

Universität Hamburg  
Fachbereich Geschichte  
54-524 Projektseminar: Repitorium HistoGames  
Dozenten: Herr Alexander Buck, Herr Nico Nolden  
Wintersemester 2018/19

## EUROPA UNIVERSALIS IV

Studenten: Herren Nils AHRENS, Linus BRAKER, Elgin ERKAL, Nikolas A. PAUL,  
sowie Frau Mina OMER

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>1. Stundenrelevante Angabe zur Sache .....</b>	<b>3</b>
<b>1.1. Beschreibung des verwendeten Spieles .....</b>	<b>3</b>
<b>1.2 Darlegung des Historischen Sachverhalts.....</b>	<b>4</b>
<b>2. Didaktische Überlegung.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1. Unterrichtszusammenhang.....</b>	<b>5</b>
<b>2.2. Schwerpunktsetzung und Didaktische Reduktion .....</b>	<b>5</b>
<b>3. Ziele der Stunde.....</b>	<b>6</b>
<b>4. Methodische Überlegung .....</b>	<b>7</b>
<b>5. Verlaufsplan .....</b>	<b>10</b>
<b>Quellen- und Literaturverzeichnis .....</b>	<b>13</b>

## 1. Stundenrelevante Angabe zur Sache

### 1.1. Beschreibung des verwendeten Spieles

Das Spiel *Europa Universalis IV* wurde von der schwedischen Gruppe „Paradox Development Studio“ entwickelt und im August 2013 von „Paradox Interactive“ veröffentlicht. Bis zum Dezember 2018 wurde das Spiel durch 15 Erweiterungen kontinuierlich weiterentwickelt.

Der Spieler übernimmt die Kontrolle über einen von 790 Staaten, die in der Zeitspanne von 1444 bis 1821 meist tatsächlich existierten. Hierbei ist hervorzuheben, dass der Spieler den Staat kontrolliert und nicht lediglich eine Person, wie zum Beispiel den Herrscher eines Landes. Er besitzt somit fast uneingeschränkte Herrschaft über das ausgewählte Land. Es handelt sich bei *Europa Universalis IV* um ein Echtzeit Strategiespiel. Da der Zeitraum von 377 Jahren ein etwas zu langer Zeitraum wäre, um ihn in Echtzeit darzustellen, sind die Zeiteinheiten, die verwendet werden Tage, Monate und Jahre. Der Spieler hat die Möglichkeit die Zeit zu beschleunigen, zu verlangsamen und anzuhalten. Somit kann er beeinflussen, ob ein Monat wenige Sekunden oder Minuten dauert. Die Spielwelt umfasst fast die gesamte Erde. Diese wird in Kartenform dargestellt, d.h. der Spieler schaut aus der Vogelperspektive auf die Welt hinab. Sie ist unterteilt in Provinzen, die die Grundlagen der ökonomischen und militärischen Stärke eines Landes bilden. Der Fokus des Spieles liegt zum Großteil auf der Außenpolitik. So gibt es im Spiel eine rege Bündnispolitik und die diplomatischen Beziehungen zu anderen Ländern haben einen hohen Stellenwert. Jedoch sind Diplomatie und Wirtschaft in *Europa Universalis IV* meist nur Mittel zum Zweck, denn der Kernfokus liegt auf der Kriegsführung. Dabei liegt der Schwerpunkt nicht auf einer einzelnen Schlacht, sondern auf der Durchführung des Krieges. Ein weiteres Hauptaugenmerk des Spiels ist die Beziehung zwischen Ursache und Wirkung. Die meisten Handlungen haben Konsequenzen und der Spieler muss seine Entscheidungen immer abwägen. Das Spiel gibt dem Spieler kein Ziel vor, dieser muss sich bei jeder neuen Spielrunde ein Neues suchen. Aufgrund der Komplexität des Spieles hat der Spieler weitreichende Handlungsoptionen, die nur durch die grundlegenden Parameter des Spieles beschränkt werden, die wiederum in festgelegten Wechselwirkungen miteinander stehen. Das Spiel soll keine Simulation der Wirklichkeit sein und ist auf Spielbarkeit ausgerichtet. Aufgrund eines hohen Zufallsfaktors im Spiel ist jede Runde einzigartig und führt dazu, dass die Geschichte eines Landes immer neu konstruiert werden kann.

## 1.2 Darlegung des Historischen Sachverhalts

Die reformatorische Zeit im Heiligen Römischen Reich (deutscher Nation) war nicht nur eine Zeit des religiösen Umbruchs, sondern auch der Beginn einer langen politischen Krise, vieler Konflikte und ungeahnter Veränderungen. Vor Beginn der Reformation übte die katholische Kirche einen großen Einfluss auf die Politik und Verwaltung des Reiches aus. Ein Beispiel hierfür sind die Stände des Reiches. Neben den vier weltlichen Kurfürsten, also den ranghöchsten Fürsten, gab es auch drei geistliche, namentlich die *Fürstbischöfe* von Mainz, Trier und Köln. Diese wählten den deutschen König, welcher vom Bischof von Rom, dem Papst, zum Kaiser gekrönt wurde. Die Macht der Kirche ist also keineswegs zu unterschätzen. Am 31. Oktober 1517 wurden die 95 Thesen des Augustinermönchs und katholischen Theologen vom Erzbischof von Mainz und Magdeburg in Umlauf gebracht. Diese waren als Ablasskritik vor allem gegen die Ausbeutung der einfachen Stände durch die Kirche gedacht.

Es ist bekannt, dass große und verheerende Kriege und Konflikte ausbrachen, doch wird dabei aus dem Blick verloren, was genau die kleineren Instanzen betrifft und inwiefern Geschichte durch die subjektive Wahrnehmung einzelner Personen oder Gruppen anders wirken kann. Sei es, dass einfache Bürger ihrer Heimatstadt verwiesen wurden, da diese sich für die Reformation entschieden, oder eine Stadt bestimmte Maßnahmen ergriff, um gegen oder für die Reformation zu arbeiten. Als Beispiele hierfür dient der Brief der Hamburger Bürgermeister an seine Lüneburger Kollegen vom 19. April 1526, indem darum gebeten wird einen reformatorischen „Unruhestifter“, namentlich Johannes Bugenhagen, nicht nach Hamburg zu lassen, da Gefahr drohe, dass dieser die Bevölkerung aufwiegele. Die Stimmung innerhalb der Hansestadt änderte sich jedoch bis 1528, da der Rat sukzessive der Reformation folgte. Dies ist eine klare Position, der wir unsere andere Quelle, nämlich ein Dokument vom 11. November 1531, aus dem hervorgeht, dass die Stadt Esslingen sich für die Reformation entschied, entgegenstellen wollen.

Diese zwei Quellen werden den Schülern und Schülerinnen einen Überblick über die möglichen Blickwinkel eines historischen Ereignisses geben. Mit Hilfe der von uns empfohlenen *Let's Play's* kann dann der Unterricht auf die Multiperspektivität von geschichtlichen Vorkommnissen arbeiten und die Schüler und Schülerinnen diese kritisch ausarbeiten lernen lassen.

## 2. Didaktische Überlegung

### 2.1. Unterrichtszusammenhang

Die Schüler und Schülerinnen kennen das Konzept der Herrschaft und sind mit dem Begriff der Herrschaft vertraut. Auch ist die Einheit als Abschluss oder Mittelteil einer Einheit mit dem Thema der Reformation konzipiert. Die Schüler und Schülerinnen müssen befähigt sein zwei Quellen zum Thema des Umganges einzelner Städte mit der Reformation in einen Historischen Kontext zu bringen, nach Einschätzung der Lehrkraft mag es dazu nötig sein, gezielt darauf hinzuarbeiten, beziehungsweise zusätzliches Material zu stellen.

Die quellenkritische Kompetenz kann in den nächsten Stunden auf Basis der Unterrichtseinheit vertieft werden. Alternativ ist eine Vertiefung der Medienkompetenz, möglicherweise auch eine Expansion auf andere Medien, denkbar und wird von dieser Stunde befähigt.

### 2.2. Schwerpunktsetzung und Didaktische Reduktion

Der Lernschwerpunkt der Stunde liegt in der Unterscheidung der Sach- und Werturteile, sowie in der Unterscheidung verschiedener Werturteile, je nachdem ob beziehungsweise welche externen Faktoren sie begründen.

Der Didaktischen Reduktion fallen dabei Ereignisgeschichtliche Aspekte zum Opfer, die Quellen sollen im Historischen Kontext eingeordnet werden, doch hierauf liegt kein Fokus und kann nicht so ausführlich behandelt werden. Auch das eigentliche Werturteil der Schüler auf die Frage hin „Wie bewertet ihr die Handlungen der Stadtregierungen?“ könnte Erkenntnis bringend in den Unterricht eingebaut werden, würde man den Fokus hierauf legen. Diese Frage dient aber in diesem Fall dem Lernschwerpunkt und kann leider, sollte diese Konzept auf 90 Minuten angewendet werden, nur in dem genannten Zusammenhang aufgegriffen werden.

### 3. Ziele der Stunde

Die Schüler und Schülerinnen (SuS) erarbeiten sich den Unterschied zwischen Sach- und Werturteilen. Ferner werden sie befähigt, sich mit medial vermittelten Werturteilen kritisch auseinanderzusetzen.

1. Teilziel: Die SuS identifizieren in den *Let's Play*-Videos das historische Geschehen der Reformation in Zentraleuropa und erkennen, dass der Unterschied der beiden Videos in der emotionalen Reaktion des *Let's Players* auf das Erscheinen der Reformation liegt. (AB 1)

2. Teilziel: Die SuS zeigen auf/klären, dass der *Let's Player* das Geschehen der Reformation in beiden Videos aus seiner gegenwärtigen Perspektive (auf Grund des Einflusses auf seinen Spielverlauf) heraus bewertet [Werturteil]. (AB 2)

3. Teilziel: Die SuS erarbeiten sich durch eine Quellenanalyse und ihrem vorherigen Wissen ein Sachurteil in Bezug auf den Zusammenhang von Herrschaft und religiösen Strukturen, die sich im Umbruch befinden.

Differenzierung im Material: Q1 ist das leichtere Material, M2+Q2 birgt einen höheren Anspruch.

Q1: aus Z1f. wird deutlich, dass die Herrschaft (Obrigkeit) der Stadt Esslingen beschließt die Reformation einzuführen. Z5 und die Jahreszahl der Proklamation verdeutlichen, dass dies bereits ein längerer Prozess gewesen ist. Aus Z5-9 werden die religiös-kultischen Folgen dieser Entscheidung deutlich. Z7-9 können als Hinweis auf herrschaftlich sanktionierte gewaltsame Auseinandersetzungen [Bildersturm] gelesen werden. Z10f. macht deutlich, dass religiöse Ämter gemeinsam mit politischen Amtsträgern eine neue Stadtordnung erlassen.

M2 gibt den SuS eine Kontextualisierung der Person Bugenhagens an die Hand. Z1 und Z11 geben die Möglichkeit Q2 zeitlich im Hamburger Reformationsprozess zu verorten. Z6 erklärt Bugenhagen als wichtigen reformatorischen Akteur. Z11f. Stellt eine gegensätzliche Haltung der Stadtregierung zu Bugenhagen dar als die in Q2. Z13-16 verdeutlicht, dass die religiöse Amtsperson Bugenhagen auch Einfluss auf politische Neustrukturierungen der Stadt nahm.

Q2: Überschrift, Z1 + Z16 machen deutlich, dass die Quelle aus der herrschaftlichen Ebene stammt (Verfasser und Adressat). Z7f. sagt aus, dass die Ernennung zu einem Hamburger Prediger von Kirche und Stadtregierung unerwünscht sei, im Gegensatz zu der jeweiligen Kirchengemeinde der Stadt. Ein innerstädtisches Spannungsverhältnis wird deutlich. Z9f. macht klar, dass zu diesem Zeitpunkt Bugenhagen persona non grata in

Hamburg war und er die herrschaftliche Ordnung in der Stadt zu gefährden drohte. Z12+13 verdeutlicht, dass Hamburg die Stadtherren Lüneburgs um Festsetzung Bugenhagens bitten und bereit zu jedweder Kostenübernahme sind (Z14). Z15 kennzeichnet die Quelle als ein Geheimdokument.

4. Teilziel (Minimalziel): Die SuS setzen sich kritisch mit den Unterschieden der eigenen Urteile und denen des *Let's Players* auseinander. Sie können begründen, worin der Unterschied ihrer Sachurteile im Gegensatz zu den Werturteilen des *Let's Players* liegt oder Gemeinsamkeiten entdeckt werden. Somit festigen sie ihre Urteils- und Unterscheidungsfähigkeit von Sach- und Werturteil. (AB 3)

5. Teilziel (Maximalziel): Durch die Unterscheidung von Sach- und Werturteil wird aus medienpädagogischer Sicht möglich mit den SuS in einem U-Gespräch über das gehäufte Auftreten von Werturteilen in Videospiele zu sprechen. Wie auch immer vermeintlich „authentisch“ historische *Settings* in Spielen konstruiert werden, lösen die Mechaniken der Spiele in der Regel keine Sach- sondern Werturteile bei den Spielern aus. Ebenso werden die Spieler mit Werturteilen (die auf dem *Gameplay* beruhen) durch die Spiele selbst bzw. dessen Entwickler konfrontieren.

#### 4. Methodische Überlegung

Als Einführung in die Stunde werden die *Let's Plays* (M1) genutzt. i. d. R. ist dieses ein den SuS bekanntes Format ihrer Lebenswelt (digitale Unterhaltung/Freizeitbeschäftigung). Sollte die Lehrperson erwarten, dass die SuS nicht wissen, was ein *Let's Play* ist, muss dieses Format kurz erläutert werden<sup>1</sup> (davon wird hier jedoch nicht ausgegangen).

Die in den Videos gefällten Werturteile sollen irritieren und stellen den Rahmen für die Unterrichtseinheit. Um die SuS besser zu orientieren (Kontext), wird die Lehrkraft den SuS kurz erläutern, dass es sich bei dem zu sehenden Spiel um ein Echtzeitstrategiespiel handelt, bei dem der Spieler die Perspektive eines Staates einnimmt und aus dieser heraus Entscheidungen fällt.

Anschließend werden beide Ausschnitte je nach Lernstärke zwei bis drei Mal gesehen, um den SuS Zeit und Gelegenheit zu geben, das Gehörte zu verarbeiten,

---

<sup>1</sup> Bei *Let's Play*-Videos handelt es sich um Eigenproduktions-Videos von Videospielernutzern (z.B. bereitgestellt auf YouTube). Diese filmen sich selbst dabei, wie sie eine Sequenz eines entsprechenden Videospiele spielen und kommentieren den Spielverlauf, ihre Aktionen und erteilen Ratschläge zum Spielen bzw. geben Tipps. I. d. R. haben solche Videos eine Leitfrage (z.B. „Wie schafft ihr problemlos den Endgegner xy“) oder einen (selbstgewählten) Vermittlungsauftrag. Daher gibt es zu einem bestimmten Spiel häufig eine Vielzahl unterschiedlicher *Let's Play*-Videos.

einzuordnen und zu vergleichen. Im Unterrichtsgespräch wird ausgehend von der Fragestellung „Was findet in den Videos statt?“ erarbeitet, dass als historisches Ereignis die Reformation in den Videos verhandelt wird und der Spieler über diese aus seiner gegenwärtigen (Spiel-begründeten) Perspektive zwei unterschiedliche/gegenseitliche Werturteile bildet. Hierzu bedarf es leitende Fragen durch die Lehrperson. Als Sicherung dieser Einstiegssequenz dient ein Tafelbild – je nach zur Verfügung stehendem Equipment des Klassenraumes analog auf Tafel/Whiteboard/OHP-Folie oder digital am Smartboard/Endgerät + Beamer. Diese Sicherung muss so erfolgen, dass sie im späteren Verlauf der U-Einheit (Arbeitsphase II) ohne Aufwand dem Plenum wieder zur Verfügung steht.

Um in der sich anschließenden Arbeitsphase I möglichst viele SuS zu aktivieren, wird hier die Methode *Gruppenpuzzle* gewählt. Hierzu werden die SuS in Vierergruppen eingeteilt und erhalten einen von zwei möglichen Arbeitsbögen (M2+M3) mit unterschiedlichen Quellen zwecks einer Quellenanalyse (Methodenkompetenz). Das Material ist nach Schwierigkeitsanspruch differenziert gestaltet: M2 ist etwas weniger anspruchsvoll als M3.

Das *Gruppenpuzzle* ermöglicht darüber hinaus, dass die SuS in eigenständiger Arbeit mit beiden Quellen in Kontakt kommen und die drei überfachlichen Kompetenzen (v.a. Selbst- und Sozial-kommunikative Kompetenz), sowie die fachliche Methoden- und Urteilskompetenz üben. In den Stammgruppen sollen zunächst nur Aufgabe 1 und 2 der Arbeitsblätter behandelt werden. Explizit sollen die SuS ihr Wissen zur Reformation aus den vorangegangenen Stunden nutzen und einbringen (Vertiefung des bereits angelegten Wissens durch Anwendung). Anschließend werden die Expertengruppen gebildet, die aus je zwei Personen eines Arbeitsblattes (unterschiedliche Quellen) bestehen. Sie präsentieren einander die jeweils andere Quelle und werden jetzt aufgefordert, gemeinsam ein Sachurteil in Bezug auf den Zusammenhang von Stadtherrschaft (Quellen) und sich verändernden religiösen Strukturen (Reformation) in der Frühen Neuzeit zu formulieren. Anschließend geht es zurück in die Stammgruppen, um sich über die Sachurteile auszutauschen. Pro Gruppe liegen nun zwei Sachurteile vor. Die Gruppen sollen sich nach Möglichkeit für eines entscheiden (Sozial-, Darstellungs- und Urteilskompetenz durch Aushandlung in der Gruppe) und ggf. verkürzen, um es zwecks Ergebnissicherung auf eine Karte zu schreiben. Jede Gruppe liest ihr Sachurteil vor und hängt die Karte mit Magneten an die Tafel/Whiteboard. Die Lehrperson sichert das Tafelbild digital mit einem Bild. Entweder stellt er/sie es den SuS digital zur Verfügung oder bringt in der nächsten Stunde eine Kopie mit.



In der nun folgenden Arbeitsphase II befinden sich die SuS noch in den Kleingruppen des *Gruppenpuzzles*. Hier muss die Sicherung I erneut visualisiert werden und durch die Lehrperson in Erinnerung gerufen werden. Die SuS kontrastieren nun ihre eigenen (Sach-)Urteile mit denen des *Let's Players* und sollen in Partnerarbeit folgender Frage nachgehen: „Gibt es Unterschiede zwischen eurem Urteil und denen aus dem Video? Wenn ja: was sind die Unterschiede? Wenn nein: wo sind die Gemeinsamkeiten? Eventuell trifft für euch beides zu?“

In einem Unterrichtsgespräch werden die Ergebnisse in Form einer Tabelle (Gemeinsamkeit gegen Unterschied) zusammengetragen (wieder je nach technischer Ausstattung des Klassenraumes). Abschließend wird durch einen definierenden Satz der Unterschied zwischen einem Sach- und einem Werturteil schriftlich fixiert.

## 5. Verlaufsplan

Phase/Zeit	Inhalt/Impuls	Sozialform	Medien
Einstieg  15 min	<p><i>Let's Play</i>-Videos (M1) gucken</p> <p>L gibt Erklärung zum Spiel, ggf. zum Format <i>Let's Play</i></p> <p>Leitfrage: „Was findet in den Videos statt?“</p> <p>Ziel: Erkennen der Reformation als hist. Ereignis und Benennen der zweifachen Werturteilsbildung durch den <i>Let's Player</i> dazu.</p> <p>Mögliche Fragen für UG:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Könnt ihr das gespielte Szenario in der Geschichte verorten [Ereignis]?</li> <li>- Abgesehen von hist. Ereignis, was geschieht in den Videos?</li> <li>- Wen hört ihr?</li> <li>- Was für eine Art Video (Format = <i>Let's Play</i>) ist das?</li> <li>- Wie verhält sich der <i>Let's Player</i>?</li> <li>- Nimmt der <i>Let's Player</i> Stellung zu dem hist. Ereignis?</li> <li>- Was ist der Unterschied zwischen den beiden Videos? Was ist gleich?</li> </ul>	UG	Smartboard/Beamer Endgerät +

Sicherung I  5 min.	Sicherung durch Sammlung und Formulierung eines gemeinsam formulierten Aussagesatzes auf die o.g. Frage	UG	Tafel/Whiteboard/OHP-Folie/Smartboard
Arbeitsphase I  40 min.	<p>Gruppenpuzzle mit den Arbeitsblättern</p> <p>L bildet 4er Gruppen</p> <p>Stammgruppen: Bearbeiten von Aufg.1 (EA) + Aufg. 2 (GA) der Arbeitsblätter (1+2)</p> <p>Expertengruppen (jeweils 2 und 2): kurzer Austausch über die bisherigen Ergebnisse ihrer Quellenanalyse + Bearbeiten von Aufgabe 3 (bei beiden Arbeitsblättern gleich)</p>	EA, GA	
Sicherung II  10 min	<p>Rückkehr in Stammgruppen: Austausch [, ggf. Einigung über ein Sachurteil pro Gruppe], Verschriftlichung der Gruppen-Sachurteile auf Karten</p> <p>Sammlung der Karten an der Tafel → L fotografiert Tafelbild ab</p>	GA	Tafel/Whiteboard, Karten, Magnete, Handycamera

<p>Arbeitsphase II</p> <p>15 min.</p>	<p>Rückgriff auf Werturteile aus dem Einstieg (<i>Let's Player</i>): Gegenüberstellung der eigenen Sachurteile.</p> <p>L visualisiert Sicherung I</p> <p>Leitfrage: „Gibt es Unterschiede zwischen eurem Urteil und denen aus dem Video?“</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wenn ja: was sind die Unterschiede?</li> <li>-wenn nein: wo sind die Gemeinsamkeiten?</li> <li>-evtl. trifft für euch beides zu?</li> </ul> <p>SuS sitzen noch in den Stammgruppen: „Tauscht Euch zu zweit aus und sammelt eure Antworten“</p>	<p>PA</p>	<p>Tafel/Whietboard/OHP-Folie/Smartboard</p> <p>[Sicherung I]</p>
<p>Sicherung III</p> <p>5 min.</p>	<p>L sammelt Ergebnisse in Tabelle (Gemeinsamkeit vs. Unterschiede)</p> <p>im UG Unterschied zwischen Sach- und Werturteil verbalisieren und per Definition an der Tafel (o.ä.) festhalten.</p>	<p>UG</p>	<p>Tafel/Whiteboard/Smartboard</p>

Legende:

SuS = Schülerinnen und Schüler; L = Lehrperson; UG = Unterrichtsgespräch; EA = Einzelarbeit; PA = Partnerarbeit; GP = Gruppenarbeit.

## Quellen- und Literaturverzeichnis

CORDES, Jan-Christian: Politik und Glaube. Die Reformation in der Hansestadt Lüneburg, *masch. Diss.* Hamburg, 2015, S. 107.

GRETZSCHEL, Matthias: Johannes Bugenhagen. Online unter: <https://www.hamburger-reformation.de/blick-zurueck/hamburger-koepfe/johannes-bugenhagen> (Letzter Aufruf 24.02.2019)

STADTARCHIV ESSLINGEN (Hg.), Nach 450 Jahren Reformation in Esslingen, Ausstellungskatalog, Esslingen, 1981, S. 117.

VANBERGEN: EU4 Mandate of Heaven #07 Frühe Reformer | Austria Europa Universalis 4, in: Youtube, 07.06.2017. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=o1O7bhEgtHw&feature=youtu.be&t=427> (Letzter Aufruf 24.02.2019)

VANBERGEN: EUROPA UNIVERSALIS 4 Lets Play ★ #12 Höllische Reformer | Jubiläums-Staffel 10, in: Youtube, 22.01.2017. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=iAzIFdIs11E&feature=youtu.be&t=476> (Letzter Aufruf 24.02.2019)