



HANDREICHUNG

M. Ed. Seminar FD Geschichte: Historisch Denken lernen mit digitalen Spielen? / 54- 524 Projektseminar: Repositorium HistoGames – Videospiele für den Geschichtsunterricht

Grand Theft Auto V

Eine Betrachtung der Darstellung des Rassismus in den Vereinigten Staaten von Amerika im 21. Jahrhundert anhand des Videospieles GTA V.

Vorgelegt von

Reschad Fakhri (6858043)

Malena Fischer (6572328)

Jeremy Lehmann (6785712)

Sascha Singh (6401469)

Inhaltsverzeichnis

1. Stundenrelevante Angaben zur Sache
 - 1.1. Beschreibung des digitalen Spiels
 - 1.2. Darlegung des historischen Sachverhalts

2. Didaktische Überlegungen
 - 2.1. Unterrichtszusammenhang
 - 2.2. Schwerpunktsetzung und didaktische Reduktion

3. Ziele der Stunde

4. Methodische Überlegungen

5. Anhang
 - 5.1. Verlaufsplan

6. Literaturverzeichnis

1. Stundenrelevante Angaben zum Spiel

1.1. Beschreibung des digitalen Spiels

Das Videospiel Grand Theft Auto V erschien 2013 erstmals für die Konsole. 2015 veröffentlichte Entwickler Rockstar North unter dem Publisher Rockstar Games das Spiel auch für den PC.

Bei Grand Theft Auto V handelt es sich um ein Open-World Spiel. Das bedeutet, dass der Spieler die dreidimensionale Spielwelt frei erkunden kann. Diese hat die Stadt Los Angeles zum Vorbild, heißt jedoch Los Santos. Die Geschichte des Spiels behandelt drei Hauptprotagonisten, zwischen denen der Spieler während des Spiels frei wechseln kann. Diese sind zwar kulturell und gesellschaftlich sehr unterschiedlich veranlagt, werden aber gemeinsam in kriminelle Geschäfte verwickelt. Die Story und Spielwelt, als auch die Charaktere sind überzeichnet und oftmals stark stereotyp dargestellt. Die audiovisuelle Darstellung des Spiels bleibt dabei aber sehr realistisch. Die Physik des Spiels ist der Realität nahe, wobei diese bei den Fahrzeugen leicht vereinfacht wurde, um ein besseres Spielerlebnis zu gewährleisten. Auch die Darstellung Los Angeles fällt äußerst komplex aus. Da Stadtteile und Sehenswürdigkeiten ihren realen Vorbildern detailliert nachempfunden sind zeichnet GTA V ein, der Realität in vielen Bereichen erstaunlich nahekommendes, Bild der Stadt.

Die Zeit vergeht dabei beschleunigt in einem Tag/Nacht Zyklus, der alle 48 Minuten einmal vollendet wird.

Die Spielwelt von GTA V lässt sich außerhalb von Missionen nicht verändern und auch innerhalb dieser nur sehr geringfügig. Dagegen ist die Interaktionsvielfalt mit der Spielwelt sehr groß. Alle Fahrzeuge, lassen sich zur Fortbewegung nutzen. Dem Spieler stehen zudem eine große Zahl an verschiedenster Kleidung zur Auswahl, die die Charaktere anziehen können. Außerdem hat jeder Charakter Zugriff auf ein Arsenal verschiedenster Waffen. Diese sind auch von Nöten da die Missionsziele oftmals nur durch die Anwendung von Waffengewalt zu erreichen sind. Im freien Spiel hingegen steht dem Spieler nichts im Wege sich pazifistisch zu verhalten. Mit einem Tastendruck kann der Charakter andere NPCs¹ ansprechen und mit ihnen so interagieren. Das

¹ Non-player character: Spielfiguren in der Spielwelt, welche nicht vom Spieler, sondern von der KI kontrolliert werden.

Spiel ist USK 18 freigegeben. Grund hierfür ist die Gewaltdarstellung, sowie anstößige Sprache, Drogenkonsum und Waffengewalt.

Die Erzählstruktur während der Story Missionen ist größtenteils festgelegt. Im freien Modus hingegen ist es dem Spieler gestattet zu tun was er möchte, nur restriktiert durch die spielinterne Polizei, welche bei Straftaten des Spielers diesen verfolgt.

Das Spiel wird aus der Third-Person Sicht gespielt, man kann aber fließend in die Ego Perspektive wechseln.

1.2. Darlegung des historischen Sachverhalts

Im Kern wird unsere Unterrichtsstunde den Alltagsrassismus im 21. Jhd. in Amerika behandeln.

Der benötigte geschichtliche Hintergrund beginnt dabei schon bei der amerikanischen Unabhängigkeitserklärung. Im Bezug auf die Menschenrechte in Grundgesetzen, ist festzuhalten, dass schon in der ersten Verfassung der USA die „unveräußerlichen“ Menschenrechte festgelegt wurden.² Oftmals wird dieses Dokument auch im Zuge der Aufklärung an deutschen Schulen behandelt.

Trotz der amerikanischen Unabhängigkeit bestand der Dreieckshandel weiterhin. Dieser sollte ebenfalls im Unterricht behandelt worden sein. Die Versklavung von Afroamerikanern führt zu einem zutiefst gespaltenen Verhältnis, auch noch nachdem 1861 das 13. Amendment, welches die Sklaverei verbot, in Kraft trat.³ Dieses Dokument ist ein Resultat des amerikanischen Bürgerkriegs.⁴

Die „Jim Crow Laws“ spiegelten, bis in die 1960er bis zur Verabschiedung des Civil Right Acts im Jahre 1964, das Problem des Rassismus im öffentlichen Raum wieder.⁵ Dennoch besteht seit dieser Zeit immer noch ein Alltagsrassismus in den USA, der durch die Migration von der Südgrenze des Landes noch verstärkt wurde. Aus diesen Zuwanderern und den befreiten Sklavenfamilien und den weißen Gründervätern entstehen somit kulturell diverse Zentren, die viele soziale und gesellschaftliche Spannungen beinhalteten.⁶ Diese Themen werden im Unterricht eher selten besprochen,

² Jefferson, Thomas: The Declaration of Independence, Philadelphia, 1776. Online unter: <http://www.ushistory.org/declaration/document/> (Letzter Aufruf: 07.02.2019).

³ Dailey, Jane / Gilmore, Glenda E. / Simon, Bryant: Jumpin' Jim Crow: Southern Politics from Civil War to Civil Rights, 2000.

⁴ Sheehan-Dean, Aaron C.: A Companion to the U.S. Civil War. Malden, 2014.

⁵ Loevy, Robert D.: To End All Segregation: The Politics of the Passage of the Civil Rights Act of 1964, Lanham, 1990.

⁶ Darth, Ditmar: Amerikanischer Alltagsrassismus, Schwarze telefonieren hier nicht. In: FAZ 08.09.2015. Online unter: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/rassismus-in-den-usa-hat-sich-unter-obama-nicht-verbessert-13790067.html> (Letzter Aufruf: 07.02.2019).

und sind somit nicht von den Schülerinnen und Schülern zu erwarten, da diese aber medial weit verbreitet sind können manche Schüler vermutlich auf externes Vorwissen zurückgreifen.

Als Material benutzen wir zudem ein Auszug aus dem Grundgesetz⁷. Dieses entsteht 1949 unter Einflussnahme der Alliierten. Hierbei kann man eine Brücke zwischen unserem Grundgesetz und dem der Amerikaner schlagen. Ausgewählte Artikel des Grundgesetzes werden häufig im Rahmen des Geschichts- oder Politikunterricht besprochen.

Ein aktueller Bezug besteht auch zur aktuellen Migrationspolitik in Deutschland und allgemeinen Diskussionen über Rassismus.⁸

2. Didaktische Überlegungen

2.1 Unterrichtszusammenhang

Das Thema „Alltagsrassismus im 21. Jahrhundert“ ist zunächst nicht konventionell im Unterrichtslehrplan verankert. Dieses Thema bietet jedoch einen hervorragenden Einstieg in den Unterrichtszusammenhang der Menschenrechte. Auch als Exkurs kann dieses Thema verwendet werden. Denn Rassismus begegnet jedem in Alltagssituationen und die Schülerschaft sollte für diese Thematik sensibilisiert werden. Durch Hinzuziehung des Grundgesetzes der Bundesrepublik Deutschland kann eine Verknüpfung dieser Thematik gut gelingen, denn die Schülerschaft kann herausarbeiten, dass alle Menschen gleich sind. Auch in anderen Unterrichtsfächern, wie Englisch oder Wirtschaft und Politik, lässt sich dieses Thema problemlos in Unterrichtsthematiken einbauen.

2.2 Schwerpunktsetzung und didaktische Reduktion

Im Hamburger Bildungsplan für Geschichte wurde festgelegt, dass die Schülerschaft am Ende der Jahrgangsstufe 9 befähigt sind, Fach- und Werturteile zu fällen, zu begründen und nachzuvollziehen.⁹ Zudem sollen Sachurteile von ihnen kritisch überprüft werden.¹⁰ Schließlich sind die SuS auch fähig, „sich mit Demokratie ablehnenden

⁷ O. A.: Grundgesetz, Artikel 1 –2. Online unter: https://www.bundestag.de/parlament/aufgaben/rechtsgrundlagen/grundgesetz/gg_01/245122 (letzter Aufruf: 07.02.2019).

⁸ O. A.: seeing is believing. 01.08.2002. Online unter: <https://web.archive.org/web/20090901120530/http://www.seeingisbelieving.ca/handicam/king/> (letzter Aufruf: 07.02.2019).

⁹ Vgl.: Freie und Hansestadt Hamburg, Behörde für Schule und Berufsbildung (Hrsg.): Bildungsplan. Gymnasium. Sekundarstufe I. Geschichte, Hamburg 2011, S. 27.

¹⁰ Vgl.: Ebd., S. 27.

Orientierungen und Handlungsmustern auseinander [zusetzen und diese argumentativ zu widerlegen]“.¹¹ Gerade dies ist im Zusammenhang mit dem Thema der Menschenrechte wichtig, denn Alltagssituationen in denen Rassismus vorkommt, lehnen sich gegen die demokratischen Werte in unserem System auf. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich deren Wichtigkeit bewusstwerden und sollen dahingeführt werden, diese zu erkennen und sich kritisch zu positionieren.

Der Schwerpunkt dieser Stunde besteht also darin, den Blick der SuS für Alltagsrassismus im realen Leben, als auch in Medien, zu schärfen und ihnen eine Grundlage für kritische Stellungnahmen bieten.

3. Ziele der Stunde

Das Hauptlernziel dieser Unterrichtseinheit lautet wie folgt: Die SuS können anhand des gestellten Materials, rassistische Alltagssituationen in der Gesellschaft Amerikas des 21. Jahrhunderts erkennen. Sie können Formen von Alltagsrassismus unterscheiden und sich ein Urteil durch das Hintergrundwissen über das Grundgesetz der Bundesrepublik bilden. Die Schülerschaft soll somit in der Lage sein, kritisch diesem Sachverhalt gegenüberzutreten. Sie sollen sich jedoch auch auf eine Grundlage für ihre Stellungnahme verwenden können.

In dieser Stunde soll der Schülerschaft die Fähigkeit vermittelt werden, sich ein Urteil zu bilden. Laut des Hamburger Bildungsplanes fällt dies in den Bereich des Sachurteils.¹² Mit der Bildung des Sachurteils wird somit das Minimalziel verfolgt, denn sie erlangen die Fertigkeit einen Sachverhalt zu analysieren und ihn auf historische Prozesse zu identifizieren. Vor allem wird in dieser Stunde der Bereich des Werturteils berührt, denn die SuS sollen zunächst perspektivische „Deutungen und Wertungen im Feld gegenwärtiger Geschichtskultur identifizieren“¹³, diese dann vergleichen und prüfen. Anschließend sollen sie eigene Wertungen vornehmen und Auskünfte über deren historische Voraussetzungen geben.¹⁴ Das Maximalziel ist erreicht, wenn die SuS „Ansätze zu eigener historischer Sinnbildung entwickeln und argumentativ erproben“.¹⁵ Somit werden nicht nur Medien kritisch hinterfragt, sondern auch ein System, indem die Schülerschaft aufwächst.

¹¹ Vgl: Ebd., S. 27.

¹² Vgl.: Ebd., S. 14.

¹³ Ebd. S. 15.

¹⁴ Vgl.: Ebd., S. 15.

¹⁵ Ebd., S. 15.

4. Methodische Überlegungen

Um die Aufmerksamkeit der SuS zu Beginn der Unterrichtseinheit zu wecken, wird in der Einstiegsphase das Medium „Bild“ (M1: Karikatur aus dem Spiel GTAV) genutzt. Um ihre Gedanken zu bündeln, sollen die SuS ihre Assoziationen zur Karikatur auf einen Begriff reduzieren und auf eine Karteikarte schreiben. Mit den gesammelten Begriffen an der Tafel soll eine Übersicht und Ordnung geschaffen werden, an die sich die SuS nun orientieren. Unter Berücksichtigung der Begriffe wird im Plenum über die Karikatur diskutiert. Dadurch werden die Begriffe mit der Karikatur sinnvoll verknüpft. Durch die sinnvolle Verknüpfung der Begriffe, der Karikatur und der Diskussion im Plenum wird den SuS die Problematisierung deutlich.

In der ersten Arbeitsphase wird mit der Medienform „Film/Video“ (M2) gearbeitet. Dabei wird den SuS eine Gameplay-Sequenz aus GTA V gezeigt. Die SuS sollen in Einzelarbeit stichpunktartig Fragen zur Sequenz beantworten und sich danach in Partnerarbeit darüber austauschen. Ziel ist es hierbei, die Antworten gemeinsam zu vergleichen, um so ggf. die Antworten zu verbessern, sich gegenseitig zu ergänzen und sich zu ordnen. Dies ist dann die Grundlage für die anschließende Ergebnissicherung im Plenum.

In der zweiten Arbeitsphase erhalten die SuS einen Ausschnitt aus dem Grundgesetz Artikel 1 für die Bundesrepublik Deutschland (M3). Die SuS sollen in Einzelarbeit den Inhalt und die Aussagen des Gesetzestextes zusammenfassen und diese danach mit ihrem Partner vergleichen. Damit soll erreicht werden, dass die SuS sich gegenseitig korrigieren und ergänzen. Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum gesichert. Durch die abwechselnde Form: Arbeitsphase I, Ergebnissicherung I, Arbeitsphase II, Ergebnissicherung II soll erreicht werden, dass die SuS die Konzentration und die Aufmerksamkeit behalten, um somit die letzte Phase des Unterrichts durchführen zu können. Bei einer zu langen Arbeitsphase und einer erst am Ende durchgeführten Ergebnissicherung beider Phasen bestünde die Gefahr, dass die SuS nicht mehr konzentriert und ausreichend mitmachen.

In der letzten Phase der Unterrichtseinheit sollen die SuS durch ihr erworbenes Wissen der beiden Arbeitsphasen in die Diskussion einsteigen. Dabei sollen sie eine Verknüpfung zwischen der Karikatur, der Videosequenz und dem Auszug aus dem

Grundgesetz herstellen. Durch die Diskussion soll erreicht werden, dass die SuS begründete Argumentationen liefern, die ihren kritischen Standpunkt vertreten.

5. Anhang

5.1. Verlaufsplan

Zeit	Phase	Inhalt/Impulse	Sozialform	Medien
	Einstieg	L legt Karikatur (modifizierter Screenshot) auf den Overheadprojektor (OHP).	Unterrichtsgespräch (UG)	Karikatur: M1
	Einstieg	SuS sollen sich Gedanken über dieses Bild machen. L teilt währenddessen je eine Karte an die SuS aus. Die SuS sollen nun einen Begriff auf diese Karte schreiben, welche diese Karikatur für sie beschreibt.	Einzelarbeit (EA)	Karteikarten, Magnete / Pins / Klebestreifen
	Einstieg	L sammelt Karten ein und heftet sie an die Tafel. In einem UG sollen nun die Begriffe, die gesammelt wurden, erläutert und thematisiert werden. Auch auf die Karikatur soll nun eingegangen werden. Mögliche Leitfragen: Was seht ihr hier? Welche Personen reden miteinander? Was impliziert der weiße Mann? Was bedeutet dieser Dialog? Was löst dies bei euch aus? Woher kommt das Bild eigentlich?	UG	Tafel, Karten der SuS
	Problematisierung & Hinführung	Das Ziel des UGs: Rassismus ist ein zentrales und gegenwärtiges Problem in den USA und vielen anderen Bereichen unserer alltäglichen Lebenswelt. Aus dem UG soll sich nun ein Gespräch darüber entwickeln, in welchen Situationen die SuS evtl. selbst Erfahrungen gemacht haben oder in welchen Situationen im Leben Rassismus spürbar ist.	UG	
	Arbeitsphase I & Ergebnissicherung I: Think-Pair-Share	L zeigt eine Gameplay Sequenz aus GTA V (Alltagsrassismus). Die SuS nehmen sich einen Moment Zeit darüber nachzudenken. Anschließend sollen sie mit einem Partner/Partnerin ihre Überlegungen austauschen und diese reflektieren. In einem UG werden diese wiederum mit der gesamten Klasse ausgetauscht bzw. diskutiert. Leitfragen: 1. Was wird hier gezeigt? 2. Welche Form von Rassismus wird hier betrieben? 3. Wie äußert sich diese Art von Rassismus allgemein?	PA, UG	Gameplay Sequenz: M2 Beamer / Smartboard, Laptop / PC
	Arbeitsphase II:	L verteilt den Auszug aus dem Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland (Artikel 1 und 2). Die SuS lesen Artikel 1 und besprechen zu zweit, worum es in	EA, PA	Auszüge aus dem Grundgesetz: M3

		<p>der Quelle geht. Sie sollen nun die Gameplay Sequenz mit dem Inhalt des Grundgesetzes vergleichen.</p> <p>Die Leitfrage ist: Inwiefern sind die Inhalte der Gameplay Sequenz und der Inhalt des Grundgesetzes miteinander vereinbar oder eben nicht?</p>		
	Ergebnissicherung II:	<p>Im UG soll nun der Bezug zwischen dem Alltagsrassismus im Videospiel GTA V und dem Auszug vom Deutschen Grundgesetz hergestellt werden.</p> <p>Die SuS sollen nun im Hinblick auf das Grundgesetz ihr Urteil zum Thema Rassismus und Menschenrechte bilden. Hierbei sollen sie einen klaren Standpunkt beziehen.</p> <p>Ziel: Sie können aufgrund von Quellen beurteilen, warum der Alltagsrassismus gesetzeswidrig ist und nicht korrekt ist.</p>	UG	

6. Literaturverzeichnis

Dailey, Jane / Gilmore, Glenda E. / Simon, Bryant: Jumpin' Jim Crow: Southern Politics from Civil War to Civil Rights, 2000.

Darth, Ditmar: Amerikanischer Alltagsrassismus, Schwarze telefonieren hier nicht. In: FAZ 08.09.2015. Online unter: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/rassismus-in-den-usa-hat-sich-unter-obama-nicht-verbessert-13790067.html> (letzter Aufruf: 07.02.2019).

Freie und Hansestadt Hamburg, Behörde für Schule und Berufsbildung (Hrsg.): Bildungsplan. Gymnasium. Sekundarstufe I. Geschichte, Hamburg, 2011.

Jefferson, Thomas: The Declaration of Independence, Philadelphia, 1776. Online unter: <http://www.ushistory.org/declaration/document/> (letzter Aufruf: 07.02.2019).

Loevy, Robert D.: To End All Segregation: The Politics of the Passage of the Civil Rights Act of 1964, Lanham, 1990.

O. A.: seeing is believing. 01.08.2002. Online unter: <https://web.archive.org/web/20090901120530/http://www.seeingisbelieving.ca/handicam/king/> (letzter Aufruf: 07.02.2019).

Sheehan-Dean, Aaron C.: A Companion to the U.S. Civil War. Malden, 2014.

Material/Quellen:

Karikatur (M1): Vgl. Idee/Text, Verändert: Körner, Tom: Karikatur Dortmund. In: Bpb: Rechtsextremistische Einstellungen im Alltag, 27.02.2014.

Videomaterial (M2): Rockstar North / Rockstar Games: Grand Theft Auto V. PC, 2015.

(M3) O. A.: Grundgesetz, Artikel 1 –2. Online unter: https://www.bundestag.de/parlament/aufgaben/rechtsgrundlagen/grundgesetz/gg_01/245122 (letzter Aufruf: 07.02.2019).