

Unterrichtskonzept

Der Rassismus der frühen Vereinigten Staaten im zeitgenössischen Spiegel anhand des Videospieles BioShock Infinite

Julian Everts

Erarbeitet auf der Grundlage von *Eine Betrachtung der Darstellung des Rassismus in den Vereinigten Staaten von Amerika im 21. Jahrhundert anhand des Videospieles GTA V* (Reschad Fakhri, Malena Fischer, Jeremy Lehmann, Sascha Singh).

Vorwort

Im Wintersemester 18/19 wurden an der Uni Hamburg Unterrichtskonzepte für den Schulunterricht im Fach Geschichte erarbeitet, die Videospiele in unterschiedlicher Weise einbinden.¹ Ziel der Überarbeitung des *GTA V*-Konzepts von R. Fakhri, M. Fischer, J. Lehmann und S. Singh war es ursprünglich, Rückmeldungen – vor allem Erfahrungen aus der Praxis – von Lehrenden zu den verschiedenen Konzepten zum Anlass zu nehmen, methodische und sonstige Schwachstellen auszubessern. Da den Teilnehmern in unserem Projektseminar bis zur Fertigstellung der Überarbeitung keine nennenswerten Rückmeldungen vorlagen, musste das vorliegende Konzept aus rein theoretischen Ansätzen heraus geschrieben werden. Es ist also keine Aktualisierung im ursprünglich vorgesehenen Sinne entstanden, sondern lediglich eine leichte Umfunktionierung vorgenommen worden, um einen alternativen Inhalt zu bieten. Die Grundstrukturen des *GTA V*-Konzepts bleiben hier erhalten.

¹ Verfügbar online: <https://geschichtssorten.blogs.uni-hamburg.de/histogames>

1. Angaben zum Spiel / Historischer Zusammenhang

1.1 Beschreibung des Spiels

BioShock Infinite ist ein Videospiel aus dem Jahr 2013. Entwickelt wurde es von Irrational Games (Massachusetts, USA) unter der Leitung Ken Levines. Das Spiel ist grob dem Genre Action bzw. Action-Adventure zuzuordnen. Es wurde vor allem als First-Person Shooter (in Deutschland auch als Ego-Shooter bezeichnet)² vermarktet, wobei der spielmechanische Fokus und das *game feel*³ dieser Klassifizierung in großen Teilen widersprechen.

Aufgrund seiner exzessiven Gewaltdarstellung ist *Infinite* nicht unter 18 Jahren von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) freigegeben. Auch hat sie zu anhaltenden Debatten über ludonarrative Dissonanz geführt.⁴ *BioShock Infinite* unterscheidet sich zum Teil erheblich von seinen Vorgängern, die auf *System Shock* (Looking Glass Studios, 1994) zurückgehen, behält aber konstitutive Anteile der *Shock*-Serie bei:⁵ die Egoperspektive, viel Augenmerk auf Spielatmosphäre und Erkundung der Spielwelt, existenzphilosophische Thematiken und Kampf gegen computergesteuerte Charaktere (NPCs).⁶

Neu ist in *Infinite* die Integration einer Hauptfigur, die nicht der Spielercharakter selbst ist: Elizabeth ist eine junge Frau, die in einer in den Wolken schwebenden Stadt namens Columbia⁷ von deren Erriecher, einem religiösen Anführer namens Comstock, festgehalten wird und vom Spielercharakter Booker DeWitt nach New York entführt werden soll. Im Laufe der Spielgeschichte offenbaren sich Elizabeths übernatürliche Fähigkeiten, die sie unter anderem einsetzt, um dem Spieler zu helfen: Elizabeth kann Portale in andere Raum-Zeit-Kontinuen öffnen. In der Darstellung dieser Fähigkeiten bedient sich das Spiel metaphysischer Motive und quantenmechanischer Terminologie.

Für den Geschichtsunterricht dürfte insbesondere die Spielwelt von Interesse sein: Columbia, der Handlungsort des Spiels (mit wenigen kurzen Ausnahmen), ist ein fiktiver Mikrokosmos der Gesellschaft der frühen Vereinigten Staaten.⁸ Die Rassentrennung (*segregation*) im Stil der frühen Jim-Crow-Ära⁹ ist in Columbia im Jahr 1912 noch in vollem Gange, inklusive der Kategorisierung der Iren als „nicht-weiße“ Menschen. Religiöser Fanatismus ist allgegenwärtig und – ganz dem historischen Vorbild

² Ein Videospieldesign, das hauptsächlich von Schussgefechten aus der Egoperspektive lebt.

³ Das Gefühl, welches vor allem durch die Zusammenwirkung der wichtigsten Spielelemente mit der physischen Interaktion des Spielers mit dem Spiel entsteht.

⁴ Ludonarrative Dissonanz bezeichnet eine vom Spieler wahrgenommene Inkongruenz zwischen Spielmechanik und Spiel-narration, oder das Gefühl des Nichtzusammenpassens, welches daraus entsteht. Für ein Beispiel zur Diskussion um das Problem mit Bezug auf *Infinite* vgl. Jim Sterling: *Why does BioShock Infinite need to be non-violent?*; Destructoid, online: <https://www.destructoid.com/why-does-bioshock-infinite-need-to-be-non-violent--251424.phtml> [letzter Aufruf: 4.6.19].

⁵ *System Shock* (1994), *System Shock 2* (1999), *BioShock* (2007), *BioShock 2* (2010), *BioShock Infinite* (2013). Für eine detaillierte Übersicht vgl. Noah Caldwell-Gervais: *From Shock to Awe: System Shock, Bioshock, and Infinite*; YouTube, online: <https://youtu.be/s7DVOW1llcM> [letzter Aufruf: 14.06.19].

⁶ *Non-player character*: eine Spielfigur, die nicht vom Spieler gesteuert wird. Im engeren Sinne eine solche Spielfigur, die keine sonderlich aktive Rolle im Spielgeschehen einnimmt. Oft auch in Abgrenzung zu für Kampfsequenzen bestimmten computergesteuerten Gegnern verwendet.

⁷ Columbia ist ein meist poetisch oder sentimental verwendeter Name für die USA oder die Neue Welt. Der Name ist häufig dem personifizierten Amerika in Gestalt einer Frau gegeben worden. Er taucht in einigen US-amerikanischen Ortsnamen auf, z.B. in Washington, D.C. (District of Columbia).

⁸ Der spielinternen Geschichte nach wird Columbia Ende des 19. Jahrhunderts als amerikanische Vorzeigestadt konzipiert. Ein Konflikt mit der Regierung um chinesische Zwangsarbeiter in Columbia nimmt ihr Gründer als Anlass, die Unabhängigkeit der Stadt von den Vereinigten Staaten zu erklären. Die Gründerväter (*founding fathers*, s.u.) der USA werden in Columbia wie Götter verehrt, die Stadt ist gesellschaftlich rückständig, aber technologisch fortgeschritten. Letzteres ist der Grund dafür, dass sie nicht wie das historische Vorbild der Südstaaten einen Bürgerkrieg mit der Regierung führen muss.

⁹ Grob das Jahrhundert zwischen Abschaffung der Sklaverei Mitte des 19. Jhd. und Abschaffung der Rassentrennungsgesetze Mitte des 20. Jhd., angelehnt an die sog. Jim-Crow-Gesetze, welche die schwarze Bevölkerung rechtlich benachteiligten.

nach – tief verwoben mit Vorstellungen von *American exceptionalism*¹⁰, *racial superiority*¹¹ und anderen für die USA der Gründerzeit und des 19. Jahrhunderts typischen Merkmalen. Sie sind noch heute ein nicht unwichtiger Teil des Selbstverständnisses der weißen amerikanischen Mehrheitsgesellschaft.

1.2 Darlegung des historischen Sachverhalts

Jeder ernsthaften Betrachtung des Rassismus im 21. Jahrhundert muss eine Auseinandersetzung mit seinen historischen Ursachen vorausgehen. Ebenso ist für eine Diskussion über die Menschenwürde anhand staatlicher Gründungsdokumente zuerst einmal zu prüfen, vor welchen historischen Hintergründen sie entstanden sind. Die Geschichte der *race relations* in den USA zeigt, wie eng die Themen Rassismus und Menschenwürde in Ländern der sog. westlichen Welt miteinander verflochten sind.

Die amerikanische Geschichte beginnt mit einem aggressiven Siedlerkolonialismus, der die indigene Bevölkerung des Kontinents verdrängt und beinahe ausrottet.¹² Die Gründung der Vereinigten Staaten beinhaltet die Vergesetzlichung der Minderwertigkeit schwarzer Menschen.¹³ Der Rassismus in den Kolonien ist bereits vor deren Lossagung vom britischen Empire besonders ausgeprägt, mitunter da er in den Kolonien die Basis für Expansion und Geschäfte auf Kosten nicht-weißer Menschen bietet. Das Land, auf dem die Kolonien errichtet werden, wird den nordamerikanischen Stämmen entrissen und zu einem enormen Anteil von Sklaven aus Afrika bearbeitet. Viele der Männer, deren Schriften das Fundament der Vereinigten Staaten bilden und bis heute als herausragende Werke der Aufklärung gelten, äußern sich oft verächtlich über schwarze und „rote“ Menschen sowie über solche Europäer, die ihnen nicht „weiß“ genug erscheinen.¹⁴ Konzepte wie *manifest destiny*¹⁵ und *American exceptionalism* sind von der angelsächsischen *racial purity*¹⁶ spätestens seit der Gründung der USA nicht voneinander zu trennen. Auch werden sie von Anfang an von religiösen Argumenten und religiöser Rhetorik genährt.

Einer weitverbreiteten Ansicht nach steht die Vision der Gründer (*founding fathers*) der USA im Gegensatz zum tatsächlichen Resultat dieser Vision. Diese Wahrnehmung stammt vermutlich aus einer allzu fortschrittlich-pluralistischen Interpretation der Ausformulierungen der politischen Prinzipien der Gründer, von einer Übertragung der ethischen Grundsätze des heutigen Lesers auf die Autoren. Der historische Rassismus (wie auch der Sexismus) in den Vereinigten Staaten erschließt sich somit in erster Linie über die richtige Einordnung der in den üblicherweise herangezogenen Quellen –

¹⁰ Die Überzeugung, den Vereinigten Staaten stehe aufgrund ihrer Besonderheit und Einmaligkeit eine Sonder- und Vormachtstellung unter den Nationalstaaten der Welt zu.

¹¹ Das Konzept der Überlegenheit einer Ethnie oder gar Menschenrasse über andere. In den USA meist auf die Nachfahren europäischer Einwanderer bezogen.

¹² Schätzungen über den Rückgang der Bevölkerungszahlen indigener Völker in den Amerikas von der Zeit des ersten Kontakts mit Europäern bis heute gehen fast immer von mindestens 80 % (meist über 90 %) aus. Während der Anteil eingeschleppter Krankheiten daran gewiss groß war, ist er nicht prinzipiell getrennt von den genozidalen Vorhaben einiger europäischer Siedler zu betrachten.

¹³ Die allermeisten schwarzen Menschen in den USA zur Zeit ihrer Gründung waren Sklaven, obwohl die Sklaverei bereits in zehn Mitgliedsstaaten abgeschafft worden war. Die Verfassung verbot die Abschaffung der Sklaverei durch den Kongress für mehrere Jahrzehnte, versagte versklavten Menschen Zuflucht in den eben genannten zehn Staaten und zählte sie als drei Fünftel einer Person bei Erhebung der Bevölkerungszahlen.

¹⁴ Benjamin Franklin bezeichnete beispielsweise Deutsche als zu dunkelhäutig und dumm, um als weiß gelten zu können. Er und andere Schlüsselfiguren der späten Kolonien schrieben mit Inbrunst von dem Ideal einer „angelsächsischen Rasse“.

¹⁵ Der Glaube an die (von Gott bestimmte) Schicksalhaftigkeit der Expansion der amerikanischen Kolonien bzw. Staaten in Richtung Westen.

¹⁶ Die Reinheit der – weißen – *race* (Ethnie, Rasse). Der Begriff meint im engeren Sinne den Zustand, der durch aktiv betriebene „Rassenhygiene“, also die Verhinderung der Vermischung mit anderen *racess* durch Verhinderung des Zusammenkommens zweier Menschen einer unterschiedlichen Herkunft.

Unabhängigkeitserklärung, Konföderationsartikel¹⁷, Federalist Papers¹⁸, Verfassung der Vereinigten Staaten – verwendeten Sprache.

Die Geschichte des Rassismus in den USA und seine politische Dimension werden gegenwärtig ausgiebig medial und popkulturell in der amerikanischen Öffentlichkeit verarbeitet.¹⁹ Die *Tea-Party-Bewegung*²⁰, welche sich aus Protest gegen die Wahl Barack Obamas zum Präsidenten bildete, hat tiefstehende kulturelle Ressentiments gegenüber nicht-weißen Mitbürgern aufgegriffen. Ihr Bild eines unschuldigen, originären Ideal-Amerikas – eine Art Synthese aus zu Mythen verklärten Versionen der Gründerzeit und der 1950er Jahre –, welches es wiederherzustellen gelte, veranlasste einen ihrer lokalen Ableger 2013, eine Karikatur aus *BioShock Infinite* mit Gleichgesinnten auf Facebook zu teilen, ohne den satirischen Charakter des Gemäldes zu erkennen.²¹ Mit dem Wahlsieg Donald Trumps 2016 hat sich vor allem die Debatte um das Verhältnis zwischen schwarzen Amerikanern und Organen der Staatsgewalt (Justiz, Polizei etc.) zugespitzt und Bewegungen wie *Black Lives Matter*²² sind erstarkt.

2. Didaktische Schwerpunkt- und Zielsetzung

2.1 Unterrichtszusammenhang

Das Unterrichtskonzept zu *BioShock Infinite* kann im Geschichts- oder PGW-Unterricht eingesetzt werden, um etwa die Amerikanische Revolution, Rassismus, die Entstehung der Menschenrechte oder verwandte Themen zu behandeln. Neben der Vermittlung von Kultur- und Ideengeschichte stehen auch ethische Fragen im Fokus. Der Unterricht ist für die gymnasiale Oberstufe konzipiert. Es werden solide Grundkenntnisse in Englisch vorausgesetzt. Für genauere Beschreibung der zugrundeliegenden didaktischen Überlegungen siehe Abschnitt 2.2 in der Handreichung zum ursprünglichen GTA V -Konzept.

2.2 Didaktischer Anspruch

Die vorgeschlagene Unterrichtseinheit soll den SuS einen Einstieg in die historische Entwicklung des Rassismus in den USA bieten, der zwei konkrete Erkenntnisinteressen bedienen soll: Die Vereinigten Staaten von Amerika sind ohne die Komponente des Rassismus der europäischen Siedler nicht zu verstehen. Wichtiger noch ist allerdings die beabsichtigte Sensibilisierung für den machtpolitischen, materiell bedingten Charakter des Rassismus, und damit für seine Banalität und Unzulässigkeit; hinter keiner rassistischen Struktur oder individuellen rassistischen Überzeugung steckt eine vertretbare axiomatische Grundlage oder gar Profundität. Der abendländische Rassismus ist das Nachholen einer ideologischen Legitimierung der abendländischen Expansion der letzten Jahrhunderte. Aus dieser Banalität heraus ist zu erklären, warum ein Videospiele, das vermeintlich auf eine oberflächliche,

¹⁷ Verfassung des konföderativen Staatenverbands, der dem heutigen Staat USA unmittelbar vorausging.

¹⁸ Eine Reihe von Aufsätzen dreier der *founding fathers* zur Ausarbeitung der Verfassung. Zweck der Federalist Papers war es, Skeptiker für eine Zentralregierung im Sinne des modernen föderativen Nationalstaats zu gewinnen.

¹⁹ Für viel diskutierte Beispiele aus den Musikcharts vgl. Kendrick Lamar: *The Blacker the Berry*, in: *To Pimp a Butterfly* (Interscope Records, 2015), Joyner Lucas: *I'm Not Racist* (Atlantic Records, 2017); YouTube, online: <https://youtu.be/43gm3CJePn0>, Childish Gambino: *This Is America* (RCA Records, 2018); YouTube, online: <https://youtu.be/VYOjWnS4cMY> [letzte Aufrufe: 16.06.19].

²⁰ Der Name der Bewegung wurde von der historischen Boston Tea Party übernommen. 1773 hatten amerikanische Kolonisten mehrere Tonnen aus Großbritannien eingetroffenen Tees im Hafen versenkt, um gegen ihre vermeintliche Ungleichbehandlung seitens des Vereinigten Königreichs zu protestieren.

²¹ Vgl. Paul Tassi: *Tea Party Group Unironically Utilizes BioShock Infinite Propaganda*; Forbes, online: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/12/16/tea-party-group-unironically-utilizes-bioshock-infinite-propaganda> [letzter Aufruf: 15.06.19].

²² *Black Lives Matter* (BLM) ist eine Bewegung vorwiegend schwarzer Menschen, die sich gegen institutionalisierten Rassismus und Polizeigewalt gegenüber nicht-weißen Menschen richtet.

offensichtlich erkennbare Überzeichnung der gesellschaftlichen Verhältnisse der frühen Vereinigten Staaten abzielt, ein von der historischen Vorlage kaum unterscheidbares Bild zeichnet.

Eine wichtige Kompetenz, die in der Unterrichtseinheit ausgebildet werden soll, ist die Unterscheidung zwischen Rassismus als Einstellung und Rassismus als Prozess. Alltagsrassismus sollte nicht primär als Sache der Laune oder zufälligen Gegebenheit wahrgenommen werden, sondern als sinnhafte Konsequenz einer Wechselwirkung zwischen individuellen Voreingenommenheiten und strukturellen Notwendigkeiten zur Verstetigung der herrschenden Verhältnisse. In diesem Sinne ist eine Betrachtung der *race relations* in den USA historisch sinnvoll. Ergänzende Ausführungen zum Ziel des Unterrichts sind Abschnitt 3 im ursprünglichen GTA V -Konzept zu entnehmen.

3. Ablauf und Methodik

Der erste Screenshot²³ soll die Aufmerksamkeit der SuS gewinnen und Interesse wecken. Das kann je nach Zeitrahmen und Schwerpunktlegung das Flugblatt einer teils im verborgenen arbeitenden Organisation von Menschen- bzw. Bürgerrechtlern oder eine demagogische, rassistische Malerei sein. Der Bezug zum historischen Abolitionismus eröffnet bei M1a die Möglichkeit eines direkten Einstiegs in die Thematik der rassistisch motivierten Gesetze. M1b eignet sich für eine einleitende Unterhaltung zur Gegenwart (siehe *Tea-Party*-Anekdote in Abschnitt 1.2) und wirkt auf den ersten Blick schon bizarr genug, um Fragen über das behandelte Spiel und dessen zentrale Motive aufzuwerfen. Da beide Screenshots viel Raum für spontane Beiträge seitens der SuS bieten, sollen sie im Plenum besprochen werden.

Das Video vom Festakt (M2) soll die interaktive Dimension von Videospielen ansatzweise in den Unterricht hineintragen, indem es zeigt, dass der Spieler in das Spielgeschehen eingreifen kann und sich so an der rassistischen Bühnenshow beteiligen oder sich gegen sie stellen kann. Um die Eindrücke der SuS effizient didaktisch einbinden zu können, sollen sie zuerst ausformuliert werden. In Einzelarbeit bekommen die SuS die Möglichkeit, ihre Gedanken zu ordnen und womöglich undurchdachte Äußerungen über das Gesehene zu vermeiden. Das anschließende Unterrichtsgespräch leitet über zur Diskussion über Rassismus im Allgemeinen.

Inzwischen sind den SuS über das Spiel die historische Einbettung des Themas und das Thema selbst nahegebracht worden und sie haben ihre Reaktionen darauf reflektiert. Nun sollen sie ihre entweder ihre Erfahrungen mit Rassismus oder ihre Erkenntnis darüber, dass sie bisher keine gemacht haben, in eine offene Besprechung der Problematik mit dem Rest der SuS einfließen lassen. Die Hinführung zum Kern der Unterrichtseinheit ist damit vollzogen.

Nachdem die SuS nun besprochen haben, wie Rassismus geartet sein kann und welche Stellung dazu in *Infinite* bezogen wird, werden nun konkrete Fragen zur Geschichte des Rassismus anhand zweier betroffener ethnischer Gruppen in den ersten ca. 150 Jahre der US-amerikanischen Gesellschaft beleuchtet. Der Screenshot zur *segregation* der öffentlichen Toiletten im Spiel (M3) dient als Ausgangspunkt für eine Gegenüberstellung institutioneller und kultureller Einschränkungen der Handlungsräume verschiedener ethnischer Gruppen. Das Paar vom vorausgegangenen Video ist auf dem Screenshot zu sehen. Dass dadurch der Verdacht nahegelegt wird, der vorher als Weißer wahrgenommene Mann könnte Ire sein (dem Akzent nach ist er es nicht), kann hier verwendet werden, um zu erklären, dass es manchen Ethnien leichter fiel als anderen, sich in den frühen USA durchzuschlagen, da sie nicht zwingend äußerlich als *non-whites* erkennbar waren. Da Rassismus gesellschaftlich oft relativiert

²³ Bildschirmfoto aus einem Videospiel.

werden kann, indem er qualitativ nicht weiter unterschieden wird, sollen die SuS in dieser Unterrichtsphase dafür sensibilisiert werden, dass er ethnische Gruppen unterschiedlich betrifft. Das Video M4 zeigt zu diesem Zweck exemplarisch die unterschiedlichen Arbeitsverhältnisse eines Iren und eines schwarzen Menschen in dem Spiel. In kurzer Partnerarbeit verständigen sich die SuS miteinander über Auffälligkeiten in Verhalten und äußerlichen Bedingungen der beiden Spielcharaktere. Die Partnerarbeit bietet den SuS die Möglichkeit eine Vorselektion und Sortierung ihrer Beiträge vorzunehmen, bevor sie im Plenum gesammelt werden. Nach der Sammlung und Besprechung durch die/den Lehrende/n kann sie/er die unterschiedlichen Probleme verschiedener ethnischer Gruppen in den USA weiter kontrastieren. Es bietet sich hier ein Rückgriff auf die verschiedenen Einwanderungsbedingungen und -gründe (Indentur, Sklaverei, Lohnarbeit, Handel) an. Damit ist die erste Arbeitsphase abgeschlossen.

Um das Thema der Konstituierung der Vereinigten Staaten und deren Auswirkung auf die Stellung rassistisch diskriminierter Gruppen in dem neu entstandenen Nationalstaat aufzugreifen, zeigt die/der Lehrende einen weiteren Screenshot (M5) und klärt über den Begriff der Gründerväter (*founding fathers*) und die drei abgebildeten Persönlichkeiten auf. Hier kann thematisiert werden, dass alle drei die indigene Bevölkerung für eine niedere Menschenrasse hielten, deren Unterjochung, Vertreibung oder Ausrottung befürworteten und eine Vielzahl an Sklaven besaßen, obwohl sie die Sklaverei für Unrecht hielten. Der aufgezeigte Widerspruch zwischen dem aufklärerischen Anspruch und der materiell motivierten Brutalität der Pläne der Gründerväter für die neue Nation soll bei den SuS ein Bewusstsein für die Wichtigkeit von Kontextualisierung schriftlicher Quellen liefern.

Nun verteilt die/der Lehrende die Auszüge aus Unabhängigkeitserklärung und Verfassung der USA (M6 & M7) und lässt sie vorerst von den SuS in Ruhe lesen. Nachdem die SuS nun die Möglichkeit bekommen haben, die Texte gründlich zu erfassen, sollen sie in Partnerarbeit besprochen werden, um sich zweier Leitfragen anzunehmen (siehe Abschnitt 4, A II). Beide Leitfragen leiten zu Spekulationen an, was die Motivation für die letzte Phase des Unterrichts noch einmal steigern soll. Anstatt Fragen zu beantworten, deren Antworten sich direkt aus dem Text entnehmen lassen, bekommen die SuS hier die Chance, ihr bisher angeeignetes Hintergrundwissen einzusetzen, um auf dessen Basis sinnvolle Hypothesen aufzustellen, die schlüssig begründet werden können. Leitfrage 1 zielt darauf ab, dass die SuS dazu kommen, ihre Prädispositionen zu Thematiken wie Menschenbild und Pluralismus in der Gesellschaft nicht reflexartig auf die Autoren der Quellen zu übertragen. Leitfrage 2 gibt den SuS die Chance, sich über die machtpolitischen Aspekte rassistischer Gesetzgebung auszutauschen. Die/der Lehrende bekommt nun die Möglichkeit, die Ergebnisse der Partnerarbeit mit Ausführungen zur Drei-Fünftel-Klausel zu ergänzen und bei Interesse den Bezug zu heutiger Gesetzgebung herzustellen, die nicht weniger rassistisch, aber weniger explizit rassistisch geartet ist.

Auch kann sie/er nochmal auf *Infinite* eingehen, indem sie/er weitere Screenshots zeigt, etwa um zu demonstrieren, mit welchen Mitteln institutioneller Rassismus in den frühen USA in der Darstellung des Spiels gewöhnlich dem „weißen“ Teil der Gesellschaft gegenüber gerechtfertigt wird.

Abschließend werden die SuS gebeten, in einer offenen Diskussion zu besprechen, welche strukturellen Veränderungen im heutigen Rassismus und dem Verhältnis verschiedener Ethnien zueinander gegenüber der Vergangenheit erkennbar sind (siehe Abschnitt 4, A II). Die Frage kann je nach Kenntnisstand auf die heutigen USA oder auf das heutige Deutschland bezogen werden. Nachdem die SuS nun also gelernt haben, welche Formen Rassismus annehmen kann, wie die *race relations* der frühen USA aussahen und welche Relevanz sie heute noch haben, können sie den Rassismus als historischen Prozess einordnen und somit reflektieren, welcher Strukturen er sich heute bedient.

4. Verlaufsplan

Zeit in Min.	Phase	Beschreibung	Form	Material
ca. 5	Einführung (E)	L zeigt Screenshot mit Flugblatt oder Gemälde und fordert die SuS auf, zu beschreiben, was zu sehen ist. Bei Bedarf wird der Text übersetzt. SuS sollen sich gemeinsam dem historischen Zusammenhang des gezeigten annähern. Es kann an dieser Stelle auf das Spiel, aus dem der Screenshot stammt, eingegangen werden.	Unterrichtsgespräch	M1a / M1b
ca. 5	E	L zeigt Video vom Festakt, bei dem ein weißer Mann und eine schwarze Frau öffentlich für ihre Liebesbeziehung geächtet werden. Bei Bedarf wird es zweimal abgespielt.	UG	M2
ca. 5	E	SuS sollen sich Gedanken über den Spielausschnitt machen und Notizen darüber anfertigen.	Einzelarbeit (EA)	
ca. 10	E	Im UG sammelt L die Eindrücke der SuS. Es können ggf. Leitfragen den Prozess begleiten: 1. Was spielt sich in der Spielszene ab? 2. Welche kulturellen Motive kommen zur Geltung? 3. Ist die Szene überzogen, sind die Charaktere überzeichnet? 4. Wie hätten die SuS sich am Ende der Szene als Spieler entschieden und warum? Hätten sie die Ächtung mitgetragen oder den Festakt gestört? 5. Hat die Spielszene die SuS an ein Erlebnis oder Ereignis in ihrem Leben erinnert und warum?	UG	
ca. 10	Problematisierung	Rassismus ist in den USA gegenwärtig immer noch ein Problem, welches u.a. von den Medien aufgegriffen wird. Die Situation in Deutschland erscheint auf den ersten Blick anders, was täuschen kann. SuS sollen nun darüber sprechen, welche Formen des Rassismus es gibt (z.B. institutionell, interpersonell, alltäglich), welche Erfahrungen sie selbst damit – auch als Außenstehende – gemacht haben und welche gesellschaftlichen Zusammenhänge sie hinter Rassismus vermuten.	UG	
ca. 5	Arbeitsphase (A) 1	L zeigt Screenshot „Colored & Irish Washroom“ und erklärt, dass das moderne Konzept des „weißen“ Menschen bis vor kurzer Zeit die meisten „weißen“ Menschen nicht miteinbezogen hat. L bereitet damit die SuS auf das Video von den beiden Arbeitern vor. SuS sollen bei dem Video, welches folgt, darauf achten, welche Unterschiede ihnen trotz der abgebildeten Diskriminierung beider Ethnien (Iren und Afroamerikaner) auffallen.	UG	M3, M4
ca. 5	A1	SuS teilen und besprechen ihre Gedanken zu M4 jeweils mit einem Sitznachbarn.	Partnerarbeit (PA)	
ca. 10	A1	L sammelt Ergebnisse der SuS-Paare zu den Unterschieden in der Darstellung der beiden Arbeiter aus dem Video. Kriterien können etwa sein: Habitus, Körperhaltung, Stimmlage, Aussagen, Art der verrichteten Arbeit. SuS sollen versuchen, aus den gemeinsamen Beobachtungen Schlüsse über die Stellung der zwei dargestellten Ethnien in der Spielwelt abzuleiten. L klärt darüber auf, wie das historische Verhältnis ungefähr ausgesehen hat (Sklaverei und Indentur, Lohnarbeit unter Jim Crow).	UG	

ca. 5	A2	L zeigt Screenshot der drei <i>founding fathers</i> Franklin, Washington, Jefferson. SuS werden aufgefordert, ihr Wissen über die drei abgebildeten Männer preiszugeben. L füllt Wissenslücken. SuS sollen dann darüber sprechen, wie die Darstellung auf sie wirkt. Es kann hier der Personenkult um die Gründerväter von L angesprochen werden.	UG	M5
ca. 15	A2	L verteilt Auszüge aus Unabhängigkeitserklärung und Verfassung. SuS lesen die Texte in stiller Einzelarbeit und erörtern dann in Partnerarbeit mit Sitznachbarn zu zweit, 1. wie die Wörter „Menschen“ (<i>men</i>) und „Volk“ (<i>people</i>) gemeint sind, 2. welcher Teil der Bevölkerung nur zu drei Fünfteln gezählt wird und warum.	EA, PA	M6
ca. 5	A2	L sammelt Ergebnisse. Danach klärt L über Entstehung und Bedeutung der Drei-Fünftel-Klausel auf. <i>Optional:</i> Hier kann unter Anführung gegenwärtiger Statistiken zu ethnischen Minderheiten in den USA (Sterbe- und Selbstmordraten, Verurteilungen etc.) eine Diskussion über die Diskrepanzen zwischen den aufklärerischen Idealen moderner Gesellschaften und der Lebensrealität vieler Menschen in ihnen aufgemacht werden.	UG	
ca. 10	A3	<i>Optional:</i> BioShock Infinite stellt den Rassismus vor allem in Verbindung mit Patriotismus und messianisch-religiösem Eifer dar. L zeigt weitere Screenshots aus der Materialsammlung (Auswahl aus ZM01 - ZM22). SuS besprechen zuletzt im Plenum, welche Parallelen sie zwischen dem in <i>Infinite</i> dargestellten plakativen Rassismus und den heutigen <i>race relations</i> in den USA erkennen. Leitfrage: Haben sich die Machtstrukturen oder nur deren Ausdrucksformen gegenüber der Vergangenheit geändert?	UG	evtl. Zusatzmaterial ZM01-ZM22