

Rezension des Unterrichtskonzeptes

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

Autor: Julian Everts

Rezensent: Nico Nolden

Historischer Kontext

Dem historischen Kontext kommt in diesem Unterrichtskonzept eine tragende Rolle zu, weil jeder Betrachtung von Rassismus eine historische Kontextualisierung vorausgehen muss. Der Titel des Konzepts rückt in den Mittelpunkt, dass zentral die Reflexion des Rassismus in den frühen USA an ihrem gegenwärtlichen Zustand sein soll. Das Konzept taucht unter Bezug auf Begriffe und Ebenen von Rassismus und Menschenwürde tief in das Spannungsfeld der *race relations*. Gut verbunden damit wird die Verwendung des digitalen Spieles (s. u.).

Als historische Ausgangslage wird auf den aggressiven Siedlerkolonialismus zurückverwiesen, der die indigene Bevölkerung des Kontinents fast ausrottete. Auch eine vermeintliche Minderwertigkeit schwarzer Menschen wurde damals regelrecht vergesetzlicht. In diesen zeitgenössischen Kontext sind die staatlichen Gründungsdokumente der USA einzuordnen, die Konzepte, welche den Gründungsvätern der USA zugeschrieben werden, und daraus resultierende Missverständnisse. Das Konzept verweist auf wirtschaftlichen Ursprünge des Landraubes an Indigenen, danach bearbeitet durch schwarze Sklaven. So stellt es heraus, dass die Entstehung der Dokumente nicht von grassierenden Vorstellungen über *white supremacy*, *manifest destiny* und *american exceptionalism* zu trennen sind. Hinzu kommt eine quasi-religiöse Überhöhung der Gründerväter, gegenwärtliche zu Unrecht als Gegensatz zu diesen früheren Vorstellungen verklärt.

Diese historische Herleitung begründet gut die Auswahl möglicher Quellentexte (z.B. Unabhängigkeitserklärung, Konföderationsartikel, Federalist Papers, Verfassung der Vereinigten Staaten, siehe M6/7) und den Ansatz, die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler auf die historisch abhängige Verwendung von Sprache zu lenken. Als Reflexionsebene dient zudem der Entstehungszeitraum des Spieles im Jahr 2013. Durch Inhalt und Entstehungszeit steht es in einem Verhältnis zum Entstehen der *Tea Party*-Bewegung als Protest gegen die Wahl Barack Obamas und in einem jüngsten historischen Prozess durch den Gegensatz zwischen Trump- und Obama-Anhängern.

Didaktische Vorgehensweise

Das Konzept verortete sich als Teil des Geschichts- und PGW-Unterrichts eher in der gymnasialen Oberstufe, nimmt jedoch nicht direkten Bezug auf Lehrplan-Inhalte. Dem Anspruch und der Komplexität der gewählten Materialien und ihrer Kombination im Unterrichtsablauf nach, könnte man vielleicht noch auf einen Leistungskurs Geschichte verschärfen. Grundlegende Englisch-Kenntnisse werden ebenfalls vorausgesetzt. Das Konzept verweist etwas dünn auf Abschnitt 2.2 in der Vorlage zu GTA V für weitere didaktische Überlegungen und auf den dortigen Abschnitt 3 für „ergänzende Ausführungen“ zum Unterrichtsablauf. In welcher Weise sie sinnvoll das Konzept zu *Bioshock Infinite* ergänzen, wird leider nicht deutlich. Allerdings ist dieses Defizit des didaktischen Vorgehens dadurch verständlich, dass es sich bei dem Autor um einen Studierenden der Geschichte, nicht des Lehramts handelt.

Als Ziele formuliert das vorliegende Konzept, einen Einstieg in historische Entwicklungslinien des Rassismus am Beispiel der USA zu ermöglichen. Ohne den Rassismus der weißen Siedler seien die heutigen USA nicht zu verstehen. Hiermit sollen die Schülerinnen und Schüler für den machtpolitischen, materiellen Charakter des Rassismus sensibilisiert werden. Etwas überspitzt ist dabei die Formulierung, dass die Darstellung im Videospiel kaum von der historischen Vorlage abweiche. Das ist doch zu bezweifeln. Auch wird in den kräftigen und eindeutigen Formulierungen zum „abendländischen Rassismus“ eine politische Überzeugung greifbar, die zwar

verständlich ist, aber die wohlüberlegte, differenzierte Haltung eines Historikers wie im übrigen Teil des Konzeptes vermissen lässt. Dennoch gelingt es, überzeugend herzuleiten, dass Rassismus nicht eine zufällige situative Haltung ist, sondern als Fortschreibung individueller „Voreingenommenheiten“ und struktureller Zwänge zur Verstetigung von Herrschaftsverhältnissen betrachtet werden kann.

Diese komplizierte Ausarbeitung stützen Anschlussverweise zu zahlreichen Definitionen, Begriffserklärungen, Konzepten und Erläuterungen im Unterrichtskonzept mithilfe vieler Fußnoten. Dadurch hilft der Text Leserinnen und Lesern mit unterschiedlich ausgeprägten Kenntnisständen – z.B. zur Forschung über Rassismus einerseits und digitalen Spielen andererseits – anzuschließen. Zugleich aber drängt die Fülle der Informationen die Frage auf, ob die Lehrenden auch Schülerinnen und Schülern all diese Hintergründe vermitteln sollen. Es wird nicht differenziert, was davon eine Hilfe für Lehrende darstellt, und was für die Schülerinnen und Schüler aufbereitet werden muss (wie etwa FN 8 zum spielhistorischen Hintergrund). Sehr auffällig ist, dass das Konzept sich zwar an eine originale Planung im Konzept GTA V anlehnen will, aber keine plausible Zeitplanung vorsieht (siehe Materialien und Unterrichtsablauf). Lehrenden fehlt so eine Orientierung über den Unterrichtsumfang. Deswegen ist zusätzlich bedauerlich, dass der Unterrichtsablauf keine Etappen und Formen einer Ergebnissicherung nennt.

Spielmechanische Integration

Die spielmechanische Beschreibung des gewählten Beispiels *Bioshock Infinite* setzt sinnvoll Schwerpunkte, die im historischen Kontext relevant sind. Nur kleiner Defizite hinterlassen offene Fragen. So bleibt etwa undurchsichtig, warum die Vermarktung als Ego-Shooter unpassend sei und dem Spielgefühl widerspreche. Angedeutet wird auch, dass der Gewaltaspekt eine Dissonanz zwischen Spielgeschehen und Narration hervorrufe. Nicht näher erläutert wird jedoch, wie und warum das für das Konzept relevant ist.

Das Konzept bietet dennoch eine präzise und kurze Spielbeschreibung, die auch die Rolle der wichtigen Nebenfigur Elizabeth einschließt und die Erklärung ihrer übernatürlichen Fähigkeiten durch einen quantenmechanischen Diskurs. Das Spiel wird zudem in seine spieleshistorische Tradition gestellt, angefangen mit dem geistigen Vorläufer System Shock bis hin zu den späteren Spielen der Bioshock-Reihe. Explizit geklärt wird nicht, weshalb diese Vorgeschichte im Kontext des Unterrichtskonzeptes wichtig ist.

Zentral für den Bezug auf den Geschichtsunterricht arbeitet das Konzept die Inszenierung des Schauplatzes „Columbia“ 1912 heraus und dass demgegenüber die Haupthandlung nicht fokussiert wird. Die Inszenierung steckt voller Andeutungen, Symbole und Metaphern auf die US-Geschichte. Dem Einstieg in diese Bildsprache hilft das Konzept durch präzise Erklärungen, wie dass Columbia eine sentimentale Metapher für die ursprünglichen USA oder „die neue Welt“ sei. So bieten sich viele faszinierende Anschlusspunkte in einem Unterrichtsgespräch über die aufgeladene Bildgewalt. Der Schauplatz Columbia im Spiel stellt eine gesellschaftlich rückwärts-gewandte, technologisch aber fortschrittliche Exklave in Abschottung dar. Sie wurde Ende des 19. Jahrhunderts als idealisierte amerikanische Stadt konzipiert, welche die Gründerväter geradezu als Götter verehrt. Das Konzept weist zurecht darauf hin, dass sich auf diese idealisierte Überhöhung die existenzphilosophischen Fragestellungen von Bioshock Infinite konzentrieren, so wie die übrigen Teile vergleichbare Fragen behandeln.

Eine Verbindung zieht das Spiel durch einen fiktiven idealisierten Mikrokosmos der USA im Stil der Jim-Crow-Ära zwischen der formalen Abschaffung der Sklaverei im 19. Jahrhundert und dem Ende der Rassentrennung Mitte des 20. Jahrhunderts. Das Konzept betont den Detailgrad dieser Auseinandersetzung zurecht, da es auch die unterschiedliche Ausgrenzung der Iren als Nicht-Weiße in der damaligen Lesart gegenüber schwarzen Menschen behandelt sowie differenzierte Vorstellungen der *racial superiority* und des *american exceptionalism* von der Gründung der USA bis ins 19. Jahrhundert. Mithilfe dieser Inszenierung des Spieles schließt das Konzept zum noch heute grassierenden Selbstverständnis eines Teils der weißen amerikanischen Gesellschaft an.

Materialien und Unterrichtsablauf

Den Einstieg sieht das Konzept vor durch wahlweise die Screenshots M1a,b, die Aufmerksamkeit wecken sollen. Es handelt sich um gut gewählte Motive mit starker Symbolsprache, die unterschiedliche Leistungsgrade der Schülerinnen und Schüler adressieren. Während der rassistische Hintergrund in M1a recht einfach decodierbar ist, legt M1b den Schwerpunkt auf die messianische Überhöhung der Gründungszeit und der

Gründerväter, dennoch sind bei letzterem auch eindeutige rassistische Darstellungen identifizierbar. Schülerinnen und Schüler sollen die Beobachtungen im Unterrichtsgespräch auswerten.

M2 zeigt als Video einen Festakt mit Verlosung, der die Haltung der Minderwertigkeit gegenüber anderen Ethnien unterstreicht. Gleichzeitig zeigt es die interaktive Dimension des Videospiele durch Handlungsoptionen, was für ein Verständnis der Besonderheiten des Mediums wichtig ist. Spielerinnen und Spieler können sich zum Präsentierten verhalten, sie können mitmachen oder sich dagegen zur Wehr setzen. Um die Eindrücke didaktisch auswerten zu können, sollen Schülerinnen und Schüler dann in Einzelarbeit ihre Gedanken ordnen. Ein Unterrichtsgespräch führt über den Austausch der Beobachtungen zum Rassismus im Allgemeinen. Den historischen Kontext des Gezeigten und das Leitthema der Stunde bringt der/die Lehrende ein, Schülerinnen und Schüler sollen darauf reagieren und mit eigenen Erfahrungen zu Rassismus in einen Gegenwartsbezug bringen.

Mithilfe von Screenshot M3 führt ein Rückgriff auf das Spiel zur Darstellung der Segregation anhand von öffentlichen Toiletten. Thematisiert werden sollen institutionelle und kulturelle Einschränkungen sowie Handlungsräume ethnischer Gruppen, z.B. auch der Iren, die als *non-whites* galten. Das Paar nimmt das Konzept als Beispiel, dass auch *non-whites* nicht zwingend erkennbar waren, und damit Rassismus unterschiedliche Gruppen unterschiedlich stark betrifft. Um dies zu bekräftigen zeigt Video M4 die Arbeitssituation eines Iren und eines schwarzen Amerikaners und die Unterschiede ihrer rassistischen Behandlung. Mit Screenshot M5 führt die Lehrkraft in die Entstehung der USA und die religiöse Überhöhung der Gründerväter ein – in die Diskrepanz zwischen aufklärerischem Anspruch und materiell motivierter, brutaler Ausführung. Der/die Lehrende hebt die rassistische Haltung der drei gegenüber der indigenen Bevölkerung hervor.

Dies führt über zu den schriftlichen Quellen (M6: Unabhängigkeitserklärung, M7: Verfassung USA (Auszüge)) und wie sehr ihre sprachliche Prägung in einem bestimmten historischen Kontext steht. Nach einer Phase des individuellen stillen Lesens, bearbeiten die Schülerinnen und Schüler in Partnerarbeit zwei Leitfragen. Sie sammeln Ideen, einerseits wer mit „Menschen“ und „Volk“ gemeint ist und andererseits welcher Teil der Bevölkerung nur zu 3/5 gezählt wird und warum. Hierbei sind die Quellenangaben im Material allerdings ungenügend.

Über diese Materialfülle und den Wechsel zwischen historischen Ebenen und Materialarten will das Konzept das Ziel erreichen, dass Schülerinnen und Schüler nicht ihre gegenwärtlichen Begriffe unreflektiert auf vergangene Zeiten übertragen. Insgesamt ist dieser Ablauf höchst ambitioniert und vom Zeitmanagement schwer nachzuvollziehen. In diesem Lichte steht die abschließende Diskussionen zu strukturellen Veränderungen im heutigen Rassismus und dem Verhältnis von Ethnien gegenüber der Vergangenheit. Als zweites Ziel sollen die Schülerinnen und Schüler Rassismus als einen historischen Prozess einordnen und reflektieren, wie er sich damals und heute manifestiert.

Eine optionale Materialsammlung ZM01-ZM22 ermöglicht alternative und vertiefende Arbeitsaufträge.

Anschluss an das Ausgangskonzept

Dem Titel gemäß führt das vorliegende Konzept eine Vorarbeit von R. Fakrhi, M. Fischer, J. Lehmann und S. Singh zu Grand Theft Auto (GTA) V über Rassismus in den USA im 21. Jh. weiter. Auf den Entstehungskontext weist ein Vorwort des Konzeptes sehr gut hin. Einer der Hauptkritikpunkte am Vorgängerkonzept war, dass durch die starke Betonung der Gegenwart der historische Bezug nicht mehr klar hervortritt. Diesem Defizit nahm sich das vorliegende Konzept an und behob es mit der Wahl eines andersartigen Spiels und einem mehrschichtigen historischen Rückbezug.

Ziel war es ursprünglich, Rückmeldungen von Lehrenden und Erfahrungen aus der Praxiserprobung mit einzu beziehen, um methodische und andere Schwachstellen auszubessern. Mangels qualifizierter Rückmeldungen konzentrierte sich der Autor auf die geschichtswissenschaftlichen Komponenten, was ihm sehr gut gelang. In dem Sinne aktualisierte er das Ausgangskonzept weniger, als dass er es umfunktionierte, um einen alternativen Inhalt anzubieten. Deshalb blieben auch die Grundstrukturen des Konzeptes zu GTA V erhalten.

Zusammenfassung

Geschichtswissenschaftlich bietet das Konzept hervorragend vielschichtige Einblicke in das Phänomen des Rassismus auf mehreren historischen Ebenen. Gleichwohl fehlt es an zeitlicher Abstimmung und damit einem konzisen Unterrichtsverlauf. Unklar bleibt auch, wie Ergebnisse gesichert werden könnten. Stringent baut ein Teil auf den anderen auf und Rückverweise verknüpfen mit vorherigen Inhalten. Insbesondere wird von den Spielinhalten klug über den historischen Kontext zu den Materialien geleitet. Das Konzept bietet und verknüpft drei historische Ebenen für den Geschichtsunterricht: 1) die Gründungszeit der USA, 2) die Geschichte des 20. Jahrhunderts sowie 3) den gegenwartlichen Bezug. Letzterer bezieht den Entstehungszeitraum der Software auf die gesellschaftliche und politische Lage in den USA seit den 2010er Jahren und zugleich auf die gegenwartlichen Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler mit Rassismus in ihrem Umfeld. Hervorragend zeigt damit das Konzept auf wie vielen Ebenen digitale Spiele nützlich als Unterrichtselement sein können. Der Kontrast liefert zudem ein Alternativangebot zum Vorgängerkonzept mit dem Anwendungsbeispiel GTA V.

Aus didaktischer Perspektive allerdings fehlt eine Ergebnissicherung, die so wichtig für den Gebrauch des Konzeptes im Unterricht wäre. Besser durchdacht hätte auch der Aufbau des Unterrichtsablaufes mit seinem zeitlichen Management sein müssen. Und das gilt auch, obwohl hervorgehoben wurde, dass das Konzept sich an das Vorgängerkonzept anlehnen soll. Der Überblick beim Material zeigt eine anspruchsvolle, sehr facettenreiche Materialsammlung, die je nach Verfassung und Leistungsstand der Schülerinnen und Schüler nur schwer komplett zu behandeln sein dürfte. Viele Inhalte müssen laut Konzept durch die Lehrenden eingeführt und erklärt werden. Aufmerksamkeitsspanne und Informationsdichte stehen dabei in einem Spannungsverhältnis (siehe fehlende Zeitplanung). Die Zeitangaben der Tabelle am Ende sind, bereits oberflächlich betrachtet, nicht haltbar. Materialien müssen eingebracht, selbst erfasst, dann diskutiert und schließlich durch Lehrende eingeordnet und erklärt werden.

Wenn also auch die didaktischen Überlegungen unterentwickelt bleiben, handelt es sich aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive um ein hervorragendes Konzept. Zu berücksichtigen ist dass der Autor kein Lehramtsstudent ist, an den didaktisch höhere Anforderungen zu stellen wären. Lehrende fordert der Konzeptentwurf im schulischen Alltag sicherlich stark, daraus selbständig eine geeignete Implementierung für ihren Unterricht speziell für ihren Klassenverband zu entwickeln. Allerdings bieten Material und Unterrichtskonzept eine enorme Variation unterschiedlichster Ansatzpunkte um Rassismus als historischen Prozess zu begreifen und mit verschiedenen historischen Ebenen bis in die Gegenwart zu verknüpfen.