

Unterrichtskonzept

Systemkonflikt und Demokratieverständnis

Die Rolle der Demokratie und ihr Verständnis bei Bündnissystemen am Beispiel des Peloponnesischen Krieges in *Assassin's Creed Odyssey*

Alexander Gorth

Erarbeitet auf der Grundlage von des Unterrichtskonzepts *Attische Demokratie – Assassin's Creed Odyssey*
(Tim Pleschka, Dominik Kalb-Rottmann, Davide Herde).

Einleitung

Kern der Überarbeitung soll eine neue Fokussierung der Grundthematik sein, von welcher sich im Anschluss auch ein neues Lehrkonzept ableiten soll. Dieses soll hier grundlegend dargestellt werden. Zugrunde liegt das im Wintersemester 2018/19 erarbeitete Unterrichtskonzept zu *Assassin's Creed Odyssey*, welches sich primär mit der Darstellung der attischen Demokratie und der politischen Partizipation im Spiel beschäftigte. Ziel ist es, ein überarbeitetes Konzept zu entwickeln, welches im Gegensatz zum vorherigen Konzept, in der Oberstufe im PGW- und Gesellschaftsunterricht angewandt werden kann und nicht mehr hauptsächlich in der 5. Klasse im Geschichtsunterricht.

Grundlegend soll hierbei das Hinterfragen unseres und des vergangenen Demokratieverständnisses und demokratischen Handelns, wie auch des im Spiel repräsentierten Systemkonflikts im Vordergrund stehen, womit die bereits verwendete Thematik wieder aufgegriffen wird. Welche Auswirkungen und Bedeutung ein demokratisches Selbstbild auf machtpolitisches, „demokratisches“ Handeln hat, steht hierbei im Zentrum, wodurch zugleich ein Bezug zur modernen Tages- und Machtpolitik aufgebaut werden soll. Außerdem soll begleitend zu der Bearbeitung der historischen und politisch-gesellschaftlichen Aspekte auch ein quellen- und medienkritischer Umgang geschult werden.

Struktur

1. Das Spiel
2. Geschichtlicher Kontext
 - 2.1 Die Bündnispolitik
 - 2.2 Systemkonflikt
3. Ausrichtung auf Klassenstufe
 - 3.1 Relevanz für den Unterricht
 - 3.2 Bezug zur Moderne
4. Verwendete Spielinhalte
5. Konzept-Entwurf für den Unterricht
 - 5.1 Didaktische Überlegungen
 - 5.2 Ablaufplan
6. Quellen- und Materialverzeichnis

1. Das Spiel

Das Spiel *Assassin's Creed Odyssey*, produziert von Ubisoft Quebec und 2018 erschienen, handelt von dem langjährigen Konflikt zwischen Sparta und Athen, dem sogenannten Peloponnesischen Krieg. Vor dessen Hintergrund soll der Spielende aus der Sicht eines wahlweise männlichen oder weiblichen Charakters seine eigene „Odyssee“ erleben. Hierbei tritt der Protagonist als Söldner auf, wodurch er zwischen beiden Seiten steht und sich keinem der Beiden auf Dauer anschließen muss, obwohl er oder sie gebürtige/er Spartaner/in ist und von König Leonidas selbst abstammt.¹ In der Rolle von Alexios oder Cassandra durchreist der Spielende das antike Griechenland und erledigt, ähnlich wie in einem Rollenspiel, Missionen und Aufgaben für NPCs², erobert oder verteidigt Regionen für eine der beiden Kriegsparteien und erforscht die offene Welt zu Land und zur See.

All dies findet jedoch vor dem Hintergrund des Krieges zwischen Athen und Sparta statt, welcher sich deutlich auf das Handlungsgeschehen auswirkt. Im Auftrag verschiedener Personen sollen Städte erobert, Kriegsschiffe versenkt oder auf andere Art für die eine oder andere Seite der Krieg beeinflusst werden. Diese und ähnliche Handlungsstränge bzw. Ereignisse finden sich in der gesamten Spielwelt, oft mit detaillierten Hintergrundgeschichten oder mit Bezug auf tatsächliche historische Ereignisse. So trifft der Spielende auf verschiedene historische Personen der Antike, wie Perikles, Herodot oder König Archidamos, welche in die Handlung eingebaut sind, und durchstreift sehr akkurat nachgebildete Orte und Städte. Dies ist etwas, wodurch sich das Spiel immer wieder hervortut, auch wenn an einigen Plätzen der Spielwelt deutlich der Kreativität und Fantasie, anstelle von Realismus, Vorzug gegeben wurde.

Das Spiel eröffnet durch die Rolle des Protagonisten als Söldner die Möglichkeit verschiedene Sichtweisen auf den Konflikt und die Wahrnehmung des Krieges und der beiden streitenden Mächte durch unterschiedlichste Charaktere, ob unbeteiligt oder für Sparta oder Athen kämpfend, zu erleben. Hierbei erzählt das Spiel keine klare „Gut-Böse“-Geschichte, weder Athen noch Sparta stehen klar als Antagonist da und in verschiedenen Nebenquests³ in der gesamten Spielwelt finden wir Hinweise auf Kritik an beiden Mächten.

2. Geschichtlicher Kontext

Als Bezugspunkt für das moderne Demokratieverständnis wird zumeist die attische Demokratie gewählt. Im vorherigen Konzept war diese ebenfalls der Schwerpunkt der Untersuchung mit Fokus auf politischer Partizipation. Der historische Kontext behandelt hier jedoch weniger das attische Herrschaftssystem bezüglich seiner Strukturen, sondern vielmehr das demokratische Selbstbild der Athener und ihre damit verbundenen Handlungen. Bezüglich des Demokratieverständnisses haben diese im 5. Jh. v. Chr. nämlich mit einem starken **Systemkonflikt** auf zweierlei Ebenen zu kämpfen, welcher sich zugleich auf die Moderne beziehen lässt.

2.1 Die Bündnispolitik

Nach dem Krieg gegen die Perser bildete Athen mit zahlreichen Insel- und Stadtstaaten ein Verteidigungsbündnis, den „**Attisch-Delischen Seebund**“, gegen das Persische Reich. In den Anfangsjahren des Bundes agierte er wie eine Koalition gegen die Perser, eroberte zahlreiche Inseln an der Kleinasiatischen Küste und konnte den persischen Einfluss in der Ägäis zurückdrängen. Nach 466/65 v. Chr. und der entscheidenden Schlacht am Eurymedon, ist der große Feind des Bundes jedoch final geschlagen und stellte keine unmittelbare Bedrohung mehr dar. Damit endet auch der ursprüngliche Anlass des Bundes.

Dieses Bündnis entwickelte sich in den Folgejahren zu einem direkten Herrschaftsbereich der Athener, in welchem die attische Demokratie als Staatsform den Bündnern vorgeschrieben wurde und Athen in deren innere Politik direkt eingreift. Dadurch gewann Athen in seinem Bündnissystem zunehmend eine bevormundende Position gegenüber den übrigen Mitgliedern des Bundes. Infolgedessen kam es auch innerhalb des Bundes zu Konflikten, mit Inseln wie Naxos oder Thasos, welche sich der Vorherrschaft und Vormundschaft Athens nicht mehr

¹ Leonidas I., spartanischer König, welcher 480. v. Chr. in der Schlacht an den Thermopylen gegen die Perser fiel. Er führte ein Heer von 300 Spartiaten und 5000 Griechen gegen eine persische Übermacht.

² NPC oder NSC = Non-Player-Character/Nicht-Spieler-Charakter.

³ Nebenquests = Aufgaben, die dem Spieler gegeben werden, welche jedoch nicht zwingend zur erzählten Haupthandlung gehören.

beugen wollten. Zusätzlich nutzte Athen den Bund um den griechischen Dualismus⁴ zu ihren Gunsten zu beeinflussen und ihren großen Rivalen Sparta auf dem griechischen Festland zu isolieren. Dies ist Teil des Kerns des überarbeiteten Unterrichtskonzepts.

Im Kontrast zu dem attischen Bündnissystem steht der auf dem Peloponnes gebildete „**Peloponnesische Bund**“, an dessen Spitze Sparta stand. In diesem waren ebenfalls verschiedene Stadtstaaten vertreten und bildeten oft auch in ihrer Herrschaftsform einen Gegenpol zum attischen System. Auch hier steht mit Sparta nur eine Macht an der Spitze, jedoch haben die Bündner in weiten Teilen eigene Handlungsfreiheit und ihnen wird durch Sparta keine Vormundschaft auferlegt.

Auch politisch unterschieden sich die Beiden. Mit der Athenischen Politik der erzwungenen Verbreitung von Demokratie lässt sich damit ein Systemkonflikt feststellen. Die attische Demokratie basiert hierbei vorwiegend auf persönlichem Reichtum und dem eigenen Stand, welche die Möglichkeit zur politischen Partizipation definierten. Sparta selbst ist hingegen ein dynastisches Königtum mit zwei Monarchen, jedoch werden politische Entscheidungen zum großen Teil auch durch eine Volksversammlung gefällt.

Auf Basis des vorherigen Konzepts lässt sich an diesem Punkt argumentieren, dass Athen eigentlich nicht demokratisch ist, so ist ein großer Teil seiner Einwohner von politischen Entscheidungen ausgeschlossen und die Politik wird durch einige wenige einflussreiche Familien und durch die wohlhabende Oberschicht dominiert. Somit besteht ein Konflikt schon in Athens Innerem, welcher Teil des größeren Systemkonflikts im Peloponnesischen Krieg ist.

2.2 Systemkonflikt

Dieser Unterschied lässt den Krieg zugleich zu einem Konflikt der Systeme werden, genauer gesagt lässt sich damit ein **Systemkonflikt auf zwei Ebenen** feststellen:

1. **Außerhalb, zwischen beiden Kriegsparteien**, der attischen Demokratie und ihrer Machtsphäre, dem Attisch-Delischen Seebund, und dem militaristisch organisierten Königssystem Spartas mit seinen Verbündeten im Peloponnesischen Bund.
2. **Innerhalb, zwischen Athens demokratischem Selbstverständnis**, repräsentiert durch die attische Demokratie, **und seinem „demokratischen“ Handeln**, welches durch die Bevormundung und Unterdrückung der Bündnispartner als zweifelhaft angesehen werden muss.

Der Konflikt kam zudem infolge der Ausweitung der attischen Machtsphäre zustande und eines daraus resultierenden Konfliktes mit dem spartanischen Bündnispartner Korinth. Durch einen „Bündnisfall“ tritt der Peloponnesische Bund daher in den Krieg ein.

Der Krieg spannte sich hierbei über einen Zeitraum von fast 40 Jahre und endete mit der Eroberung Athens durch Sparta. Infolgedessen entsteht ein Machtvakuum, da Sparta es interessanterweise ablehnt, nun die Vorherrschaft in Griechenland zu übernehmen, und somit dieses Vakuum selbst auszufüllen. Stattdessen sicherte Sparta sich und seine Bündner vertraglich ab und zog anschließend seine Truppen auf den Peloponnes zurück, womit zu beobachten ist, dass Sparta nicht als ausdrücklicher Feind der Attischen Demokratie auftritt, genauso wenig wie als neuer Herrscher Griechenlands. Der „Systemkonflikt“ geht damit primär von Athen aus.

3. Ausrichtung auf die Klassenstufe

Die überarbeiteten Inhalte sollen in der Oberstufe Verwendung finden, mit Ausrichtung auf den PGW- und Gesellschaftsunterricht. Im Gegensatz zum vorherigen Konzept, ist der Fokus bei dieser Überarbeitung neu gesetzt. Der bereits erwähnte Systemkonflikt, wie auch das Demokratieverständnis, treten dabei in den Vordergrund und sollen mithilfe der Inhalte aus *Assassin's Creed Odyssey* bearbeitet werden, insbesondere bezüglich des Demokratieverständnisses und dessen Bedeutung für demokratisches Handeln in der Bündnispolitik. Der historisch belegbare Imperialismus Athens soll hierbei Anlass sein, einen Exkurs bezüglich des Demokratieverständnisses

⁴ Der sich über Jahrzehnte erstreckende Konflikt zwischen Sparta und Athen im 6./5. Jh. v. Chr. um die Vorherrschaft in Griechenland

und des damit zusammenhängenden demokratischen Handels zu unternehmen und dessen Bedeutung am Beispiel des Peloponnesischen Krieges für unsere moderne Welt zu erläutern. Dies soll unter Einbeziehung vermittelter Themen in Handlungssträngen und Aufgaben auf den Inseln der Ägäis in *Assassin's Creed Odyssey* geschehen.

3.1 Relevanz für den Unterricht

Laut dem Lehrplan lässt sich das historische Thema eigentlich in die 5. Klasse einordnen, in welcher die Antike und die Attische Demokratie als Gegenpol zur monarchischen Herrschaft am Beispiel Ägyptens bearbeitet werden soll. Hier gestaltet sich die neue Thematik als schwierig, da die gerade gelernten Inhalte in Teilen wieder hinterfragt werden und sie die Demokratie in ihrer Ausführung kritisiert. Dies kann pädagogisch zu nachteiliger Verwirrung bei den SuS führen und ihnen das Erfassen der Grundlage zum Verständnis von Demokratie als Fortschritt unseres politischen Systems erschweren.

Sinnvoller ist daher die Einordnung der neuen Fragestellung und Fokussierung in die **1. und 2. Studienstufe**, bzw. der **Oberstufe**. Der Lehrplan sieht hier verschiedene Kompetenzen vor, welche im PGW- und Gesellschaftsunterricht erlangt werden sollen, insbesondere kritisches **Hinterfragen** von Inhalten und Aussagen, das **Bewerten und Einordnen** von Sichtweisen und Informationen, sowie das **Bilden einer eigenen, politischen Meinung** auf Basis vorliegender Materialien.

Diese Kompetenzen spiegeln genau die grundlegenden Schritte wieder, mithilfe derer die neue Thematik in *Assassin's Creed Odyssey* untersucht werden soll.

3.2 Bezug zur Moderne

Für den PGW-Unterricht ist dieser Bezug besonders interessant, da sich die Entwicklung und Geschichte des Attischen Seebunds auf die Geschichte der NATO und ihre Veränderung bis zum heutigen Tag anwenden lässt. Auf diese Art soll der historische Sachverhalt angewandt werden auf tagesaktuelle Politik, um sie so für die SuS greifbarer zu machen. Zusätzlich zeigt die im Spiel dargestellte Bündnispolitik des „demokratischen“ Athens eine gewisse Kritik an ihrer eher undemokratischen Handlungsweise, welche sich mit der Amerikanischen Ideologie und Politik der Jahrzehnte seit Ende des zweiten Weltkriegs deckt: der aggressiven Verbreitung der Demokratie unter der Vorstellung mit ihr die „beste“ Herrschaftsform zu vertreten und weiterzugeben. Die im Spiel vorhandene Szene greift die Machtergreifung der Athener über die griechischen Inseln und die Unterdrückung durch Militärgewalt auf.

4. Verwendete Spielinhalte

Als Unterrichtsmaterial sollen verschiedene Ausschnitte aus dem Spiel *Assassin's Creed Odyssey* verwendet werden. Hierfür werden Cutscenes aus verschiedenen Quests auf den griechischen Inseln der Ägäis verwendet. Dies sind im Folgenden:

1. **Der Konflikt auf Delos:** Athen und Sparta treten im Spiel auch in der Ägäis in einem Kampf um die Vorherrschaft auf den Inseln auf, insbesondere auf Delos. Der Protagonist wird dorthin gerufen, um Rebellen zur Seite zu stehen, welche Delos aus der Macht Athens befreien wollen. Im Gespräch mit Kyra, der Anführerin der Rebellen, wird eröffnet, dass Delos, der einstige Partner Athens, nun durch eben diesen entmachtet wurde und durch athenische Soldaten besetzt wurde. Zudem wurde die Kasse des Bündnisses von Delos nach Athen verschleppt, um Delos auch den Rest seiner Macht zu nehmen. Dies wird durch einen Rückblick und die Taten des Podarkes, des Athener Anführers auf Delos, verdeutlicht. Ebenso die aussichtslose Lage von Delos im Angesicht der vor der Küste kreuzenden Athener Flotte, welche, Kyras Aussage zufolge, Delos bei Widerstand niederbrennen würde. Zusätzlich sind die Spartaner auf der Insel gelandet, gerufen von Kyra, um den Rebellen zur Seite zu stehen.
2. **Der Konflikt auf Naxos:** Auch auf Naxos tritt der Konflikt zwischen Athen und Sparta auf. Die Bewohner haben auch hier die Spartaner gegen die Athener zur Hilfe gerufen und der Spielende soll die Insel nun befreien. In einer Cutscene mit der Anführerin der Spartaner wird das Auftreten Spartas als Befreier

deutlich gemacht, die Athener stehen hingegen wieder als Angreifer dar, was am Ende der Cutscene mit einem Angriff der Athener verdeutlicht wird.

5. Konzeptentwurf für den Unterricht

Dies ist aufgrund unzureichender erziehungswissenschaftlicher Fachkenntnisse nur eine theoretische Überlegung. In verschiedenen Arbeitsschritten soll, angelehnt an das vorherige Unterrichtskonzept, ein Ausschnitt aus dem Spiel verwendet werden um die Fragestellung zu bearbeiten. Hierfür sollen zunächst grundlegende Überlegungen der SuS zum Demokratiebegriff und ihrem Verständnis von demokratischem Handeln gesammelt werden. Die bereits von der vorherigen Gruppe genutzte Quelle M1 soll zusammen mit einem Ausschnitt aus Herodot M2 (Historien 3, 80-83) im nächsten Schritt verwendet werden, um auf das demokratische Ideal der Mitbestimmung und Gleichheit aller zu verweisen.

In der Phase 1 soll dann die Cutscene von Delos den SuS präsentiert werden, dabei sollen sie sich Notizen bezüglich des Handels der Spartaner, der Athener und der Beziehung von Delos zu beiden Mächte machen, eventuell in Gruppen aufgeteilt. Die Ergebnisse werden in einer Sicherungsphase besprochen.

In Phase II wird die Cutscene, diesmal von Naxos, erneut unter den bereits genannten Aspekten beobachtet. Hier liegt der Fokus vor allem auf der Beziehung von Naxos zu Athen und dem Auftreten der Spartaner. Mit der zweiten Cutscene soll das Verhalten Athens gegenüber seinen Bündnern betont werden und als Kontrast die gegensätzliche Darstellung der Spartaner als Befreier. In einer erneuten Sicherung werden die Ergebnisse gesammelt. Nun sollen die Ergebnisse in der Kontrastierung den in den beiden Quellen beschriebenen Werten entgegengestellt werden. Hier sollen die SuS im Plenum die Gegensätze diskutieren und durch **Bewerten und Hinterfragen** der Darstellungen zu einem Urteil kommen.

Hierzu kann im Plenum die Kritik Donald Trumps an der NATO zum Anlass genommen werden. Ein Ausschnitt aus einem sich damit befassendem Artikel soll zusätzlich den Bezug aufbauen, unterstützend ist dazu auch einen Online-Lexikon-Artikel vorliegend, der die Definition und Gründung der NATO beschreibt. Der Bezug durch die Ähnlichkeit der Entwicklung von NATO und Attischem Seebund soll somit reflektiert werden, um die Gefahr deutlich zu machen, dass auch Demokratien sich Anderen gegenüber undemokratisch verhalten können.

5.1 Didaktische Überlegungen

Über das ursprüngliche Ziel des Konzepts hinaus, dass die Attische Demokratie nicht unserem modernen Verständnis von Demokratie entspricht und verbesserungswürdig ist, soll vor allem als neues Maximalziel des Unterrichts die Erkenntnis gesetzt werden, dass auch ein demokratisches Selbstverständnis nicht voraussetzt dass auch „demokratisch“ bzw. zum Wohle aller gehandelt wird. Es soll vermittelt werden, dass Extreme wie Imperialismus auch von einer Demokratie ausgehend möglich ist und somit das Selbstbestimmungsrecht anderer untergraben kann.

Es soll zudem durch die Kontrastierung der Informationen aus den Quellen mit den aus den Cutscenes vermittelten Inhalten, die Möglichkeit geschaffen werden, dass beide Sichtweisen durch die SuS kritisch hinterfragt werden und ein eigenes Urteil gebildet werden kann. Hierbei steht das demokratische Handeln im Vordergrund, welches sich nicht passend zu Quelle in der Sequenz wiederfinden lässt. Mithilfe dessen soll außerdem zum formulierten Maximalziel hingeleitet werden.

Eventuell können an diesem Punkt auch mit den SuS zusammen quellenkritische Überlegungen zu Spiel und Quelle gemacht werden.

Darüber hinaus soll durch die Verbindung des historischen Geschehens mit modernen politischen Ereignissen für die SuS ein Bezugspunkt geschaffen werden, der es ihnen ermöglicht, historische Inhalte auf aktuelle Ereignisse anzuwenden. Damit kann zugleich auch die Relevanz der Geschichte für tagesaktuelle Themen den SuS vermittelt werden und ihnen die grundlegenden Ansätze der Geschichtsforschung demonstriert werden.

5.2 Ablaufplan

<i>Arbeits-schritt</i>	<i>Auftrag</i>	<i>Materialien</i>	<i>Form</i>
Einstieg (10min)	Was verbindet ihr mit „Demokratie“ und „demokratischem“ Handeln?	Tafel / Smartboard	Plenum
Erarbeitung 1 (15min)	Schaut euch die Quelle an und definiert mit ihr, was Demokratie ausmacht.	Quelle M1, M2	Gruppenarbeit
Phase 1 (5min)	Schaut euch den Abschnitt an und notiert eure Eindrücke. → Handeln der Spartaner → Handeln der Athener	Delos-Szene, Assassin's Creed Odyssey	Gruppenarbeit
Sicherung (10min)	Besprechung der Beobachtung in der Klasse	Tafel / Smartboard	Plenum
Phase 2 (5min)	Schaut euch den Abschnitt an und notiert eure Eindrücke. → Handeln der Spartaner → Handeln der Athener	Naxos-Szene, Assassin's Creed Odyssey	Gruppenarbeit
Sicherung (10min)	Besprechung der Beobachtung in der Klasse	Tafel / Smartboard	Plenum
Kontrastierung (15min)	Stellt eure Beobachtungen den Informationen aus Quelle M1 und M2 entgegen	Tafel / Smartboard	Plenum
Klärung des Bezugs (20min)	Lest diesen Auszug aus dem Artikel „Die Nato ist obsolet“ – Findet ihr einen Bezug zum Peloponnesischen Krieg?	Artikel „Die Nato ist obsolet“ und „Gründung der NATO“, Tafel / Smartboard	Plenum

6. Quellen- und Materialverzeichnis

Trittle, Lawrence: A New History of The Peloponnesian War, Chichester 2010

Beckmann, Bruno: Der Peloponnesische Krieg, München 2007

Thukydides, Der Peloponnesische Krieg, übers. u. hrg. v. Helmuth Vretska, Stuttgart 2000

Power, Jonathan: Trump hat recht: Die NATO ist obsolet, in: *IPG-Journal*, 27.02.2017, URL:
<https://www.ipg-journal.de/rubriken/aussen-und-sicherheitspolitik/artikel/trump-hat-recht-die-nato-ist-obsolet-1871/> (eingesehen am 15.07.2019).

„Gründung der NATO, Warum wurde die NATO überhaupt gegründet?“, in: *ZeitKlicks*, URL:
<http://www.zeitklicks.de/brd/zeitklicks/zeit/weltgeschichte/ost-west-konflikt/gruendung-der-nato/>
(eingesehen am 15.07.2019).