

Rezension des Unterrichtskonzepts

Assassin's Creed Unity: „Sturm auf die Bastille“

Team: Louisa Darge, Ronja Ewert, Josephine Hohberg, Sven Kirk

Rezensenten: Nico Nolden, Alexander Buck, Daniel Giere

Historische Fragestellung

Das Konzept betont deutlich, dass seine eigentliche Thematik in der Erweiterung des Quellenbegriffes durch das gewählte digitale Spiel Assassin's Creed Unity liegt, und damit das Interesse auf Perspektiven auf die Französische Revolution, weniger auf den Ereignissen der Revolution selbst. Am Beispiel des Sturms auf die Bastille arbeitet es einen Mehrwert heraus, der in diesem erweiterten Quellenbegriff fußt. Folgerichtig konzentriert sich der historische Kontext auf Quellen und ihre Perspektiven. Der Wert des Konzeptes liegt in der Vergleichbarkeit unterschiedlicher Quellen. Ausführlich legen einige Beispiele dar, wie es zu unterschiedlichen Schilderungen eines Ereignisses kommt. Perspektiven sind nicht nur politisch oder ideologisch motiviert. Der multiperspektivische Ansatz von selbst gewählten Perspektiven auf ein und denselben Gegenstand nimmt die intrinsischen Eigenschaften digitaler Spiele ernst, was den besonderen Pluspunkt des Konzeptes für den Geschichtsunterricht darstellt. Allerdings wird nicht genügend ein wesentlicher Unterschied der Quellenarten im Konzept berücksichtigt: Bei den textlichen Berichtsquellen handelt es sich (so weit man das ohne Quellenangabe erkennen kann) um Augenzeugenberichte. Das Videospiel ist eine auf Basis historischer Quellen produzierte Neuinterpretation der Quellen. Damit entspricht sie eher einer Bearbeitungsstufe wie Sekundärliteratur, was nicht gegen ihre Qualität im Rahmen des Konzeptes spricht, wohl aber gegen den undifferenziert verwendeten Quellenbegriff im Konzept. Dieses Manko schlägt sich bei der Bewertung nieder. Dieser Umstand ist bedauerlich, weil die mangelnde Sorgfalt die Aussagekraft der visualisierten Raumperspektiven im Spiel für das Unterrichtskonzept nicht mindert. Literaturangaben erleichtern die weitere Vertiefung durch die Lehrkraft. Prinzipiell eine gute Idee, bieten die Fußnoten allerdings nicht die aktuellste Literatur an. Insbesondere die mehrfach empfohlene Publikation zum erinnerungskulturellen Streit über das Spiel in der Assemblée Nationale wäre für Lehrkräfte mit der Fachkombination Französisch-Geschichte ein hilfreicher Hinweis gewesen.

Didaktische Vorgehensweise

Im Unterrichtskonzept dienen ausgewählte Teile des Spiels AC Unity einem Einstieg in den Themenkomplex der Französischen Revolution. Vorausgesetzt wird Vorwissen zur vorrevolutionären Stimmung in Frankreich, zum Absolutismus und zu Begriffen von Herrschaft und Staatlichkeit. Die Ereignisse beim Sturm auf die Bastille sind nicht notwendig zu kennen, weil das Konzept primär die Kontraste zwischen Perspektiven behandelt. Im Anschluss sollte der Sturm auf die Bastille inhaltlich vertieft werden. Damit könnte die Akzeptanz durch Lehrkräfte leiden, wenn das Konzept als ergänzend verstanden wird und damit eine zusätzliche Unterrichtsstunde kostet. Das Konzept richtet sich an 8. bis 9. Klassen in den meisten Lehr- und Bildungsplänen. Was genau „die meisten“ bedeutet, wäre genauer zu spezifizieren. Jeweils mit Hilfestellung adressiert das Konzept demgemäß mehrere Kompetenzen: Methodenkompetenz (Formulieren einer Untersuchungsfrage, kausale und funktionale Zusammenhänge), Urteilskompetenz (Beschreiben von Standpunkten der Personen und Gruppen, Prüfen von Argumenten, Aushalten widerstrebender Positionen). Als Teil davon sollen Schülerinnen und Schüler die Darstellungen je nach Perspektive unterscheiden können. Darauf fokussiert das Unterrichtskonzept im Kern. Das Konzept folgt der Leitfrage: „Was passierte während des Sturms auf die Bastille?“ Mithilfe mehrerer Darstellungen erschließt es schrittweise das Lernziel: Aufgrund der Perspektivität im Ereignis lässt sich die Leitfrage nicht eindeutig beantworten (Multiperspektivität von Quellen). Die textliche Beschreibung des Unterrichtsablaufs hebt die Konzentration auf den Vergleich verschiedener Quellen hervor: Eigentlich aber vergleichen Schülerinnen und Schüler Textquellen mit einer Sekundärszenierung. Die Interpretation im Spiel basiert bereits auf vergleichbaren Quellen. Schülerinnen und Schüler sollen als Minimalziel nach der Lektüre der historischen Textquellen in einem Unterrichtsgespräch unterschiedliche Darstellungen von Ereignissen identifizieren können. Im Vergleich dieser Darstellungen mit dem Videospiel sollen sie als Maximalziel die audiovisuelle Umsetzung im Videospiel als Form der Perspektive auf ein historisches Ereignis begreifen. Dabei ruft das Konzept Diversität als methodisches Leitmotiv der Stunde aus.

Der Einstieg erfolgt zur Aktivierung mit einem Trailer, den die Schülerinnen und Schüler historisch einordnen. Ein Unterrichtsgespräch problematisiert die Darstellung eines Ereignisses auf Basis von Quellen mit ihren unterschiedlichen Perspektiven. Diversität erwächst laut Konzept aus diesem Gespräch und den unterschiedlichen Ansichten über die Hereingabe von Textquellen. Arbeitsblätter mit den Quellen im Anhang (M1?) werden in der ersten Erarbeitungsphase so verteilt, dass bei der Einzelarbeit nicht auffällt, dass es sich um unterschiedliche Texte handelt. Implizit entstehen so Quellengruppen A und B. Die bereitgestellte Cutscene (M3?) wird für die zweite Erarbeitungsphase danach hinzugegeben. Schülerinnen und Schüler erörtern im Gespräch(?) wie sich deren Darstellung mit den Texten vergleichen lässt. Die Ergebnisse werden an der Tafel gesichert. Auf die Diskrepanzen ihrer Wahrnehmungen hin wird mit den Schülerinnen und Schülern thematisiert, was ihre Quellen gleich oder abweichend darstellen. Der Quellenursprung soll dann offengelegt werden. Problematisch ist, dass dieser Ursprung im Unterrichtskonzept nirgendwo erwähnt wird. Auch die Lehrkraft kann so nicht eröffnen, wer die Äußerungen an wen verfasst hat und zu welchem Zweck. Dieser Mangel des Konzeptes wäre leicht durch eine übliche Quellenangabe zu vermeiden gewesen und muss nachgetragen werden. Die Sicherung an der Tafel kann erst dann die äußere Quellenkritik betreiben und dazu passend die Inhalte notieren. Auf der Tafel dienen die unterschiedlichen Perspektiven auf dasselbe Ereignis als Ausgangspunkt für die Vertiefung. Deren erster Schritt besteht aus der Videosequenz (M2/3?) mit den unterschiedlichen Perspektiven, die sowohl seriell als auch gleichzeitig angeboten werden. Den Schülerinnen und Schülern soll auffallen, dass es auf den räumlichen Standpunkt ankommt, was von einem Geschehen wahrgenommen wird. In der zweiten Vertiefungsstufe soll klar werden, dass die Spielsequenzen auf den Äußerungen in den Quellen basieren. Was zu tun ist, wenn die Schülerinnen und Schüler diese Erkenntnis nicht finden, erklärt das Konzept nicht. Das Konzept sieht lediglich vor, dass die Umsetzung der Quellen im Spiel besprochen und kritisiert wird. Es wird bis hierhin nicht klar, dass die ausgewählten Szenen den Äußerungen in den Textquellen entsprechen sollen. Jetzt beim Schreiben dieser Bewertung bin ich mir selbst nicht klar darüber, ob ich das Konzept dahingehend richtig verstehe. Leider fehlt zudem völlig ein Hinweis darauf, dass die historischen Eindrücke zwar AUCH, aber eben nicht NUR von der räumlichen Perspektive abhängen (z.B. ideologische, politische, soziale Filterung).

Materialien

Die differenzierte Erläuterung am Beginn setzt einen klaren Schwerpunkt: Die Quellen verorten verschiedene Perspektiven durch ihre Auswahl, um sich auf ihren Kontrast konzentrieren zu können. Dafür nimmt das Konzept zudem eine Reduktion auf das Ereignis der Erstürmung selbst vor. Eine Perspektive Unbeteiligter entfällt deshalb. Klug wäre gewesen, das Material für den Unterricht mit Kürzeln M1-Mx zu benennen. Leider wird im Textverlauf nie eindeutig benannt, welches der Videos nun welchem Arbeitsschritt zuzuordnen ist. Auch wenn die Alternativen, die Perspektiven seriell oder gleichzeitig vorzuführen, eine gute Idee sind, erschwert die fehlende Bezeichnung die Zuordnung des Materials zusätzlich. Ein mögliches M1 stellt die schriftlichen Quellen dar. Sie stellen eine Perspektive der Stürmenden der Perspektive der „Verteidiger“ gegenüber. Verteidiger ist vielleicht als Begriff etwas zu wertend (Framing). Ein Defizit des Konzeptes sind die fehlenden Quellennachweise. Da auch die Lehrkraft nicht weiß, woher die Quellen stammen, kann sie die äußere Quellenkritik auch nicht in die Vertiefungsphasen einbringen. Als M2 könnte man den (bearbeiteten?) Trailer bezeichnen. Er soll zwar zentral in das Konzept eingehen, wird aber weder beigefügt, noch verlinkt. Es existieren zahlreiche Trailer zu dem Spiel, von denen einige sogar geköpfte Personen zeigen. Mindestens wäre hier ein Trailer zu verlinken, der das didaktische Konzept unterstützt. Ein Hinweis auf die Jugendschutz-Problematik wäre ebenfalls angebracht. Das Fehlen dieses Trailer-Verweises wirkt sich daher auch negativ aus. M3 würde dann auf das selbst geschnittene Video mit den Perspektiven verweisen. Der Zusammchnitt der Perspektiven ist leider nicht selbsterklärend. Mir wurden nachträglich zwei Videos abgegeben; eines fasst als Endversion die einzelnen Perspektiven seriell und den geteilten Bildschirm mit allen Perspektiven zusammen. Das zweite Video zeigt nur die parallele Darstellung. Beim didaktischen Konzept weiter oben scheinen sich die Perspektiven der Textquellen auf die gewählten Blickwinkel im Spiel zu beziehen. Die Formulierungen sind jedoch so umständlich, dass mir nicht klar ist, ob ich das richtig verstanden habe. Lehrenden wird es da vermutlich ähnlich gehen, zumal diese nicht bereits im Thema sind. Wenn gemeint ist, dass der Moment mit den verschiedenen Ausschnitten visualisiert ist, der auch in den Textquellen nachvollziehbar ist, dann sollte dies textlich deutlicher werden.

Mediale Eigenschaften digitaler Spiele

Die Spielbeschreibung kennzeichnet AC Unity treffend als Action-Abenteuerspiel, gibt Entwicklungsdaten, erwähnt verschiedene Plattformen und verweist auf die Altersfreigabe. Eben aus diesem Grund wäre es notwendig gewesen, einen geeigneten Trailer für das Unterrichtskonzept vorzugeben. Das Konzept erläutert, dass eine fiktive persönliche Geschichte mit historischen Ereignissen um die Französische Revolution verwoben wird. Dass die Deutungen, welche das Spiel vornimmt, in Frankreich zu erinnerungskulturellen Konflikten geführt haben, wird leider nicht erwähnt. Die individuelle Geschichte überschneidet sich in den historischen Entwicklungen durch Begegnungen mit historischen Persönlichkeiten. Erwähnenswert wäre gewesen, dass die Darstellung ihrer charakterlichen Qualitäten zu diesen strittigen Deutungen beiträgt. Ob demgegenüber für das vorliegende Konzept der Hintergrundkonflikt zwischen Geheimbünden erwähnt werden müsste, hängt sicherlich davon ab, wieviel Bedeutung man ihnen für die historische Gesamtinszenierung beimisst. Für den vorliegenden Unterrichtsentwurf jedenfalls scheint er mir entbehrlich. Viel wichtiger für die verfolgte Frage nach der Perspektivität von Quellen durch räumliche Standpunkte ist die Beschreibung der spielweltlichen Rekonstruktion. Ihre Inszenierung erläutert das Konzept treffend durch Alltagsabläufe von Bewohnern, der Rekonstruktion eines Stadtbildes, Veränderungen im Stadtbild durch Ereignisse und atmosphärische Sinneseindrücke etwa durch den Tag-Nacht-Wechsel. Spielende können die Spielwelt im Prinzip nicht ändern, nur der Verlauf der Handlung ergibt Änderungen. Manche Formulierung lässt sprachliche Präzision mit fachlichen Folgen missen: Dass die Spielwelt „detailliert rekonstruiert“, ist eine gewagte Formulierung, weil sie in vielen Gebieten auch Dinge zeigt, für die keine Quellenbelege vorliegen. Dass sie deshalb „ein realistisches Abbild von den alltäglichen Abläufen sowie außerordentlichen Ereignissen zeigt“, wäre sehr viel vorsichtiger zu formulieren. Allenfalls zeigt sie ein „realitätsnahes“ Abbild oder, um es mit Prof. Körbers Begriffen zu schreiben: Sie zeigt ein „plausibles“ Abbild, nicht unbedingt jedoch ein „triftiges“. Ähnlich wie beim Quellenbegriff offenbart die Einordnung der „Rekonstruktion“ in der Spielwelt mangelhafte begriffliche Schärfe. Der Übergang zur Räumlichkeit als zentrale historische Kategorie dieser Spielinszenierung erläutert die Spielbeschreibung hervorragend. Dass aber die Spielenden-Perspektive im Kern des Konzeptes zur Perspektivität durch die Verortung im Raum übergeht, wird nur angedeutet.

Zusammenfassung

Das Unterrichtskonzept ist im Kern raffiniert, weil es die Eigenschaften digitaler Spiele nicht nur ernst nimmt, sondern gewinnbringend gerade für einen Geschichtsunterricht einsetzt: Es verdeutlicht an den verwendeten Quellen, dass historische Multiperspektivität nicht nur etwa aus politischen oder sozialen Einstellungen folgt, sondern auch die Verortung ihrer Urheber im Raum eine wichtige Rolle besitzen kann. Allerdings leidet das Konzept unter einem Mangel an handwerklicher (Quellenangaben, Verweis Videos), fachlicher (Quellenbegriff, Realität) und struktureller Sorgfalt (Ablauf, Wiederholungen, umständliche Formulierung). Auch wenn es das nicht explizit so vertritt, ist es instruktiv und dirigistisch angelegt. Der tabellarische Ablaufplan vermerkt zum Lernziel (Multiperspektivität von Quellen) zum Beispiel, dass die Schülerinnen und Schüler fiktionale Elemente erkennen sollen und dass die Darstellung eines historischen Ereignisses auf den verfügbaren Quellen basiert. Wie das bereits in der Phase „Problematisierung“ durch die Schülerinnen und Schüler erkannt werden soll, ist nicht ausgeführt. Vielleicht wäre die Erarbeitung an den Quellen und die Problematisierung besser zu tauschen. Durch diesen Aufbau wirkt der Erkenntnisprozess der Schülerinnen und Schüler instruktiv dirigiert. Wissen wird eher nicht erarbeitet, sondern angeleitet präsentiert. Im Zweifel führt die Lehrkraft Schülerinnen und Schülern zum beabsichtigten Verständnis, das Setting verschafft ihnen wenig Raum zur Selbsterkenntnis. Ein solches Konzept begleitet den Erkenntnisprozess nicht, sondern steuert ihn. Inhaltlich werden die Texte zu den einzelnen Unterpunkten nicht scharf getrennt. Der historische Kontext beschreibt zu viel das Spiel und ordnet im Grunde die Revolution und die Erstürmung nicht historisch ein, die didaktischen Überlegungen erörtern dann wieder Aspekte der Frz. Revolution. Durch Wiederholungen leidet die strukturelle Führung der Lesenden. Insbesondere der Unterrichtszusammenhang ist umständlich formuliert, wodurch das Folgen schwerfällt. Inhalte müssten zudem präziser auf die Zwischenüberschriften angepasst sein.

Kritisch ist, dass historische Qualität der Textquellen mit den audiovisuellen Interpretationen des Spielgeschehens quasi durch den Begriff der „Quelle“ gleichgesetzt sind. Das Spiel ist eine Interpretation solcher Quellen, und damit eher vergleichbar mit Sekundärliteratur, was wiederum nicht bedeutet, dass die Quellen frei von Perspektivität wären. Im Prinzip wählt das Konzept das angebotene Material plausibel aus. Zudem sind dessen Grenzen und kalkulierte Reduktionen lobenswert ausgewiesen. Sie dienen dazu, sich auf die Kontraste der Perspektiven bei der Erstürmung zu konzentrieren. So erklärt sich auch das Fortlassen von Wahrnehmungen nicht direkt Beteiligter. Dass aber das Material nicht klar bezeichnet wird und nicht alles Material bereitgestellt oder verlinkt ist, ist ein erhebliches Defizit. Auch wenn pointierte Videos zu den Perspektiven angefertigt wurden, fällt doch schwer, bei den methodischen Überlegungen dem Einsatz des Materials zu folgen. Leider sind die Quellen für die Lehrkräfte nicht adäquat referenziert, und auch die Fußnoten zeigen handwerkliche Schwächen. Zwei Links werden entgegen der Zitierrichtlinien ohne Autoren, Titel, Zugriffsdatum aufgeführt.

Kommentar von Alexander Buck:

Weiten Teilen der Ausführungen von Herrn Nolden sind zuzustimmen. Ich frage mich lediglich in diesem Zusammenhang, ob Ihr Quellenbegriff wirklich so unproblematisch auf digitale Spiele übertragbar ist. Dass Sie die Urteilskompetenz fördern wollen, ist ein guter Ansatz. Zusätzlich hätte ich es gut gefunden, wenn die Schülerinnen und Schüler mögliche Konsequenzen für eine eigene Erzählung der Französischen Revolution bzw. für die Rezeption von bereits „fertigen“ Erzählungen abwägen müssten. Insgesamt ist es eine gute Idee, ein digitales Spiel sowohl hinsichtlich seiner Medialität zentral im Unterricht zu behandeln als auch als Motivation im Stundeneinstieg zu verwenden. Die Quellenangaben auf den Arbeitsblättern fehlen.

Kommentar von Daniel Giere:

Das vorgelegte Unterrichtskonzept zeigt im Kern einen grundsätzlich neuen Ansatz bei der Verwendung digitaler Spiele im Geschichtsunterricht. Den Kritikpunkten von Nico Nolden und Alexander Buck schließe ich mich an, möchte aber noch einmal betonen, dass ein grundsätzlicher Ansatz zum eigenständigen Lernen der SuS zwar nicht optimal umgesetzt ist, der Grundgedanke der Stunde jedoch innovativ ermöglicht Multiperspektivität eigenständig erfahrbar zu machen. Das vorgelegte Material ermöglicht es einer Lehrkraft als Steinbruch eine lernfunktionale und schüleraktivierende Unterrichtsstunde zu konzipieren. Zwar fehlt im Ansatz das grundsätzliche Verständnis, dass hier ein instruktiver Ansatz nicht von Nöten ist, doch ist dieser Aspekt auf die nicht vorhandene Lehrerfahrung zurückzuführen, die im Seminarzusammenhang auch nicht vermittelt werden kann. Ich halte den Ansatz weiterhin als besonders gewinnbringend für den Unterricht und bin zuversichtlich im zweiten Teil des Seminars hieraus ein sehr gutes Unterrichtskonzept entwickeln zu können. Innovativität und optimale Ausnutzung des Medienformats führen daher trotz eklatanter Mängel bei der Verwendung fachwissenschaftlicher und -didaktischer Grundlagen noch zu einem sehr guten Konzept.