

Rezension zum Unterrichtskonzept

## **Total War Empire** **„Prozesse des Regierens in der Frühen Neuzeit“**

Team: Alexander Gorth, Gidon Hausmann, Thies Mextorf, Jorinde Rose, Andreas Schütt

Rezensenten: Nico Nolden, Alexander Buck, Daniel Giere

### **Historische Fragestellung**

Das Unterrichtskonzept befasst sich mit der frühneuzeitlichen Herrschaft im 18. Jahrhundert. Dafür rückt es die zentralen europäischen Großmächte und ihre diplomatischen Konflikte in den Mittelpunkt. Es bietet zwei gleichwertige Szenarien an, die von zwei unterschiedlichen Problemlagen der Zeit zeugen und präzise in kurzen Absätzen zusammengefasst sind. Erstens treffen im Siebenjährigen Krieg Russland, Preußen, Österreich, Großbritannien und Frankreich als Hauptakteure mit ihren unterschiedlichen Motiven aufeinander. Genannt sind der österreichische Erbfolgekrieg, die Rivalität um Kolonien, die russische Westexpansion und eine daraus folgende Lagerbildung. Zweitens führt die Französische Revolution dieselben Staaten aufgrund des innenpolitischen Umbruchs in eine neue diplomatische Lage. Das Konzept skizziert knapp die Unzufriedenheit von Landbevölkerung und Bürgertum, die sich gegen Adel und König entlädt. Das Szenario startet kurz nach dem Sturm auf die Bastille.

### **Didaktische Vorgehensweise**

Das Konzept schließt an das Curriculum der 8. Klasse an. Etwas unklar bleibt der Grund für die Konkretisierung im drittletzten Satz des Unterrichtszusammenhangs auf Haupt- und Realschulen 8G.1. Als Voraussetzung ist erheblicher Unterrichtsstoff vorzubereiten: Absolutismus, europäische Monarchien, Kolonialismus und Merkantilismus, Staatsformen, Grundlagen zu europäischen Großmächten, frühneuzeitlicher Staat, Handel, Innen- und Außenpolitik, Militär, Wirtschaft. Schülerinnen und Schüler sollen in dieser Jahrgangsstufe den Kontext der behandelten Epoche erkennen und den Verlauf des Unterrichtskonzeptes einordnen können. Beispiele sind mit dem epochalen Gesamtzusammenhang zu verbinden. Das Konzept richtet sich an gut ausgebildete, interessierte Klassen. Es schließt interaktiv und vertiefend den Themenblocks an der Grenze zwischen absolutistischer Herrschaft und der Einführung in die Französische Revolution. Warum im Stundenverlauf Merkantilismus, Handel und Innenpolitik frühneuzeitlicher Staaten vorausgesetzt sind, macht das Konzept allerdings nicht deutlich. Das Unterrichtskonzept fokussiert die Interaktion der Staaten, um Verständnis für Interdependenzen des Regierens und das Abwägen bei Regierungsentscheidungen hervorzurufen. Dadurch konzentriert es sich auf außenpolitische Interaktion der genannten Staaten. Binationale Konflikte stehen dahinter zurück. Sowohl die historische Situation als auch die Spielmechaniken von Empire Total War sind auf diesen Aspekt kondensiert. Themen wie städtische Verwaltung und militärische Konfrontationen fallen dadurch heraus. Im Mittelpunkt steht der diplomatische Aushandlungsprozess, als Planspiel entlang der Spielmechanik abstrahiert.

Lehrende steigen mit einem Überblick über die vorangegangenen Unterrichtsthemen ein. Die Vertiefungsstunde operiert unter dem Motiv, „Geschichte selbst aus[zu]probieren“ (Rollenspiel/Planspiel). Minimal sollen Schülerinnen und Schüler verstehen, „wie die Politik der Kabinette funktioniert haben könnte, und welche Überlegungen in politische Entscheidungen im 18. Jahrhundert einfließen.“ Als Einflussfaktoren werden Finanzen, Militär, Diplomatie genannt, deren Abwägung zu einem Einblick in die historischen politischen Entscheidungsprozesse führen soll. Im Maximum sollen sie sie „die Darstellung der Kabinettpolitik hinterfragen und lernen, wie man mit Geschichtsdarstellungen in Computerspielen umgehen kann.“ Während ersterer Aspekt deutlich adressiert wird, weist das Konzept nur am Ende Raum zu, in dem Lehrende die Geschichtsdarstellung des Computerspiels thematisieren könnten. Methodische Grundlage bildet die Annäherung über das digitale Medium „Empire: Total War“ und seine Spielmechanik der diplomatischen Aushandlungsprozesse. Nach einer Präsentation der staatlichen Akteure, organisieren sich die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen, wählen einen der teilnehmenden Staaten und verteilen die Aufgabenbereiche Militär, Handel, Diplomatie. Der

übergreifende Austausch im Klassenverband simuliert eine Spielpartie von vier Runden. Entsandte Vertreter diskutieren im inneren Kreis einer „Fish Bowl“ im Auftrag ihres Herrschers. Der Prozess wird auf Karteikarten stichpunktartig dokumentiert. Zufallsereignisse werden vor der dritten Runde zufällig gezogen. Sie zeigen die zufällige Entwicklung von Geschichte in der Spielvorlage sowie die Existenz von realhistorischen Alternativen. Die Sicherung des Diskussionsverlaufes folgt durch ein Unterrichtsgespräch. Wie der Verlauf mit den historischen Umständen vergleichbar ist, vertieft die Gegenüberstellung des Verlaufs mit einem akkuraten historischen Zeitstrahl in einem Unterrichtsgespräch.

### **Materialien**

Als Materialien werden Screenshots zusammen Informationen zu den einzelnen Staaten aus dem Videospiel bereitgestellt. Einige Passagen der Kurzbeschreibungen von Staaten sind wortgleich aus der Spieldatenbank entnommen, wie Fan-Wikis zeigen. Für eine Veröffentlichung ist entweder mit einer Quellenangabe am Text deutlich zu markieren, dass es sich um die Texte aus dem Spiel handelt. Ist ein solcher Quellenhinweis nicht gewünscht oder sind die Texte nur teilweise wortgleich übernommen, müssten die Kurzbeschreibungen in Gänze paraphrasiert werden. Zweitens stellt das Konzept in rot und grün positiv und negativ markierte Ereigniskarten bereit, die vor der dritten Spielphase gezogen werden. Unverständlich ist, warum die Ereignisse so eindeutig als positiv oder negativ zugeordnet werden – als Folge der Kennzeichnung im Spiel oder bewusste durch die AutorInnen entschieden. Ein Urteil darüber zu bilden, ist den Schülerinnen und Schülern damit nicht mehr möglich. Stutzig macht die Formulierung, es seien positiv und negativ „erscheinende“ Ereignisse. Hier steckt bereits ein Ansatz dafür, diese dichotome Kategorisierung zu hinterfragen. Die Rollenkarten verwenden die Symbole und Figurenportraits als Screenshots aus dem Spiel. Ein klarer Hinweis darauf VOR der Kopiervorlage wäre angebracht. Sie kennzeichnen sinnvoll knappe Aufgabengebiete. Leider sind die Seitenumbrüche unsauber. Daher ist die Nutzung der Karten als Kopiervorlage umständlich. Nicht darauf hingewiesen wird, dass je Herrscher die Rollenkarten der Ämter mehrfach auszudrucken sind. Die Szenarien fassen zwei separate Blätter knapp und schlüssig zusammen. Die Quellenangaben bei den Karten machen jedoch stutzig. Zur Darstellung der Französischen Revolution ist die Quellenangabe als reiner Link ungenügend (siehe Zitierrichtlinien zum Seminar). Die Karte beim Szenario zum Siebenjährige Krieg wurde keinesfalls dem Spiel entnommen. Eine Quellenangabe fehlt dafür. Sollte sie von den AutorInnen selbst erstellt sein, muss dennoch ein Quellennachweis an das Bild gesetzt werden.

### **Mediale Eigenschaften digitaler Spiele**

Treffend beschreibt das Konzept eingangs Empire Total War. Es stellt Kernelemente der Spielerfahrung vor, die das Unterrichtskonzept sinnvoll aufgreift. Das rundenbasierte Echtzeitstrategie-Spiel behandelt das Zeitalter des Kolonialismus im 18. Jh. Kampagnen erlauben, europäische Großmächte wie Großbritannien, Frankreich und Russland zu spielen, allerdings Großmächte auch weltweit wie die Osmanen oder die indischen Marathen. Teils gerät die Spielbeschreibung zu detailliert, weil einige Aspekte für das Unterrichtskonzept nicht notwendig sind: z.B. Regionen mit großen oder kleinen Hauptstädten, militärische Aspekte der Schlachtenkarten. Später stellen die methodischen Überlegungen klar heraus, welche Aspekte das Konzept ausklammert, um das Spiel und die historische Situation handhabbar zu machen. Das Konzept verknüpft die Methode „Fish Bowl“ mit den beschriebenen Eigenschaften digitaler Spiele (Interdependenzen, aktive Quelle, alternierende Spieler-Performanz). Die Methode transportiert „die Interaktivität des Videospieles und die Dynamik der Staatsprozesse“. Sie ermöglicht den Schülerinnen und Schülern in Gruppenarbeit die Lernergebnisse der Unterrichtseinheit einzubringen. Das Konzept verweist für mehr Informationen zur „Fish Bowl“-Technik an den Methodenkoffer der Bundeszentrale für politische Bildung (BpB). Zudem adaptiert das Konzept die spielmechanischen Eigenschaften des spezifischen Beispiels vor allem durch das rundenbasierte Vorgehen in vier Diskussionsrunden. Vor der dritten ziehen die Gruppen zufällige Ereignisse aus einem Beutel. Dies ahmt den zufälligen Verlauf des Spieles nach, und repräsentiert, dass immer historische Alternativen bestehen. Wenn überhaupt, dann fehlt höchstens ein Hinweis: Die eingezogene Ebene des Videospieles verdeutlicht den Teilnehmenden, dass die Unterrichtssituation eine abstrahierte Simulation betreibt und nicht eine Rekonstruktion der historischen Verhältnisse erreichen kann.

## Zusammenfassung

Die Spielbeschreibung trifft das Spielgeschehen und beschreibt es verständlich selbst für Lehrende, die mit digitalen Spielen wenig erfahren sind. Sie behandelt jedoch auch Aspekte, die später ungenutzt bleiben. Dort könnte der Text konzentrierter sein. Der historische Rahmen bietet zwei Szenarien an und richtet sich pointiert am Lernziel aus, jeweils präzise auf die notwendigen historischen Informationen kondensiert. Historisch hilfreich die Auswahl zweier Szenarien, weil sie historische Alternativen bekräftigt und das bewusste Handeln der Spielenden beim Auswählen inszeniert.

Das Konzept ist didaktisch als Vertiefung klug positioniert, fordert aber auch erhebliche Vorbereitung. Die „Fish Bowl“ ist methodisch plausibel, um diplomatische Verhandlungen zu inszenieren und zugleich konsequent die angelegte Spielmechanik zu adaptieren. Dass das Konzept abschließend die spielerische Simulation dem akkuraten Geschichtsverlauf gegenübergestellt, schließt eine kluge Klammer um die gesamte Unterrichtseinheit. Je nach Vorwissen können Lehrenden auch tiefer in den Simulationscharakter des Spieles einsteigen. Das Konzept ist in diese Richtung jedoch kaum entwickelt. Besser zu durchdenken wäre, wie zahlreiche Karteikarten der Diskussionsrunden zum Tafelbild übertragen werden. Als Zwischenschritt böte sich je Gruppe an, die Notizen auf A3-Blätter zu sammeln. Dem Konzept zu folgen, fällt schwerer als nötig, weil sich Passagen bei didaktischen und methodischen Überlegungen doppeln.

Die Materialien sind nachvollziehbar und übersichtlich strukturiert. Sprachlich leiden sie unter mangelnder Präzision: Das Spiel findet etwa nicht in der frühen Neuzeit statt. Staat, Regierung und Herrschaft werden unreflektiert verwendet. Eine geringe Zahl an Formulierungen ist salopp. Die doppelte Klassenstufeneinordnung verwirrt. Leider wurde nicht gründlich korrekturgelesen: „Dafür gestalten wir... eine interaktive Festigungsstunde ein.“; Anhang als „PFD“. Das PDF ist nicht gut strukturiert, weil Seitenumbrüche Karten zerstört haben. Vor Veröffentlichung sind diese Defizite bitte zu beheben, so können es Lehrende schlecht verwenden. Leider sind die Quellenangaben problematisch: Dass einige Passagen aus dem Spiel, mindestens aber aus Wikis, entnommen sind, kennzeichnen die Beschreibungstexten nicht. Die Quellen der Karten sind unzureichend: bei der Frz. Revolution steht nur der Link, die Karte zum Siebenj. Krieg scheint aus einer ungenannten Publikation zu stammen. Für eine Weiterverwendung muss das korrigiert werden.

Bezüglich der Eigenschaften digitaler Spiele ist der Diplomatieanteil als „Fish Bowl“ performativ hervorragend umgesetzt: Die Auswahl der Szenarien, und dass von vier Diskussionsphasen in der dritten ein zufälliges Ereignis auftritt, offenbart die Simulation und die Existenz historischer Alternativen. Gut erläutert das Konzept, auf welche Teilaspekte des digitalen Spieles es sich beschränkt, um die historische Komplexität und den Simulationscharakter zu thematisieren.

### **Kommentar von Daniel Giere:**

Grundsätzlich ist die Idee des Übertragens der digitalen Spielmechaniken auf eine analoge im Unterricht verwendbare Version großartig. Bei der Umsetzung sieht man die zeitliche Begrenzung dann wiederum deutlich, wie Nico Nolden bereits ausgeführt hat. Grundsätzlich kann ich den Punkt von Nolden noch einmal unterstreichen, die Beurteilung von historischen Ereignissen immer in die Hände der SuS zu geben, damit den Zahn bei vielen SuS gezogen werden kann, dass Geschichte eben nicht feststeht, sondern immer wieder neu gedeutet wird. Das ist zentrales Anliegen des Faches. Grundsätzlich ist in dem Ansatz alles gegeben, um eine gute Unterrichtsstunde durchzuführen. Der Aufwand für die Vorbereitung der Stunde für die Lehrkräfte sollte allerdings noch deutlich reduziert werden, um die Chancen der Verwendung zu steigern.

### **Kommentar von Alexander Buck:**

Auch ich halte die Idee für gut, Spielmechaniken mit Schülerinnen und Schülern im Unterricht quasi „am eigenen Leib“ zu erproben. Man merkt Ihrer Planung – neben den organisatorischen Punkten – jedoch an einzelnen Stellen an, dass Sie das Prinzip der Großmächte-Diplomatie als Erklärungs- und Deutungsangebot für Vergangenheit selbst wiederum kaum in Frage stellen. Hier wäre meiner Meinung nach ein sinnvoller Anknüpfungspunkt für weitere Überlegungen gewesen.