

Rezension des Unterrichtskonzepts

Eine Betrachtung der Darstellung des Rassismus in den Vereinigten Staaten von Amerika im 21. Jahrhundert anhand des Videospiele GTA V

Team: Reschad Fakhri, Malena Fischer, Jeremy Lehmann, Sascha Singh

Rezensenten: Nico Nolden, Alexander Buck, Daniel Giere

Historische Fragestellung

Das Unterrichtskonzept wendet sich dem Thema Alltagsrassismus am Beispiel der fiktiven US-Metropole in GTA V zu. Das Konzept verknüpft wichtige historische Themenbereiche wie die neuzeitliche Deklaration von Menschenrechten, zeitgeschichtliche und gegenwärtliche Auswirkungen von Kolonialismus und Sklaverei seit der Frühen Neuzeit sowie die gesellschaftlichen Entwicklungen in der US-amerikanischen Nachkriegsgeschichte. Mit dem Alltagsrassismus in den USA adressiert es ein ungewöhnliches zeithistorisches Setting. An das Curriculum für den Geschichtsunterricht der Sekundarstufe I bietet es allgemeine und spezielle Anknüpfungspunkte, etwa auf die Entstehung moderner Gesellschaften und Menschenrechten oder imperiale, koloniale Herrschaft und bis heute spürbare Auswirkungen. Zudem verweist es auf damit verbundene Gegenwartsrelevanz (Migrationspolitik, Rassismus in BRD, Menschenwürde im Grundgesetz). Entsprechend ist die geschichtliche Thematik in Fächern wie Gesellschaftskunde, Wirtschaft/Politik und Englisch sowie für höhere Jahrgangsstufen anschlussfähig.

Didaktische Vorgehensweise

Der Schwerpunkt zielt auf das Curriculum des 9. Jahrgangs. Schülerinnen und Schüler sollen Sach-, Fach- und Werturteile fällen, begründen, nachvollziehen und kritisch hinterfragen. Speziell demokratieschädliche gesellschaftliche Entwicklungen sollen sie erkennen und kritisieren. Das Konzept hilft ihnen, Alltagsrassismus als historisches und gesellschaftliches Phänomen einzuordnen und bei medialen Inhalten zu erkennen. Zum Einstieg in die Unterrichtseinheit werten Schülerinnen und Schüler ihre Eindrücke zu einer Karikatur aus, die sie auf Karteikarten sichern. Die Sammlung spannt durch ein Unterrichtsgespräch das begriffliche Problemfeld für die Beteiligten auf. In einer ersten Arbeitsphase sehen sie ein Gameplay-Video, zu dem sie Stichpunkte notieren, die sie wiederum in Partnerarbeit diskutieren und ergänzen. Danach werden die Beobachtungen zu Alltagsrassismen im Unterrichtsgespräch ausgewertet. In der zweiten Arbeitsphase stellen dem die Schülerinnen und Schüler in Partnerarbeit einen Auszug aus dem Grundgesetz gegenüber. Zur Ergebnissicherung erörtert ein Unterrichtsgespräch, in welchem Verhältnis die Gameplay-Sequenz zum Gesetzesauszug steht. Erreicht werden soll ein Verständnis, warum der Alltagsrassismus gesetzeswidrig und gesellschaftlich problematisch ist.

Materialien

Das Konzept führt formal sauber und klar formuliert durch die Unterrichtseinheit, beinhaltet eine tabellarische Übersicht und bietet einen Literatur- und Quellenanhang. Um das Konzept durchzuführen werden drei Materialien bereitgestellt: Eine Karikatur (M1) auf Basis eines Screenshots aus dem Spiel GTA V, eine Videosequenz (M2) über Kommunikationssituationen in vier Perspektiven und ein Screenshot (M3) von Artikel 1 des deutschen Grundgesetzes.

Die Einbindung der Materialien M1 und M2 trägt schlüssig zur Vorgehensweise bei. Zwar wird proklamiert, dass das Grundgesetz (M3) eine gute Verknüpfung herstelle, worauf sie sich aber bezieht, wird nicht ausgeführt. Nachdem etwa die amerikanische Unabhängigkeitserklärung oder der Civil Rights Act als Vorwissen genannt wurden, wirkt der Einbezug des Grundgesetzes unzureichend begründet. Wie die Schülerschaft damit herausarbeiten könne, „dass alle Menschen gleich sind“, bleibt unklar. Die Formulierung ist zudem schwammig, weil Menschen nicht gleich sind, sondern bspw. gleich an Rechten. Eher könnte man argumentieren, die Schülerinnen und Schüler übertragen mit der Einführung des GG ein Bewusstsein für die Entstehung von Rassismen auch in der BRD. Obwohl es sich für die Verwendung des Themas im Schulalltag angeboten hätte, liegt eine englische Sprachvariante nicht vor.

Mediale Eigenschaften digitaler Spiele

Das gewählte Material aus digitalen Spielen verwendet das Unterrichtskonzept illustrativ. Der Screenshot dient als Diskussionsanlass über das Gespräch in den Sprechblasen. Das mitgeschnittene Material im Video zeigt klug gewählte Perspektiven für Gespräche zwischen ethnisch unterschiedlichen Personen. Zunächst zeigt es den Unterschied, wenn ein schwarzer Mann einen weißen und einen schwarzen Mann anspricht, dann vergleichbare Reaktionen, wenn ein weißer Mann je einen weißen und schwarzen Mann anspricht. In beiden Fällen führt das Ansprechen unter Gleichen zu einem kurzen ruhigen Austausch, im Falle unterschiedlicher Ethnien jeweils zu einem Gewaltakt. Die wechselnden Perspektiven tragen einem wesentlichen Aspekt digitaler Spiele Rechnung: Sie simulieren das Handeln aus unterschiedlichen Perspektiven, die Spielende im Spielverlauf annehmen können.

Allerdings bleibt diese Eigenschaft schwer erkennbar, weil Schülerinnen und Schüler beispielsweise nicht aktiv aus mehreren Sequenzen mit unterschiedlichen Perspektiven auswählen können. Im Vergleich zu den ursprünglichen Ideen im Konzept aus den Vormonaten (verschiedene Wohnstile, Reaktionszeiten Polizei, Vergleich verschiedener Gesprächsanlässe und Reaktionen zwischen Ethnien) bleibt nur ein blasses Beispiel übrig. Die Gegenüberstellung individueller Gewalt entsteht aus einer kontextarmen Szene am Hafensperrgitter. Die Perspektiven der Beteiligten sind nur aus einem größeren Abstand zu sehen. Der Rahmen der gesellschaftlichen Situation ist nicht aus sich selbst heraus verständlich, so dass über die ethnische Zugehörigkeit hinaus die Auseinandersetzung auch mit zahlreichen anderen Faktoren zu tun haben könnte – es könnte sich sogar um reinen Zufall handeln. Besser verständlich wäre eine Szene gewesen, die etwa in einen alltäglichen Rahmen wie einen Einkauf, das Betreten eines Grundstückes oder Ähnliches eingebettet wäre.

Zusammenfassung

Die Einbettung gelingt auf mehreren historischen Ebenen schlüssig und vielfältig. Sie ist fächerübergreifend anschlussfähig. Das didaktische Konzept dockt an wesentliche Elemente des Curriculums ab der 9. Jahrgangsstufe an. Inhaltlich handelt es sich im Wesentlichen also um ein gutes Unterrichtskonzept. Allerdings leidet es unter sprachlich unpräzisen Formulierungen: Schülerinnen und Schüler sollen lernen, dass Alltagsrassismus „nicht korrekt“ ist, meint vielleicht eher „gesellschaftlich problematisch“. Ähnlich: „Die Schülerschaft kann herausarbeiten, dass alle Menschen gleich sind.“ In welchem konkreten Sinne wären sie das? Bedenklich ist die Formulierung, dass Alltagsrassismus durch die Migration von der Südgrenze des Landes verstärkt werde, denn sie eine fragwürdige Kausalität her. Die Materialien stützen im Kern sinnvoll die gewählte Vorgehensweise. Dass es allerdings vorwiegend illustrativ verwendet wird, steht in einer Diskrepanz mit der Spielbeschreibung, welche eingangs sehr viele richtige und wichtige Aspekte der Spielerfahrung betont. Umgesetzt durch den Ausschnitt bleibt davon lediglich die Spielerperspektivität übrig, die in vier Varianten seriell nebeneinandergestellt werden.

Der Aspekt, dass wir die Eigenschaften digitaler Spiele pointiert ins Rampenlicht rücken wollten, tritt daher leider nur schwach zutage. Gänzlich klar wird auch nicht, warum und wie ausgerechnet die Eröffnung des Grundgesetzes in das übrige Material eingebunden wird. Die ursprünglich von der Gruppe selbst angebrachte Misshandlung von Rodney King 1992 als Ausgangspunkt kommt nicht mehr vor, auch für das Grundgesetz brachte das Unterrichtskonzept andere Substitute als Unterrichtsvoraussetzung vor (Unabhängigkeitserklärung, Civil Rights Act). Klar kann man auch das jetzt gewählte Material im Unterricht einsetzen, um mit Schülerinnen und Schülern über Rassismus zu sprechen. Unklar bleibt, warum dafür gerade das Videospiele genutzt werden sollte und wieso dem ausgerechnet der Passus des Grundgesetzes gegenübergestellt wird.

Kommentar von Daniel Giere:

Generell stimme ich den Ausführungen von Nico Nolden zu. Zwar wurde durch den Fokus auf das Grundgesetz grundsätzlich die Möglichkeit für die SchülerInnen gegeben, die auf Grundlage aktueller Wertmaßstäbe zu füllen, doch verbleiben die Ausführungen zu den anberaumten Schülerleistungen diffus. Der Schwerpunkt der Stunde geht dadurch verloren, dass nicht explizit mit den Materialien gearbeitet wurde. Wichtig wäre zu antizipieren, was die SuS aus den einzelnen Phasen an Lernertrag mitnehmen, um dann überhaupt sagen zu können, ob die SuS zu Ende in der Lage sind Urteile zu fällen. Vorschlag wäre, entweder die „Würde des Menschen“ ins Zentrum der Stunde zu stellen, also zu Beginn zu sammeln, was zur Würde gehört, um dann anschließend anhand der Materialien dies weiter auszudifferenzieren. Oder aber andere Passagen des Grundgesetzes zu verwenden. Insgesamt ist augenfällig, dass die Gruppe nicht genügend mit den ausgewählten Materialien arbeitet.

Kommentar von Alexander Buck:

Ich schließe mich in weiten Teilen – und auch in der abschließenden Bewertung – dem Gutachten der Kollegen an. Meiner Auffassung nach ist es Ihnen gelungen, spielmechanische Aspekte einer Analyse für Schülerinnen und Schüler zugänglich zu machen. Auch ich hätte mir gewünscht, dass Sie stärker vom Material ausgehend gemeinsam mit den Lernenden den Versuch unternehmen, die präsentierten Konzepte von Rassismus gleichsam induktiv zu systematisieren.