

Unterrichtskonzept

Rassismus in den Vereinigten Staaten von Amerika im 21. Jahrhundert – Grand Theft Auto (GTA) V

Sascha Singh

Erarbeitet auf der Grundlage von *Eine Betrachtung der Darstellung des Rassismus in den Vereinigten Staaten von Amerika im 21. Jahrhundert anhand des Videospieles GTA V* (Reschad Fakhri, Malena Fischer, Jeremy Lehmann, Sascha Singh).

Gliederung

1. Stundenrelevante Angaben zur Sache
 - 1.1. Beschreibung des digitalen Spiels
 - 1.2. Darlegung des historischen Sachverhalts
2. Didaktische Überlegungen
 - 2.1. Unterrichtszusammenhang
 - 2.2. Schwerpunktsetzung und didaktische Reduktion
3. Ziele der Stunde
4. Methodische Überlegungen
5. Verlaufsplan
6. Literaturverzeichnis

1. Stundenrelevanten Angaben zur Sache

1.1 Beschreibung des digitalen Spiels

Das Videospiel *Grand Theft Auto V* erschien 2013 erstmals für die Konsole. 2015 veröffentlichte Entwickler *Rockstar North* unter dem Publisher *Rockstar Games* das Spiel auch für den PC. Es handelt sich um ein Open-World Spiel. Das bedeutet, dass der Spieler die dreidimensionale Spielwelt frei erkunden kann. Diese hat die Stadt Los Angeles zum Vorbild, heißt jedoch *Los Santos*. Die Geschichte des Spiels behandelt drei Hauptprotagonisten, zwischen denen der Spieler während des Spiels frei wechseln kann. Diese sind zwar kulturell und gesellschaftlich sehr unterschiedlich veranlagt, werden aber gemeinsam in kriminelle Geschäfte verwickelt. Die Story und Spielwelt, als auch die Charaktere sind überzeichnet und oftmals stark stereotyp dargestellt.

Die audiovisuelle Darstellung des Spiels bleibt dabei aber sehr realistisch. Die Physik des Spiels ist der Realität nahe, wobei diese bei den Fahrzeugen leicht vereinfacht wurde, um ein besseres Spielerlebnis zu gewährleisten. Auch die Darstellung Los Angeles fällt äußerst komplex aus. Da Stadtteile und Sehenswürdigkeiten ihren realen Vorbildern detailliert nachempfunden sind, zeichnet GTA V ein Bild der Stadt, das der Realität in vielen Bereichen erstaunlich nahekommt. Die Zeit vergeht dabei beschleunigt in einem Tag/Nacht Zyklus, der alle 48 Minuten einmal vollendet wird.

Die Spielwelt von GTA V lässt sich außerhalb von Missionen nicht verändern und auch innerhalb dieser nur sehr geringfügig. Dagegen ist die Interaktionsvielfalt mit der Spielwelt sehr groß. Alle Fahrzeuge, lassen sich zur Fortbewegung nutzen. Dem Spieler stehen zudem eine große Zahl verschiedenster Kleidungsstücke zur Auswahl, die die Charaktere anziehen können. Außerdem hat jeder Charakter Zugriff auf ein Arsenal verschiedenster Waffen. Diese sind auch nötig, da die Missionsziele oftmals nur durch die Anwendung von Waffengewalt zu erreichen sind. Im freien Spiel hingegen steht dem Spieler nichts im Wege sich pazifistisch zu verhalten. Mit einem Tastendruck kann der Charakter andere NPCs ansprechen und mit ihnen so interagieren. Das Spiel ist USK 18 freigegeben. Grund hierfür ist die Gewaltdarstellung, sowie anstößige Sprache, Drogenkonsum und Waffengewalt.

Die Erzählstruktur während der Story Missionen ist größtenteils festgelegt. Im freien Modus hingegen ist es dem Spieler gestattet zu tun was er möchte, nur beschränkt durch die spielinterne Polizei, welche bei Straftaten des Spielers diesen verfolgt. Das Spiel wird aus der Third-Person Sicht gespielt, man kann aber fließend in die Ego Perspektive wechseln.

1.2 Darlegung der genutzten Quellen als Perspektiven auf den historischen Sachverhalt

Im Kern behandelt die Unterrichtsstunde den Alltagsrassismus im 21. Jhd. in Amerika. Der benötigte geschichtliche Hintergrund beginnt dabei schon bei der amerikanischen *Unabhängigkeitserklärung*. Bezüglich der Menschenrechte in Grundgesetzen ist festzuhalten, dass schon in der ersten *Verfassung der USA* die „unveräußerlichen“ Menschenrechte festgelegt wurden. Oftmals wird dieses Dokument auch im Zuge der Aufklärung an deutschen Schulen behandelt.

Trotz der amerikanischen Unabhängigkeit bestand der atlantische Dreieckshandel weiterhin. Dieser sollte ebenfalls im Unterricht behandelt worden sein. Die Versklavung von Afroamerikanern führt zu einem zutiefst gespaltenen Verhältnis, auch noch nachdem 1861 das *13. Amendment*, welches die Sklaverei verbot, in Kraft trat. Dieses Dokument ist ein Resultat des amerikanischen Bürgerkriegs.

Die „*Jim Crow Laws*“ spiegelten, bis in die 1960er bis zur Verabschiedung des *Civil Right Acts* im Jahre 1964, das Problem des Rassismus im öffentlichen Raum wieder. Als Material wird zudem eine Studie der Universität Yale genutzt, die über den Zeitraum eines Jahres (Juli 2003 - Juni 2004) Statistik über polizeiliche Maßnahmen führte.

2. Didaktische Überlegungen

2.1. Unterrichtszusammenhang

Das Thema „Alltagsrassismus im 21. Jahrhundert“ ist zunächst nicht konventionell im Unterrichtslehrplan verankert. Dieses Thema bietet jedoch einen hervorragenden Einstieg in den Unterrichtszusammenhang der Menschenrechte. Auch als Exkurs kann dieses Thema verwendet werden. Denn Rassismus begegnet jedem in Alltagssituationen, und die Schülerschaft sollte für diese Thematik sensibilisiert werden. Auch in anderen Unterrichtsfächern wie Englisch oder Wirtschaft und Politik lässt sich dieses Thema problemlos in Unterrichtsthematiken einbauen.

2.2 Schwerpunktsetzung und didaktische Reduktion

Der *Hamburger Bildungsplan für Geschichte* empfiehlt, dass die Schülerschaft am Ende der Jahrgangsstufe 9 befähigt sind, Fach- und Werturteile zu fällen, zu begründen und nachzuvollziehen. Zudem sollen Sachurteile von ihnen kritisch überprüft werden. Schließlich sind die SuS auch fähig, „sich mit Demokratie ablehnenden Orientierungen und Handlungsmustern auseinander [zu setzen und diese argumentativ zu widerlegen]“. Gerade dies ist im Zusammenhang mit dem Thema „Menschenrechte“ wichtig, denn Alltagssituationen in denen Rassismus vorkommt, lehnen sich gegen die demokratischen Werte in unserem System auf. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich deren Wichtigkeit bewusst werden und sollen dahingeführt werden, diese zu erkennen und sich kritisch zu positionieren.

Der Schwerpunkt dieser Stunde besteht also darin, den Blick der SuS für Alltagsrassismus im realen Leben, als auch in Medien, zu schärfen und ihnen eine Grundlage für kritische Stellungnahmen bieten.

3. Ziele der Stunde

Das Hauptlernziel dieser Unterrichtseinheit lautet wie folgt: Die SuS können anhand des gezeigten Materials rassistische Alltagssituationen in der Gesellschaft Amerikas des 21. Jahrhunderts erkennen. Sie können Formen von Alltagsrassismus unterscheiden und sich ein Urteil bilden. Die Schülerschaft soll somit in der Lage sein, kritisch diesem Sachverhalt gegenüberzutreten.

In dieser Stunde soll der Schülerschaft die Fähigkeit vermittelt werden, sich ein Urteil zu bilden. Laut des Hamburger Bildungsplanes fällt dies in den Bereich des Sachurteils. Mit der Bildung des Sachurteils wird somit das Minimalziel verfolgt, denn sie erlangen die Fertigkeit einen Sachverhalt zu analysieren und ihn auf historische Prozesse zu identifizieren. Vor allem wird in dieser Stunde der Bereich des Werturteils berührt, denn die SuS sollen zunächst perspektivische „Deutungen und Wertungen im Feld gegenwärtiger Geschichtskultur identifizieren“, diese dann vergleichen und prüfen. Anschließend sollen sie eigene Wertungen vornehmen und Auskünfte über deren historische Voraussetzungen geben. Das Maximalziel ist erreicht, wenn die SuS „Ansätze zu eigener historischer Sinnbildung entwickeln und argumentativ erproben“. Somit werden nicht nur Medien kritisch hinterfragt, sondern auch ein System, indem die Schülerschaft aufwächst.

4. Methodische Überlegungen

Die Schüler sollen das Videospiel *GTA V* kritisch als Medium und Quelle analysieren. Bei dem Erfolg und der Reichweite des Spieles werden die Schüler es größtenteils nicht nur kennen, sondern auch gespielt haben. Insofern eignet sich das Spiel bestens dazu, nochmal mit einer kritisch prüfenden Perspektive das Spiel zu betrachten. Der Einstieg soll durch Impulse des Lehrers gelenkt werden, doch die Schüler werden sich ebenfalls mit Elan mit beteiligen. Damit die Schüler in der Gruppenarbeit die zwei zu behandelten Formen des Rassismus überhaupt definieren und erkennen können, wird im Unterrichtsgespräch mit den Schülern vorab das Thema behandelt.

Anschließend finden sie sich in Gruppen zusammen und schauen das jeweilige Video zu ihrer Gruppe zugehörig zwei Mal an (M1a/b). Interessant wird es, wenn die Gruppe mit dem Afro-Amerikaner *Franklin* grundsätzlich vom Rassismus motivierten Dialogen und Handlungen ausgeht und das Spiel als rassistisch ansieht, während die Gruppe mit dem Weißen *Michael* daraufhin sich dem entgegenstellt und die Gewalt hervorhebt, die beiden Charakteren zuteil wird. Die Schüler sollen in dem Moment ihr eigenes Werturteil überdenken, ob sie selber eventuell Rassismen sehen wo diese nicht vorgesehen sind. Auch positiver Rassismus ist schließlich Rassismus. Insofern kann diese Multiperspektivität durchaus den Schülern nochmals einen anderen Blickwinkel generieren.

Abschließend händigt der Lehrer das Infoblatt der Studie von Yale (M2) aus, die besagt, dass Afro-Amerikaner und Hispanics durchaus öfter und überproportional angehalten, kontrolliert und verhaftet werden als Weiße in Los Angeles. Daraufhin soll das Spiel nochmals als Quelle beleuchtet werden, dass der gezeigte institutionelle Rassismus durchaus gezielt im Spiel implementiert wurde aufgrund realer Begebenheiten.

5. Verlaufsplan

<i>Phase</i>	<i>Lernziele</i>	<i>Form</i>	<i>Material</i>
Einstieg (5 min)	L leitet ein, zeitgenössische Geschichte anhand eines Videospieles behandeln zu wollen. Die Schüler werden gefragt, welche Spiele sie kennen, die gegenwartsbezogen sind.	Unterrichtsgespräch (UG)	
Einstieg (10 min)	Nachdem <i>GTA V</i> als Medium herauskristallisiert wurde, werden die Schüler gefragt, was sie mit dem Spiel in Verbindung bringen. <i>GTA V</i> soll als Quelle kenntlich gemacht werden. Und wie eine Quelle analysiert werden.	UG	
Einstieg (15 min)	L. bespricht mit den Schülern verschiedene Formen des Rassismus (individueller / institutioneller R.) Schüler sollen sich in Gruppen aufteilen für A und B.	UG	
Arbeitsphase (20 min)	Die Schüler schauen sich das jeweilige Video zu ihrer Gruppenzugehörigkeit auf ihrem Endgerät 2x an und machen sich Notizen zu den Szenen, die individuellen und/oder institutionellen Rassismus beinhalten.	Gruppenarbeit (GA)	Video-Mitschnitte (M1a/b)
Ergebnissicherung (25 min)	Das Ziel des UGs: Rassismus ist ein zentrales und gegenwärtiges Problem in den USA und vielen anderen Bereichen unserer alltäglichen Lebenswelt. Aus dem UG soll sich nun ein Gespräch darüber entwickeln, wie die Gruppen unterschiedlich Rassismen wahrgenommen haben. Im besten Falle divergieren die Meinungen, ob die gezeigten Szenen überhaupt als rassistisch zu bewerten sind oder ob primär die Gewalt im Vordergrund steht. Die Schüler sind hierbei herzlich eingeladen, über persönliche Erfahrungen zu berichten.	UG	
Ergebnissicherung (5min)	Die Schüler nehmen den individuellen Rassismus als blutige Gewalt wahr, sehen allerdings in der institutionellen Gewalt Unterschiede. L. händigt Arbeitsblatt aus zur Anhaltestatistik des LAPDs.	UG	Infoblatt Studie LAPD (M2)
Ergebnissicherung (10 min)	Die Schüler sollen das Spiel als Quelle wahrnehmen und erkennen, dass die Entwickler durchaus inspiriert von realen Begebenheiten sein könnten um die Polizei aggressiver gegenüber Afro-Amerikanern erscheinen zu lassen.	UG	

6. Literaturverzeichnis

Dailey, Jane / Gilmore, Glenda E. / Simon, Bryant: Jumpin' Jim Crow: Southern Politics from Civil War to Civil Rights, 2000.

Darth, Ditmar: Amerikanischer Alltagsrassismus, Schwarze telefonieren hier nicht. In: FAZ 08.09.2015. Online unter: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/rassismus-in-den-usa-hat-sich-unter-obama-nicht-verbessert-13790067.html> (letzter Aufruf: 07.02.2019).

Freie und Hansestadt Hamburg, Behörde für Schule und Berufsbildung (Hrsg.): Bildungsplan. Gymnasium. Sekundarstufe I. Geschichte, Hamburg, 2011.

Jefferson, Thomas: The Declaration of Independence, Philadelphia, 1776. Online unter: <http://www.ushistory.org/declaration/document/> (letzter Aufruf: 07.02.2019).

Loevy, Robert D.: To End All Segregation: The Politics of the Passage of the Civil Rights Act of 1964, Lanham, 1990.

O. A.: seeing is believing. 01.08.2002. Online unter: <https://web.archive.org/web/20090901120530/http://www.seeingisbelieving.ca/handicam/king/> (letzter Aufruf: 07.02.2019).

Sheehan-Dean, Aaron C.: A Companion to the U.S. Civil War. Malden, 2014.

Material/Quellen:

Singh, Sascha: Zusammenschnitt Rassismus Erfahrungen Franklin aus GTA V, Juli 2019.

Singh, Sascha: Zusammenschnitt Rassismus Erfahrungen Michael aus GTA V, Juli 2019.

Townsend, William K.: A Study of Racially Disparate Outcomes in the Los Angeles Police Department (Oktober 2008), <https://www.aclusocal.org/sites/default/files/wp-content/uploads/2015/09/11837125-LAPD-Racial-Profilng-Report-ACLU.pdf>, (Stand: 3. Juli 2019)