

Rezension des Unterrichtskonzepts

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

Autor: Sascha Singh

Rezensent: Nico Nolden

Historischer Kontext

Im Kern widmet sich das Konzept dem Alltagsrassismus in den Vereinigten Staaten des 21. Jh. Den notwendigen geschichtlichen Ursprung, um die Gegenwart zu verstehen, setzt es bei der amerikanischen Unabhängigkeitserklärung an, ein Dokument, das auch in Bezug auf die Aufklärung im deutschen Schulunterricht behandelt wird. Worin aber genau der Bezug besteht, nennt es nicht explizit. Zudem lässt dieser Ansatz die vorhergehenden weltweiten Netzwerke des Sklavenhandels im Dreieckshandel mit Afrika oder zum Beispiel irischer Arbeitskräfte außen vor. Der Bezug wird, wohl wegen des Zuschnitts auf eine Unterrichtsdoppelstunde, auf die Frage der Menschenrechte konzentriert. Erwähnt wird der atlantische Dreieckshandel allerdings für die folgenden Jahre nach der Unabhängigkeitserklärung, weil er auch in der Folge weiter fortgesetzt wurde. Dessen Geschichte vor der Unabhängigkeit wäre daher einzuordnen. Dass aus der Versklavung gerade der afroamerikanischen Vorfahren ein „zutiefst gespanntes Verhältnis“ entstanden sei, erscheint dahingehend eine sehr euphemistische Formulierung. Genannt werden zudem als wichtige historische Dokumente das 13. Amendment, das die Sklaverei nach dem Bürgerkrieg 1861 verbietet, und die Jim Crow-Gesetze, die bis in die sechziger Jahre hineinwirken und erst vom Civil Rights Act 1964 abgeschafft werden. Zu beiden älteren Dokumenten erläutert das Konzept jedoch nicht, dass der Verbotsakt keineswegs Sklaverei schlagartig beendete und dass die Jim Crow-Gesetze eine Form von Apartheid zwischen ethnischen Gruppen installierten. Erst der CRA stellte bürgerliche Gleichheit vor dem Gesetz her. Der historische Kontext weist zudem auf die in Auszügen als Material M2 verwendete Studie der Universität Yale hin. Allerdings ordnet er nicht ein, was sie aussagt, oder an welchem Punkt des Unterrichts sie zu welchem Zweck benötigt wird. Letztlich fehlt damit dem historischen Absatz der erforderliche Kontext dieser Dokumente und Materialien. Alle zentralen Schritte und Dokumente führt er zwar auf, führt sie aber nicht wirklich historisch ein, so dass im weiteren Verlauf darauf zurückgegriffen werden könnte.

Didaktische Vorgehensweise und Unterrichtsablauf

Das Konzept betont, dass ein Anschluss des gewählten Themas nicht direkt an Lehrpläne möglich sei, zumindest nicht auf „konventionelle“ Weise. Es eigne sich jedoch hervorragend um in das Metathema der Menschenrechte einzusteigen und sei auch als Exkurs verwendbar. Leider bleibt auch dieser Verweis vage. Auf einen konkreten Bezug zu historischen Aspekten, die für einen Unterrichtszusammenhang im Fach Geschichte identifiziert werden sollten, kommt das Konzept nicht. Die Behandlung des Rassismus zielt eher auf Alltagssituationen der Schülerinnen und Schülern und eine Sensibilisierung für verschiedene Formen von Rassismen. Mögliche Einsätze werden in Englisch sowie Wirtschaft und Politik gesehen. Anschlusspunkte an historische Fragestellungen bleiben aus. Konkretisiert werden die Anschlüsse zum übrigen Unterricht anhand des Hamburger Bildungsplanes für die 9. Klasse. Insbesondere stünden hier Sach- und Werturteile sowie die Fähigkeiten zu ihrer kritischen Überprüfung im Mittelpunkt. Am Ende der 9. Jahrgangsstufe sollten Schülerinnen und Schüler zudem befähigt sein, „sich mit Demokratie ablehnenden Orientierungen und Handlungsmustern auseinander [zu setzen und diese argumentativ zu widerlegen]“. Die Zitatergänzung in Klammern ist im Übrigen befremdlich lang geraten, fügt sie doch substantielle Bestandteile des Satzes neu hinzu. Daher zeige das Konzept den Zusammenhang von der Entstehung der Menschenrechte über rassistische Alltagssituationen hin zu einem Gefährdungspotential für die demokratische Grundordnung auf. Schülerinnen und Schülern werde so die Relevanz von Rassismus im Kontext der Demokratie deutlich gemacht. Das Konzept stellt ferner Rassismus im realen Leben mit medialen Aufbereitungen gegenüber.

Als Hauptziel formuliert das Konzept, dass Schülerinnen und Schüler anhand des gezeigten Materials rassistische Alltagssituationen in der US-Gesellschaft erkennen können. Sie lernen Formen von Alltagsrassismus zu unterscheiden und sich dazu ein Urteil bilden. Dieser Abschnitt wirkt etwas unsicher in den Formulierungen, wohl

auch, weil der Autor nicht aus dem Lehramtsstudium stammt. Als Minimalziel sollen Urteile auf Basis der dargestellten Sachverhalte gefällt werden. Sie sollen auf ihre historischen Voraussetzungen zurückbezogen werden. Als Maximalziel sollen Schülerinnen und Schüler Ansätze einer eigenen Sinnbildung entwickeln und argumentativ erproben. Auf diese Weise werde sowohl das Medium kritisch hinterfragt als auch das [gesellschaftliche] System, in dem die Schülerschaft aufwächst. GTA V, so entnimmt man den methodischen Überlegungen, solle das Spielbeispiel kritisch als Vertreter des Mediums sowie als historische Quelle analysieren. Wie das genau geschehen soll, führt das Konzept nicht aus. Leider offenbart der Unterrichtsablauf weitere Inkonsistenzen. Zwar geht das Konzept zurecht davon aus, dass die Reihe GTA V weithin in der Gesellschaft bekannt ist, auch unter der angepeilten Altersklasse und bei Nicht-Spielern. Allerdings müsste ein wohlüberlegtes Unterrichtskonzept den Fall berücksichtigen, dass Schülerinnen und Schüler keinerlei Vorwissen besitzen, oder es Lehrkräften gegenüber nicht zugeben. Da der gewählte Titel eine Altersfreigabe der USK ab 18 erhielt, sollte von diesem Fall ausgegangen werden. Hier fehlt dem Konzept eine Rückfallsicherung.

Der Einstieg in die Unterrichtsstunde soll durch Impulse der Lehrenden gelenkt werden. Wie aber diese genau aussehen könnten, erläutert es nicht exemplarisch. Unklar bleibt auch der Grund für die optimistische Annahme, die Schülerinnen und Schüler würden sich „mit Elan... beteiligen“. Erneut stellt sich die Frage, was in einem gegenteiligen Fall geschieht. Die beigefügte Tabelle weist den Unterrichtsverlauf für eine Schuldoppelstunde von 90 Minuten aus. Die gesondert beigefügte Datei mit dem Verlauf konkretisiert diesen Einstieg, der auf satte 30 Minuten angelegt ist. Für 5 Minuten solle 1.) der Gegenwartsbezug von Beispielen digitaler Spiele thematisiert werden. 2.) solle der Einstieg in weiteren 10 Minuten GTA V als Medium und „als Quelle kenntlich“ machen. Was damit gemeint ist, bleibt kryptisch. Möglicherweise dient dieser zweite Teil des Einstiegs dazu, die Grundeigenschaften der Spielform und digitaler Spiele als historische Quelle zu klären. Explizit erläutert wird dies jedoch nicht. Im Teil 3.) des Einstiegs besprechen die Lehrenden mit den Schülerinnen und Schülern unterschiedliche Formen von Rassismus, insbesondere individuellen und institutionellen. Dafür wählt das Konzept die Methode des Unterrichtsgesprächs, um auch Alltagserfahrungen der Schülerinnen und Schüler einzubeziehen. Weitere Nuancen von rassistischem Verhalten hätten es Lehrenden als Diskussionsangebot unterbreiten können: etwa die Begrifflichkeit Alltagsrassismus, rassistische politische Ideologien, relativer Rassismus in Subkulturen, „positiver“ Rassismus oder Unterschiede zu Stereotypen. Hier hätte das Konzept ruhig mehr Substanz als Grundlage für die weitere Arbeit anbieten können.

Nach dem einleitenden Gespräch erfolgt der Übergang zur Hauptarbeitsphase in paarweisen Gruppen, um die jeweiligen Videos zu den Erfahrungen der Hauptfiguren in GTA V zwei Mal anzusehen. Dabei sollen die Gruppen Notizen zu Formen des Alltagsrassismus machen. Die Videos M1a und M1b sind allerdings jeweils mehr als 6 Minuten lang. Sie zweimalig anzusehen, ist ein erheblicher Zeitaufwand, methodisch begründet aber wird er nicht. Beispielsweise könnte ein Grund sein, dass die erste Durchsicht einem Überblick dient, erst das zweite Mal die Beobachtungen notiert werden. Leider wird dies nicht genauer durchdacht. Formal könnte das Zeitkontingent für diese Arbeitsphase von 20 Minuten ausreichen, allerdings erläutert das Konzept auch nicht die Funktion der Gruppenarbeit methodisch. Vermutlich sollen beide Schülerinnen und Schüler ihre Notizen gemeinsam besprechen und vorstellen. Darauf wird jedoch nicht explizit hingewiesen. Erneut geht der Autor vom bestmöglichen Unterrichtsverlauf aus. Der interessante Kern beider Zusammenschnitte liege darin, wenn „die Gruppe mit dem Afro-Amerikaner Franklyn grundsätzlich vom Rassismus motivierten Dialogen und Handlungen aus geht 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.“ (S. 6) Es bleibt offen, wie sich der Unterrichtsverlauf gestaltet, wenn diese Grundannahme nicht eintritt. Mit scheint es in Kenntnis der Mitschnitte gewagt, davon auszugehen, dass die Schülerinnen und Schüler daran diesen Unterschied erkennen. Zumal die Texteinblendungen in den Videos die mitgeschnittenen Szenen tendenziös voreinstellen. Hier wird der Gegensatz zwischen der Behandlung des schwarzen Protagonisten Franklin gegenüber dem weißen Michael auch mithilfe der Einblendungen hergestellt (framing). Auch der Charakter Michael entstammt einer Minderheit, ist er zwar weißhäutig, aber klar in der Spielwelt als Mann italienischer Abstammung erkennbar. Um eventuellen Einwüfen von Schülerinnen und Schülern etwas entgegenhalten zu können, wäre dies wenigstens der Lehrperson gegenüber offenzulegen. Schwierig erscheint mit diesem Material auch, dass Schülerinnen und Schüler ihr Werturteil daran dekonstruieren lernen, ob sie Rassismen erkennen, und wo sie eventuell nicht intendiert sind.

Die verbleibenden 40 Minuten dienen der Ergebnissicherung in drei Phasen: 1.) erfolgt ein Unterrichtsgespräch über unterschiedliche Wahrnehmungen der Gruppen. „[I]m besten Fall divergieren die Meinungen“, stellt der Autor des Konzeptes fest. Aber erneut wird der schlechteste Fall nicht vorbereitet, wenn etwa die Schülerinnen und Schüler sich alle einig sind in der Bewertung oder sogar keinen Rassismus entdecken. Erneut wird darauf hingewiesen, dass Schülerinnen und Schüler hier eigene Erfahrungen zu Alltagsrassismen einbringen können. Diese Erfahrungen wurden allerdings bereits im Einstieg abgefragt. Vielleicht wäre es daher besser, die Eingangsaussagen in einem Tafelbild zu sammeln und nun – nach der Arbeit an den Mitschnitten – wieder aufzugreifen und im Spiegel der Mitschnitte neu zu bewerten. Phase 2.) der Ergebnissicherung befasst sich mit der institutionellen Gewalt. Auch hier ergeht wieder die Annahme, die Schülerinnen und Schüler würden allein darauf kommen. Eine Anleitung, wie Lehrende zu diesem Ziel gelangen, findet sich nicht. Sie müssen sich selbst einen Weg erdenken. Die Auszüge aus der Gewaltstudie zum LAPD könnten etwa dazu dienen, den Unterschied zum institutionellen Rassismus überhaupt erst herauszuarbeiten. Vielleicht ist das auch intendiert, explizit erläutert wird es erneut nicht. Im Schritt 3.) der Ergebnissicherung sollen Schülerinnen und Schüler das Spiel als [historische] Quelle begreifen. Es soll erkannt werden, dass die Entwickler inspiriert von realen Begebenheiten sein könnten. Dieser Schluss allein ist jedoch erst der halbe Weg. Sie könnten damit – ob nun bewusst oder unbewusst – ein kommentierendes Abbild der Gegenwart geschaffen haben, das ein historisches Quellendokument für die heutige Zeit darstellt. So wäre auch wieder ein Bogen zurück zum Geschichtsunterricht geschlossen, der im gegenwärtigen Konzept so gut wie nicht mehr adressiert wird. Leider ist auch diese Lektion nur implizit aus der Formulierung am Ende des Unterrichtskonzeptes und im Ablaufplan ableitbar. Gerade Lehrende, die sich weder mit Videospiele beschäftigen, noch mit den historischen Wurzeln des Rassismus, fehlen für einen zielgerichteten Gebrauch des Unterrichtskonzeptes explizit ausformulierte Brücken.

Spielmechanische Integration

Eine Integration der Spielmechanik als Teil des Unterrichtskonzeptes findet im Wesentlichen nicht statt. Die Beschreibung des digitalen Spieles ordnet das Produkt durch Veröffentlichungsdaten, Publisher, Entwickler etc. ein. Es benennt GTA V als Open-World-Spiel, beschreibt, wie die dreidimensionale Welt frei erkundbar ist und identifiziert das Vorbild Los Angeles für die Metropole Los Santos. Auch die Multiperspektivität der Spielerfahrung durch die frei wechselbaren Charaktere wird richtig erkannt, diese Chance jedoch nicht für das Material genutzt und im Unterrichtsablauf methodisch eingeflochten. So wird die Rolle des Spieles als ein Medium für die Unterrichtsvermittlung des Rassismus-Themas nicht ganz klar. Zwar wird das Schema von Daniel Giere in Anlehnung an Adam Chapman wohl verwendet, das auch im vorherigen Semester angeboten wurde. Explizit erwähnt aber erwähnt das Konzept dies nicht. Es wäre auch eine Hilfe für Lehrende, weitere Konzepte um digitale Spiele zu stricken. Durch diese Analyse verdeutlicht das Konzept treffend die satirische Überzeichnung von Spielwelt, Charakteren und Plot, die allerdings in anderen Belangen wie der physikalischen Umsetzung sehr realistisch ausfällt – mit Zugeständnissen an die Spielbarkeit etwas bei Fahrzeugen. Ein Tag- und Nachtzyklus von 48 Minuten Dauer verleiht dem Spiel eine Zeiterfahrung. Auch die audiovisuelle Gestaltung beschreibt der Autor als realistisch, Stadtteile und ikonische Sehenswürdigkeiten des Vorbildes Los Angeles seien ihren Vorbildern detailreich nachempfunden. Die Spielwelt bleibt im Grunde unveränderlich, sieht man von Einflüssen durch Missionen ab. Die Vielfalt möglicher Interaktionen wird zurecht als groß beschrieben (Fahrzeuge, Kleidung, Waffen, Interaktionen mit Nicht-Spieler-Charakteren NPCs). Während es im freien Spiel möglich sei, sich friedlich zu verhalten, gelingt in Missionen der Spielfortschritt nur durch Gewalteininsatz. Die Spielwelt reagiert systemisch auf das Spielerverhalten, zum Beispiel durch die Entsendung von Polizeikräften. Perspektivwechsel sind von Schulterperspektive auf Ego-Sicht möglich. Diese ganzen Punkte sind sicherlich korrekte Beschreibungen für das Spiel. Allerdings sind die genannten Aspekte nicht zielgerichtet auf das Unterrichtskonzept abgestimmt. Ist es zwar sinnvoll, den Katalog von Giere einmal entlang eines Spieles zu analysieren, müssen nicht notwendig alle diese Informationen in einem Unterrichtskonzept angewendet werden. Die Aspekte zu betonen, die gezielt die Intentionen des Unterrichtskonzeptes stützen, wäre legitim gewesen. So bleiben die Zusammenhänge der beschriebenen Aspekte mit den anderen Teilen wie dem historischen Kontext und dem methodischen Konzept unklar. Angeboten hätte sich beispielsweise einen Bogen von der multiethnischen und multiperspektivischen Anlage der spielbaren Charaktere sowie der Gestaltung der Spielwelt in verschiedenen ethnisch identifizierbaren Stadtteilen hin zu den Rassismus-Fragen in der lebensweltlichen Gegenwart außerhalb der Spielrealität zu spannen. So fehlt es leider an einer vorausschauenden Verknüpfung mit den übrigen Teilen des Konzeptes.

Materialien

Nach dem Titelblatt ermöglicht eine Gliederung einen guten Überblick. Das Unterrichtskonzept ist schlank und beleuchtet plausibel eine Vorgehensweise, dabei enthält es alle notwendigen strukturellen Bestandteile und benennt alle notwendigen historischen Themen. Leider aber nehmen diese Bestandteile nicht genügend aufeinander Bezug. Insbesondere die Spielbeschreibung löst sich vom historischen Kontext und den methodischen Überlegungen. Am Ende setzt der Autor eine Bibliografie, die formal sauber gut gewählte Literaturhinweise aufführt. Die Links wären näher zu prüfen, etwa ob die Quelle der Unabhängigkeitserklärung seriös ist und dauerhaft verfügbar bleibt. Auch der Beitrag zum Rodney-King-Video stammt aus einem Beitrag über die Rolle der mobilen Aufnahmegeräte, ist daher von der Intention her keine historische Einordnung. Im Kern wird die Bedeutung der Aufnahme jedoch plausibel eingeordnet. Ich empfehle für den Gebrauch dieser an sich gut zusammengestellten Quellen verlässlichere Ursprünge heranzuziehen. Als Unterrichtsbeigaben stellt der Autor zwei Videomitschnitte bereit (M1a, M1b), die jeweils gut 6 Minuten lang sind. Zusammengeschnitten wurden vergleichbare Szenen, ein Mal mit einem schwarzen Protagonisten, ein Mal mit einem weißen. Fehlende Untertitel und eine englische Sprachausgabe erschweren die Nutzung im schulischen Unterricht einer 9. Klasse sehr, zumal die Sprache der Personen Slang-behaftet ist. Enthalten ist auch jeweils eine sehr lange Phase mit einem offensichtlichen Fremdenfeind, die für Schülerinnen und Schüler langatmig sein könnte. Um genauer zu zeigen, was bei der Interaktion geschieht, zoomte der Autor offenbar in das Bildmaterial hinein. Dadurch werden allerdings die Texteinblendungen an den Rändern des Videos abgeschnitten. So lässt sich das Material nicht veröffentlichen. Der Bitte um eine entsprechende Überarbeitung wurde bislang nicht nachgekommen. Material M2 besteht aus einer Auswahl an Ergebnissen einer Studie, die zum Racial Bias des Los Angeles Police Department angefertigt wurde. Wie oben ausgeführt, überzeugt bislang noch nicht, wie das Dokument im Unterrichtsablauf eingesetzt werden soll. Gegenwärtig erscheint es in der Ergebnissicherung als eine Art Merkblatt. Besser könnte es im Einstieg als Teil der Diskussion eingesetzt werden.

Anschluss an das Ausgangskonzept

Der Autor nennt die Urheber des Ausgangskonzeptes als MitautorInnen für sein aktualisiertes Unterrichtskonzept. Das mag zwar ehrenhaft als Referenz an diese Vorarbeit gemeint sein, die gleichberechtigte Nennung verschleiern aber andererseits, dass der Autor im gegenwärtigen Semester alleinverantwortlich das Konzept überarbeitet hat. Ansonsten bietet das Konzept leider keine Verweise auf das Ausgangsmaterial und weshalb es auf die eine oder andere Art neue Schwerpunkte setzt.

Zusammenfassung

Das vorliegende Unterrichtskonzept schafft ein weiteres Angebot zum Thema Rassismus in den USA im 21. Jahrhundert, das den Vorschlag aus dem Wintersemester 2018/19 ergänzt. Dafür wurde umfangreich neues Material aufbereitet: zum Einen durch eine Studie und ihre Thesen, zum Anderen eigens erstellte Mitschnitte. Dieser Aufwand ist zu würdigen, die Ausführung jedoch ist leider fehlerhaft. Das Unterrichtskonzept bringt wesentlichen Aspekte zu Rassismus, historische Dokumente und die geschichtliche Entwicklung ein. Wenig wird jedoch ausgeführt, welche Rolle den einzelnen Elementen im Unterrichtsverlauf zukommt und wie sie einzubeziehen wären. Die Bestandteile sind nur mäßig verknüpft – insbesondere fällt das zwischen spielmechanischen Erläuterungen, historischem Kontext und Unterrichtsmethodik auf. So bleibt Vieles leider implizit, was gerade für Lehrende, die sich nicht mit digitalen Spielen auskennen, das Verständnis erschwert. Zudem geht das Konzept leider viel zu optimistisch von einem Idealfall im Unterrichtsverlauf aus und bereitet keine Rückfallstrategien vor. Obwohl darin das eigentliche Ziel des Gesamtprojektes lag, adressiert das Konzept den Geschichtsunterricht gar nicht mehr direkt. Dabei hätte es genügend Anschlussmöglichkeiten auch für den gewählten Themenbereich, den historischen Kontext und das Spiel selbst dafür gegeben, die ich an einigen Stellen exemplarisch erläutere. So fehlt gerade Lehrenden, die sich weder mit Videospiele auskennen, noch mit den historischen Wurzeln des Rassismus, explizit ausformulierte Brücken, um das Unterrichtskonzept zielgerichtet zu gebrauchen. Gleichwohl bietet das Konzept spannende Anregungen für explizitere Unterrichtsentwürfe.