



ZSL
Zentrum für Schulqualität
und Lehrerbildung
Baden-Württemberg

Mehr als Spielerei – Historisierende digitale Spiele in Klasse 10

Multiplikatorentagung der Fachgruppe Geschichte
vom 30.11. - 02.12.2022 in Bad Wildbad

Florian Hellberg



ZSL
Zentrum für Schulqualität
und Lehrerbildung
Baden-Württemberg

Mehr als Spielerei? Historisierende digitale Spiele in Klasse 10

Multiplikatorentagung der Fachgruppe Geschichte
vom 30.11. - 02.12.2022 in Bad Wildbad

Florian Hellberg

Digitale Spiele: 91%

91% der Jugendlichen im Alter von zwölf bis 19-Jahren in Deutschland spielen mindestens einmal im Monat oder häufiger ein digitales Spiel...



Digitale Spiele: 84% und 59%

84% sind männlich, 54% weiblich ...



Digitale Spiele: 34.300.000

In Deutschland gibt es mehr als 34
Millionen Spieler:innen digitaler Spiele...



Digitale Spiele: 37

Das Durchschnittsalter der Spieler:innen
in Deutschland beträgt rund 37 Jahre...



Digitale Spiele 65.900.000

In Deutschland gibt es knapp 65
Millionen digitale Endgeräte, auf denen
digitale Spiele gespielt werden können...



Omnipräsenz Digitaler Spiele in der Freizeit- und Konsumkultur



Historisierende digitale Spiele sind...

- fester/omnipräsenter Bestandteil der Geschichtskultur
- Untersuchungsgegenstand der historischen Forschung und der (empirischen) Geschichtsdidaktik
- (noch) selten Untersuchungsgegenstand im Geschichtsunterricht (und im Leitmedium Schulbuch), Mangel an passgenauen Umsetzungsbeispielen zum Einsatz historisierender digitaler Spiele im kompetenzorientierten Geschichtsunterricht



Herausforderungen beim schulischen Einsatz digitaler Spiele sind...

- fehlende Hardware an den Schulen
- fehlende Software an den Schulen
- Altersfreigaben und Jugendschutz usw.



Lösungsversuch und gewählter Ansatz...



Einsatz von Let's play (lasst uns spielen)...

- Videografiertes und kommentiertes Spielen durch einen Spielenden
- Upload des Let's Play auf Video- und Streamingportalen
- Beobachtung zweiter Ordnung möglich



Der erste Kaiser – Aufstieg des Reichs der Mitte

Der erste Kaiser: Aufstieg des Reichs der Mitte

ist ein im Jahr 2002 veröffentlichtes Aufbaustrategiespiel aus isometrischer Perspektive. Der Ort der Spielhandlung ist ein digital historisierendes chinesisches Reich in den Jahren 2000 vor Christus bis zum Jahr 1211 (Dschingis Khan überfällt China).

Hinweis: Auch andere historisierende digitale Spiele (v.a. Aufbau-Strategietitel), in denen ein teleologisches Fortschrittsnarrativ zum Aufstieg Chinas simuliert wird, sind zum Einsatz im Unterricht möglich. Mit einem größeren Fokus auf der Militärgeschichte wären dies beispielsweise die Kampagnen/Missionen und Add-Ons zur chinesischen Geschichte der Reihe Age of Empires II und III (2000; 2007) oder mit einem Schwerpunkt auf asiatischen Patronage- und Bündnissystemen Stronghold: Warlords (2021).



Bildungsplanexegese

- **Medienbildung (MB)**

Die Leitperspektive „Medienbildung“ (MB) nimmt eine zentrale Rolle im Fach Geschichte ein. Die Entwicklung unserer Gesellschaft zu einer Mediengesellschaft kann nur in historischer Perspektive verstanden werden. Beginnend mit der Erfindung der Schrift in den frühen Hochkulturen stoßen die Schülerinnen und Schüler im Verlauf der Jahrhunderte immer wieder auf die ambivalente Rolle der Medien in gesellschaftlichen Wandlungsprozessen. Dabei werden sie für die zentrale Bedeutung von Medien bei der Konstruktion von Wirklichkeit sensibilisiert und zu einer reflektierten Mediennutzung befähigt (zum Beispiel auch hinsichtlich des Urheberrechts). Sie erfahren, wie wichtig die kritische Auseinandersetzung mit Medien für die Weiterentwicklung eines demokratischen Gemeinwesens und seiner zivilgesellschaftlichen Strukturen ist.



Bildungsplanexegeese

- **Verbraucherbildung (VB)**

Themen der Konsumgeschichte spielen im Geschichtsunterricht eine Rolle im Zusammenhang mit der wachsenden Vernetzung von Interaktionsräumen auf regionaler, nationaler, europäischer und globaler Ebene. Auch die Beschäftigung mit der Herausbildung von Konsumgesellschaften unterstützt die Ziele der Leitperspektive „Verbraucherbildung“. Der Geschichtsunterricht trägt damit in historischer Perspektive dazu bei, die Schülerinnen und Schüler auch zu einer kritischen Auseinandersetzung mit der Rolle des Konsums in den Gesellschaften des 21. Jahrhunderts zu befähigen.



Bildungsplanexegese

Förderung der inhaltsbezogenen Kompetenzen (ibK) anhand historisierender digitaler Spiele (Auswahl)

3.3.5 China – ein Imperium im Wandel

Die Schülerinnen und Schüler können Strukturen und aktuelle Herausforderungen der chinesischen Gesellschaft aus ihrer Geschichte und den Beziehungen zum westlichen Europa erklären.

(1) China als Imperium charakterisieren
(multiethnisches Imperium, Kaiserreich, Konfuzianismus, Schrift, Beamte, Hochkultur)



Bildungsplanexegeese

Förderung der prozessbezogenen Kompetenzen (pbK) anhand historisierender digitaler Spiele (Auswahl)

2.2 Methodenkompetenz

2. **unterschiedliche Materialien** (insbesondere Texte, Karten, Statistiken, Karikaturen, Plakate, Historiengemälde, Fotografien, Filme, Zeitzeugenaussagen) **auch unter Einbeziehung digitaler Medien** kritisch analysieren

2.3 Reflexionskompetenz

5. Deutungen aus verschiedenen Perspektiven erkennen, vergleichen und beurteilen (**Dekonstruktion**, Multiperspektivität, Kontroversität, **Zeit- und Standortgebundenheit**), **auch unter Berücksichtigung der Geschichtskultur** (zum Beispiel TV-Dokumentationen, historische Spielfilme, Museen, Gedenkstätten **[und historisierenden digitalen Spielen]**)

2.4 Orientierungskompetenz

2. das kollektive Gedächtnis, **insbesondere unterschiedliche Geschichtsbilder**, analysieren und bewerten, auch unter Berücksichtigung ihrer **medialen Darstellung**

Unterrichtsbeispiel

- im Umfang von 2 Doppelstunden
- Klasse 10
- technische Minimalvoraussetzungen: 1 digitales Endgerät (z. B. Klassen-PC) mit Internetzugang, Beamer und Lautsprecher
- Produktorientierung: Verfassen einer Spielerezension/-kritik

Unterrichtseinheit

1. Doppelstunde

Die Darstellung „Chinas“ als Imperium im digitalen Spiel „Der erste Kaiser“ analysieren – mehr als nur Zocken/Spielerei?

2. Doppelstunde

„Der erste Kaiser“ – sollte das Spiel mit einer Trigger-Warnung versehen werden?

1. Doppelstunde (Cover und Trailer)

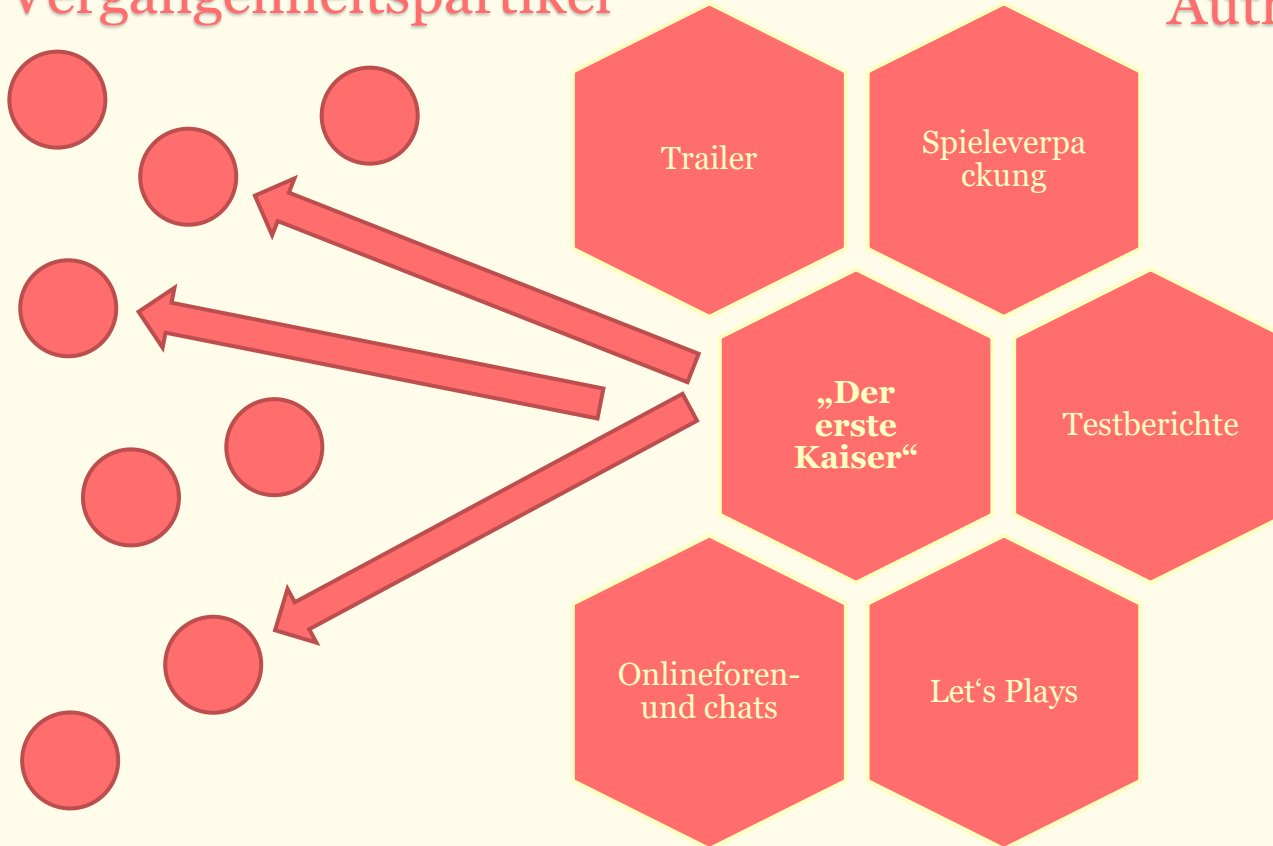
Möglicher Verlaufsplan			
Phase	Kommentar	Sozialform	Material/Medien
Einstieg	Cover - Beschreibung - Gestaltungsmerkmale (z. B. Farben, Anordnung der Text- und Bildelemente...) - Hypothesenbildung: Inhalte des Spiels?, Genrezugehörigkeit?, mögliches adressiertes Zielpublikum?... Entwicklung der Leitfrage: <i>Die Darstellung „Chinas“ als Imperium im digitalen Spiel „Der erste Kaiser“ analysieren – mehr als nur Zocken/Spielerei?</i>	LSG	Ab1_Cover
Erarbeitung 1	Trailer (2 Durchläufe) Fokus beim 1. Durchlauf - Herausarbeitung des Inhalts Fokus beim 2. Durchlauf - Gestaltungsmerkmale (visuelle und akustische Gestaltung: Einsatz von Musik und Sprache) SuS erarbeiten abschließend, welches Bild im Trailer von der chinesischen Geschichte vermittelt wird (ggf. unter Einbezug der dargestellten Klischees/Stereotype)	EA	Ab2a_Trailer
Sicherung 1	gemeinsame Sicherung im Plenum	LSG	



„Der Erste Kaiser“ im geschichtskulturellen Medienverbund

Vergangenheitspartikel

Authentizitätsfiktion



1. Doppelstunde (Bewerbung)

Erweiterungsmöglichkeit (optional)	Bewerbung - Analyse von <i>Dichte</i> , <i>Versprechen</i> und <i>Triftigkeit</i> ¹ im Marketing/der Werbeträger des Spiels (z. B. in Testberichten der Online- und Print- Spielemagazine, Presseberichten...)	EA	Ab2b_Bewerbung und digitales Endgerät mit Kopfhörern (z. B. Tablet oder Smartphone) [Ab2b_ergänzendes Lehrermaterial]
---------------------------------------	---	----	--



1. Doppelstunde (Analyseraster)

Siehe: Milch, Daniel/Nolden, Nico: Boston Harbor a Teapot Tonight! Analysemodell zur Darstellung von Geschichte im digitalen Spiel am Beispiel von Assassin's Creed III, in: Geschichte lernen 194 (2020), S. 40–45.

Erarbeitung 2	Let's Play - Recherche zu Basisdaten zum Spiel (z. B. Erscheinungsjahr usw.), Beschreibung des Spiels und der Spielmechanik Im Anschluss Fokus auf der Analyse der Geschichtsdarstellung	PA (wenn ausreichend Endgeräte zur Verfügung stehen, auch in EA möglich)	Ab3a_Analyseraster und digitales Endgerät mit Kopfhörern (z. B. Tablet oder Smartphone)
---------------	---	--	--



2. Doppelstunde (Geschichtsbild)

Möglicher Verlaufsplan			
Phase	Kommentar	Sozialform	Material/Medien
Einstieg	Präkonzepte - Positionierung und Begründung	Positionslinie	Ppp_Abbild (Folie 1)
	Meinung aus Forum Entwicklung der Leitfrage: „Der erste Kaiser“ – sollte das Spiel (aus historischer Sicht) verboten/aus dem Handel genommen/mit einer Trigger-Warnung versehen werden?		Ppp_Abbild (Folie 2)

2. Doppelstunde (Präkonzepte)

ein historisches Abbild?

Historisierende digitale Spiele sind...

reine Spielerei?



2. Doppelstunde (Einstieg)

So könnte ein Post in einem Onlineforum geschrieben sein:

Das Computerspiel muss verboten, weil es weder chinesisch noch wirklichkeitsgetreu ist. Darüber hinaus muss es auch mit einer Trigger-Warnung (Aufschrift, Inhaltswarnung) gekennzeichnet werden.

2. Doppelstunde (Historikertext)

Erarbeitung 1	Spielvergleich Vergleich „Caesar“ und „Der erste Kaiser“ (aspektorientiert) - Spielverlauf - Spielmechanik	EA PA	<u>Ppp Abbild (Folie 3)</u> Ab1_Rollinger1 Ab2_Rollinger2
Sicherung 1	gemeinsame Sicherung im Plenum	LSG	<u>Tb Tafelbild</u>
Erarbeitung 2	„China – ein Imperium?“ - Beurteile, inwiefern das chinesische Imperium in „Der erste Kaiser“ historisch plausibel (Fokus auf empirischer Triftigkeit) dargestellt wird.	PA	Ab3_China

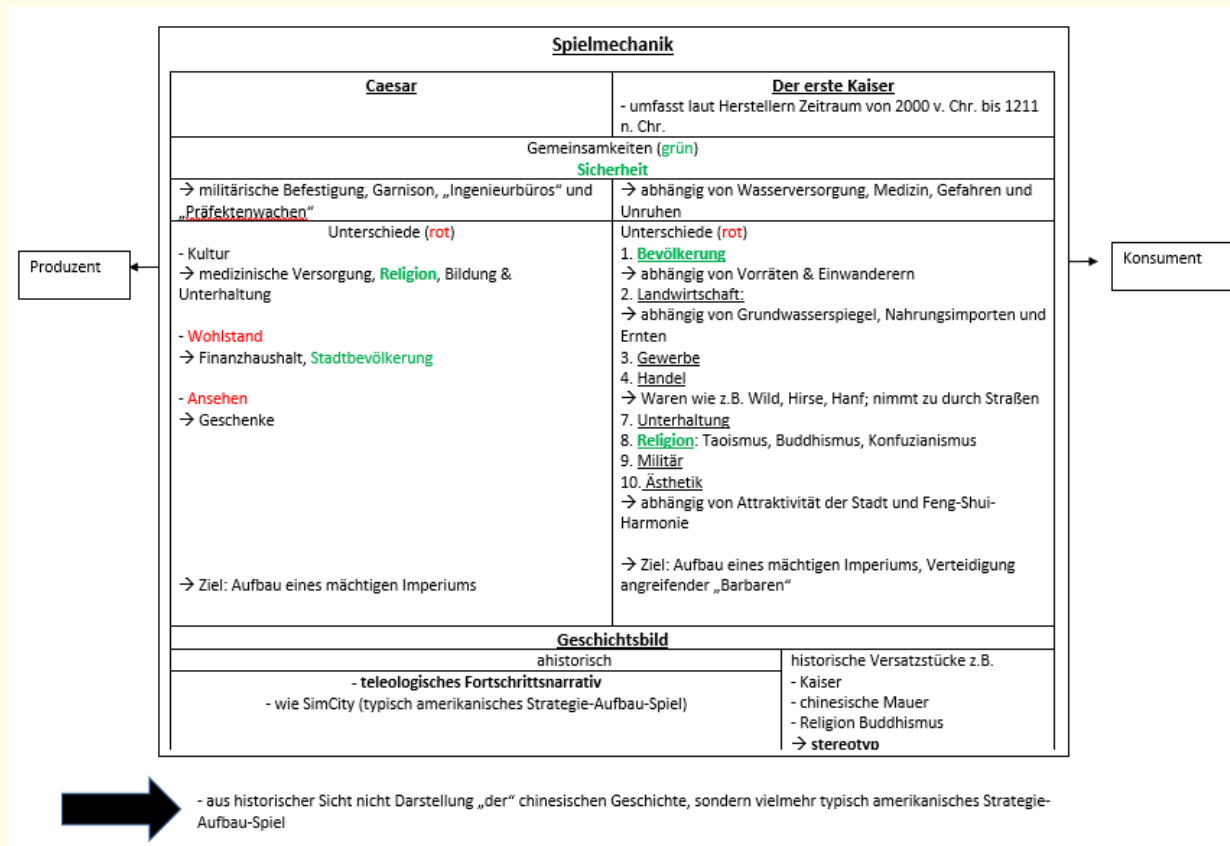


2. Doppelstunde (Historikertext)

Fokus auf der Analyse
des dargestellten Geschichtsbildes



2. Doppelstunde (Sicherung)



2. Doppelstunde (Sicherung)

Geschichtsbild

ahistorisch

- **teleologisches Fortschrittsnarrativ**
- wie SimCity (typisch amerikanisches Strategie-Aufbau-Spiel)

historische Versatzstücke z.B.

- Kaiser
 - chinesische Mauer
 - Religion Buddhismus
- **stereotyp**

Titelgebend „Aufstieg“ ...



2. Doppelstunde (Sicherung)

I. Geschichte als Kulisse

**II. Geschichte primär als
struktureller Prozess**

III. Geschichte als teleologische Fortschrittserzählung



Förderung der prozessbezogenen Kompetenzen (pbK) anhand historisierender digitaler Spiele (Auswahl)

2.2 Methodenkompetenz

2. unterschiedliche Materialien (insbesondere Texte, Karten, Statistiken, Karikaturen, Plakate, Historiengemälde, Fotografien, Filme, Zeitzeugenaussagen) auch unter Einbeziehung digitaler Medien kritisch analysieren

2.3 Reflexionskompetenz

5. Deutungen aus verschiedenen Perspektiven erkennen, vergleichen und beurteilen (Dekonstruktion, Multiperspektivität, Kontroversität, Zeit- und Standortgebundenheit), auch unter Berücksichtigung der Geschichtskultur (zum Beispiel TV-Dokumentationen, historische Spielfilme, Museen, Gedenkstätten [und historisierenden digitalen Spielen])

2.4 Orientierungskompetenz

2. das kollektive Gedächtnis, insbesondere unterschiedliche **Geschichtsbilder, analysieren und bewerten**, auch unter Berücksichtigung ihrer **medialen Darstellung**



2. Doppelstunde (Historikertext)

Welches „chinesische“ Imperium?



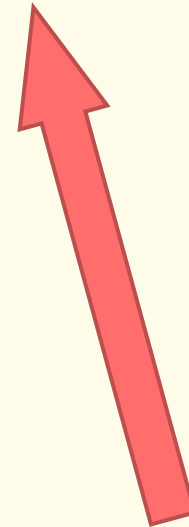
Die Schülerinnen und Schüler können

- (1) China als Imperium charakterisieren
(multiethnisches Imperium, Kaiserreich, Konfuzianismus, Schrift, Beamte, Hochkultur)



2. Doppelstunde (Historikertext)

ibK, Begriffe nicht statisch/strukturalistisch,
sondern „sich wandelnd“, besitzen je eigene
(Bedeutungs-)Geschichte



Die Schülerinnen und Schüler können

- (1) China als Imperium charakterisieren
(multiethnisches Imperium, Kaiserreich, Konfuzianismus, Schrift, Beamte, Hochkultur)

Bewertungsbogen Spielekritik „Digital Historical Games“

Name:		
		(++/+/--)
1. Rezension entspricht dem geforderten Umfang: Richtgröße 2 Seiten mit aussagekräftigen Abbildungen/Screenshots und Bildunterschriften		
2. Spielbeschreibung vollständig und genau (Was...?)		
3. Darstellung von Geschichte im digitalen Spiel anhand ausgewählter und plausibler Aspekte (Wie...?)		
4. Beurteilung der Auswirkungen auf die historische Erzählung (Welches Geschichtsbild...?)		
5. Gesamturteil abwägend und kriteriengestützt		
6. Grafische Gestaltung innovativ, ansprechend und stimmig		
7. Sonstige Anmerkungen		
Note:		

Dokumentationen zu historischen Inhalten im Vergleich

Äußere Merkmale Titel des Dokumentation Produktion/Urheber Erscheinungsjahr, Abonnenten, Playlist, Anzahl der Videos, Länge etc.	Kriterien zur Analyse von Webformaten	
Form/Stil Visuelle Bestandteile Audio - Ton, Musik - Kommentar: Verständlichkeit, Lebendigkeit, (Fach-)Sprache	Kriterien zur Beurteilung von historischen Narrationen Narrative Triftigkeit	Struktur des Kanals Videoanalyse z.B. - <i>Presenter: Charakter, Authentizität, Interaktion</i> - <i>Triftigkeit</i>
Inhalt - Aufbau/Struktur - Komplexität, Genauigkeit - Thesen, Perspektiven, Kontroversität, offene Fragen, Gegenwartsbezüge, Bedeutung des Themas	Empirische Triftigkeit	Gesellschaftlich- kultureller Kontext des Kanals z.B. <i>Produktplatzierung, Finanzierung</i>
- Überprüfbarkeit, Zuverlässigkeit - Darstellungsabsicht, Adressaten, Call-to-Action bzw. Kontakt- option	Normative Triftigkeit	
Fazit		



ZSL
Zentrum für Schulqualität
und Lehrerbildung
Baden-Württemberg

Mehr als Spielerei. Historisierende digitale Spiele in Klasse 10

Multiplikatorentagung der Fachgruppe Geschichte
vom 30.11. - 02.12.2022 in Bad Wildbad

Florian Hellberg