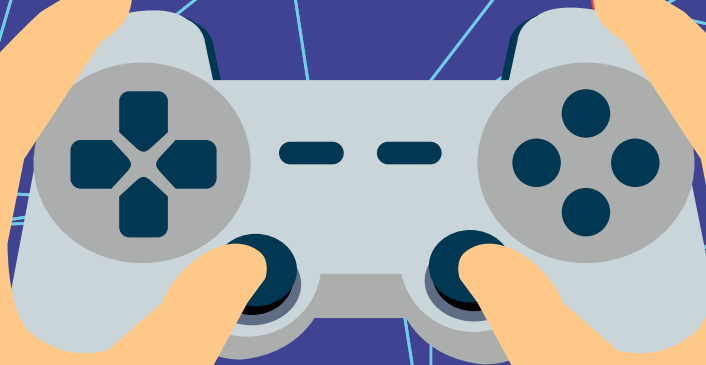


DIGITALE SPIELE

**IM GESCHICHTSUNTERRICHT &
IN DER POLITISCHEN BILDUNG**

Florian Aumayr
Alexander Preisinger



INHALT

TEIL 1: EINLEITUNGSTEXTE

von Florian Aumayr und Alexander Preisinger

- 4 Digitale Spiele als Unterrichtsmittel
- 6 Digitale Spiele in den Unterricht integrieren – Ideen für die Umsetzung
- 8 Allgemeine und historische Spieleanalyse

In der Reihe „Digitales Lernen und Politische Bildung“ bereits erschienen:



Politische Bildung und digitales Lernen – Institutionen, Tools und Spiele

Alexander Preisinger, Christine Ottner. Wien: Edition polis, 2019. 28 Seiten.

ISBN 978-3-902659-17-0.

Die Broschüre liefert Lehrkräften Ideen für den Einsatz digitaler Angebote und Basis-

informationen zu entsprechenden Einrichtungen. Der Aufbau des Hefts gliedert sich in Institutionen, exemplarische Tools und digitale Spiele. Bei der Auswahl wurde auf die rasche Einsetzbarkeit im Unterricht, die leichte Anwendbarkeit und den nach Möglichkeit kostenlosen Zugang geachtet. Das elektronische Angebot soll dazu anregen, nicht einfach Altbewährtes zu digitalisieren, sondern in neuen Bearbeitungsformen zu denken und handlungsorientiertes Unterrichten zu gewährleisten.

www.politik-lernen.at/pbunddigitaleslernen



Klimawandel im digitalen Spiel

Andreas Endl, Alexander Preisinger. Wien: Edition polis, 2018. 12 Seiten.

ISBN 978-3-902659-15-6.

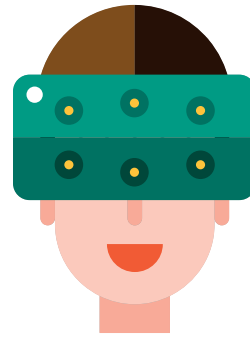
Das Heft für Lehrkräfte stellt sechs Spiele zum Klimawandel vor und prüft sie auf ihre Einsetzbarkeit im Unterricht.

Dazu haben SchülerInnen der Schumpeter BHAK/BHAS (1130 Wien) mit Experten der Universität Wien (Geschichtsdidaktik) und der Wirtschaftsuniversität Wien (Nachhaltigkeitsmanagement) ein Analysesetting entwickelt und an Spielen in der Praxis erprobt. Die Texte der SchülerInnen dokumentieren ihre Spielerfahrung. Möglichst einfach wird so auch NichtspielerInnen vermittelt, dass es digitalen Spielen gelingen kann, ein anspruchsvolles Thema wie den Klimawandel „erfahrbar“ zu machen. Zu jedem Spiel wird auch eine didaktische Umsetzung vorgeschlagen.

www.politik-lernen.at/klimawandeldigitalespiel

TEIL 2: SPIELE

- 11 Stefan Ancuta: **Predynastic Egypt**. Menschliche Frühgeschichte als eine Funktion von Mangel
- 12 Dominik Müllner: **Discovery Tour by Assassin's Creed Ancient Egypt**. Schnitzeljagd durch das antike Ägypten
- 14 Isabella Schild: **Martin Luthers Abenteuer**. Mit Martin Luther Abenteuer bestehen
- 15 Sophie Jirak: **The Lion's Song**. Wien um 1900 als Adventure
- 17 Rudolf Inderst: **Wolfenstein: The New Order**. Alternative Geschichtsschreibung als Konzept der Geschichtswissenschaft
- 18 Kerstin Scheibenpflug: **My Memory of Us**. Die Zeit des Nationalsozialismus als verfremdete Version
- 20 Elmar Mattle: **Attentat 1942**. Lernen über den Nationalsozialismus mithilfe eines Computerspiels?
- 22 Andreas Hametner: **Papers, Please**. Bürokratie, Reisepässe und Korruption
- 23 Anita Wallner: **BioShock**. Politische Ideologien im digitalen Spiel
- 24 Katharina Salzer: **1979 Revolution: Black Friday**. Die Iranische Revolution als interaktives Adventure (Didaktisierung: Judith Breitfuß)
- 26 Felix Zimmermann: **Gone Home**. Eine Erinnerung an die 1990er-Jahre als Ding-Geschichte
- 28 Florian Gatterbauer: **This War of Mine**. Überleben als Zivilist in einer belagerten Stadt
- 29 Nadine Dimmel: **Begrabe mich, mein Schatz**. Ein Leben auf der Flucht
- 31 Sebastian Herndlhofer: **Invisible Fist**. Finger Food für den Freien Markt
- 32 Matthias Leichtfried: **Bad News**. Ein Serious Game über Mechanismen von Desinformation und Fake News
- 33 Heike Krösche: **Beholder**. Ein Indie-Game zur Förderung historisch-politischer Urteilsbildung
- 34 Kerstin Scheibenpflug: **Neo Cab**. Eine Utopie/Dystopie als Textabenteuer
- 35 Christin Reisenhofer: **Moss**. Vielfalt und Diversität im Klassenraum: Ein Spiel, das Konventionen in Frage stellt
- 37 Spieleverzeichnis
- 38 Autoren und Autorinnen



DIGITALE SPIELE ALS UNTERRICHTSMITTEL

WARUM DIGITALE SPIELE IM UNTERRICHT EINSETZEN?

Eine Reihe von Gründen spricht dafür, digitale Spiele im Unterricht zu nutzen: Spielen ist eine Form nicht-instruktionellen Lernens; Kinder lernen von Beginn an selbstverständlich durch spielerische Formen. Erst Institutionen wie Kindergarten oder Schule organisieren das Lernen in direkter Form durch Instruktionen. Dadurch gehen die vielen positiven Aspekte des spielerischen Lernens verloren, denn Spiele motivieren intrinsisch, machen Spaß und Freude und wecken die Neugierde. Sie geben den Spielenden die Möglichkeit, aktiv in einem risikolosen Setting zu handeln und laden damit zum Ausprobieren und Experimentieren ein. Spielen bedeutet vielfach aber auch, das eigene Können mit anderen zu messen.



WARUM SIND DIGITALE SPIELE BESONDERS LERNEFFIZIENT?

Was digitale Spiele so wirkungsvoll macht, wird in der wissenschaftlichen Literatur als „feedback loop“ bezeichnet: Computerspiele evaluieren die Aktionen der Spieler*innen ununterbrochen und geben Feedback. Die Spielenden können so ihre Handlungen reflektieren, evaluieren und adaptieren – und bekommen im Anschluss daran erneut Rückmeldung. Diese ständige Abfolge von Adaption und Evaluation ist ein besonders effizientes Lernsetting. Lustvolles Herum-experimentieren und Ausprobieren sind Teile dieses Prozesses. Besonders interessant ist dieser Kreislauf für das Fach Geschichte: Während wir Vergangenheit aus Quellen nur mittelbar „erfahren“ können, lässt sie sich in digitalen Spielen „simulieren“. Die Spielenden werden dabei zum handlungsmächtigen Subjekt, Geschichte zum kontrafaktischen „Spielplatz“. Auch zentrale Kompetenzen der Politischen Bildung lassen sich vermitteln: Spiele ermöglichen Perspektiven- und Rollenübernahmen, Alteritätserfahrungen und multiperspektivisches Denken.

WIE KÖNNEN DIGITALE SPIELE LERNEFFIZIENT IM UNTERRICHT GENUTZT WERDEN?

Digitale Spiele sind Mittel des impliziten Lernens. Ähnlich wie der Einsatz anderer Medien im schulischen Kontext führt auch ihre Nutzung nicht automatisch zu Lernerfolgen. Damit es zu nachhaltigen Lernprozessen kommen kann, müssen digitale Inhalte auf die non-digitale Welt übertragen und bezogen werden. Dieser Transfer macht den Unterricht abseits des Spiels ebenso wichtig wie das digitale Spielen selbst. Debriefing-Phasen, in denen das digitale Spiel nachbesprochen und auf die Realität übertragen wird, sind daher von entscheidender Bedeutung für ein nachhaltiges Lernen mit diesem Medium.

DAS GAMELAB DER UNIVERSITÄT WIEN/ DIDAKTIK DER GESCHICHTE

**GAME
LAB**

Aus einer Kooperation mit der Firma Nintendo ist im September 2019 das GameLab entstanden: Zehn Switch-Konsolen stehen seither der Fachdidaktik Geschichte zur Verfügung. Die Konsolen werden in Uni-Kursen, v.a. in der Lehramtsausbildung, eingesetzt und können auch von Kursleiter*innen anderer Kurse ausborgt werden. Des Weiteren werden sie im schulischen Unterricht verwendet, vor allem an zwei Kooperations-schulen der Universität Wien. Am sinnvollsten ist die Kooperation aber dort, wo Lehramtsstudierende ihre Gamification-Einheiten direkt mit dem GameLab an Schulen abhalten können. Außerdem sollen auch Bachelor- und Masterarbeiten, etwa im Bereich der empirischen Unterrichtsforschung, damit umgesetzt werden.

Instagram-Link: [gamelab_geschichte_wien](https://www.instagram.com/gamelab_geschichte_wien)



DIGITALE SPIELE IN DEN UNTERRICHT

Digitale Spiele in der Schule zu nutzen, stellt logistisch, infrastrukturell und methodisch eine Herausforderung dar. Vielen Lehrkräften scheint der Aufwand in keinem Verhältnis zum Ertrag zu stehen. Im Folgenden wollen wir häufig genannte Problempunkte im schulischen Umgang mit Computerspielen nennen und Lösungsmöglichkeiten vorstellen.



DIGITALE SPIELE BENÖTIGEN ZU VIEL ZEIT IM UNTERRICHT.

Es stimmt, dass man in Computerspiele sehr viel Zeit investieren kann. Ob das jedoch unbedingt nötig ist, hängt vom Spiel und von der Nutzung im Unterricht ab. Es gibt viele Spiele, die eine sehr kurze Spieldauer haben. *A Normal Lost Phone*, *Replica* oder *Moderate Cuddles* sind in unter einer Stunde abzuschließen. Zudem muss nicht jedes Spiel durchgespielt werden, wenn sich das Lehrziel etwa mit einer einzigen Sequenz erreichen lässt. Es spricht nichts dagegen, ähnlich wie bei Filmen im Unterricht, nur Sequenzen zu nutzen. Und zuletzt: Es muss nicht zwangsläufig in der Schule gespielt werden.



ICH SPIELE SELBST NICHT. DER VORBEREITUNGS-AUFWAND WÄRE DAHER FÜR MICH ALS LEHRKRAFT SEHR HOCH.

Auch das ist prinzipiell richtig – aber man muss Spiele nicht zwangsläufig selbst gespielt haben, um sie kennenzulernen. Let's Plays oder Walkthrough-Videos auf YouTube oder Videos auf Twitch verschaffen einen sehr guten Überblick. Rezensionen zu einzel-

nen Titeln sind im Internet ebenfalls leicht verfügbar. Spielbegeisterte Schüler*innen sollen ihre Expertise im Unterricht einbringen können und diesen gestalten. Sie zu Lehrkräften zu machen, stellt eine effiziente Lernmethode dar und lässt die Lehrkraft die Rolle der Lernbegleitung übernehmen.



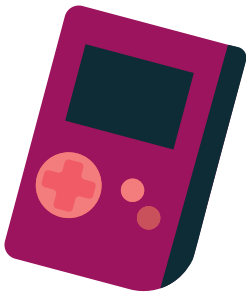
DIE INFRASTRUKTUR MEINER SCHULE IST NICHT FÜR SPIELE AUSGELEGT.

Zunächst einmal gibt es eine Reihe von Spielen, die per Smartphone und gegebenenfalls kostenlos zu spielen sind. *Bad News* ist etwa ein kostenloses Browser-Game, *A Normal Lost Phone* oder *Begrabe mich, mein Schatz* für unter zehn Euro erwerbbar. Für andere Formen der Didaktisierung ist es vielleicht gar nicht notwendig, dass alle Schüler*innen spielen. Alternativ kann auch zu Hause gespielt und in der Schule präsentiert und diskutiert werden. Vielleicht reicht auch die Mitnahme einer Konsole und ein Spiel mit ihr im Plenum, um wesentliche Lehrziele zu erreichen.



FÜR MEINEN UNTERRICHT IST KEIN PASSENDES SERIOUS GAME VERFÜGBAR.

Nur weil ein Spiel nicht als Lernspiel konzipiert wurde, heißt das noch lange nicht, dass es nicht lehrreich sein kann. Sogenannte „Commercial Off-the-Shelf Games“, also Spiele, die im konventionellen Handel erhältlich sind, können mit dem richtigen didaktischen Rahmen ebenfalls Lernerfolge erzielen.



INTEGRIEREN – Ideen für die Umsetzung



ICH BIN UNSICHER ODER IDEENLOS, WIE ICH DIGITALE SPIELE IM UNTERRICHT INTEGRIEREN SOLL.

Im Grunde lassen sich digitale Spiele genauso wie Filme, Sachtexte oder Literatur in den Unterricht integrieren. Hier einige wenige Ideen:

- Spieldurchgang anleiten: Damit nicht nur drauflos gespielt wird, eignen sich Forschungsaufträge oder Beobachtungsaspekte, die vor dem Spiel ausgeteilt werden. Je konkreter der Auftrag, desto besser kann aus der Spielerfahrung gelernt werden.
- Spiele präsentieren: Die Schüler*innen stellen ihre Spiele oder Aspekte per Infografiken, elektronischer Präsentationen, Screenshots, abgefilmter Spielszenen, Plakate etc. vor.

- Anschlusshandlungen finden: Spieletagebuch, Spielanalyse, Rezension, Marketingtexte verfassen, Brief an die Entwickler*innen, Empfehlungen und Anleitungen schreiben, ein eigenes Spielekonzept verfassen, spezifische Aspekte herausarbeiten und mit Unterrichtsinhalten verbinden, verschiedene Diskussionsformate nutzen ...



WO KANN ICH WEITERE INFORMATIONEN, UNTERRICHTSVORSCHLÄGE UND MATERIALIEN ERHALTEN?

Es gibt eine ganze Reihe von weiteren Institutionen, die Hilfestellungen im Umgang mit digitalen Spielen anbieten:



www.bupp.at

www.stiftung-digitale-spielekultur.de

www.gamesforchange.org

www.socialimpactgames.com

www.gamasutra.com/topic/serious/sgs

www.spielbar.de

www.newsgaming.com

serious.gameclassification.com

toolkit-gbl.com





ALLGEMEINE UND HISTORISCHE SPIELEANALYSE

Um mit digitalen Spielen im Unterricht arbeiten zu können, bedarf es einer entsprechenden Medienkompetenz. Genauso wie zur Analyse von Texten oder Filmen benötigt man zur Analyse von Computerspielen eine passende Methode und passendes Vokabular. Im Unterricht sollen Schüler*innen lernen, über digitale Spiele Aussagen zu treffen, die über die von Werbung und Fachzeitschriften verbreiteten Plattitüden hinausgehen. Schüler*innen sollen digitale Spiele mit ihrer Lebenswirklichkeit, ihrem Geschichtsbild im Speziellen und der Geschichtskultur im Allgemeinen in Verbindung setzen können. Zu diesem Zweck wird im Folgenden eine allgemeine Methode zur Analyse von digitalen Spielen vorgestellt und dann speziell für politische/historische Fragestellungen adaptiert.

ALLGEMEINE ANALYSE DIGITALER SPIELE

Dieses Modell orientiert sich an Fernández-Varas' „Introduction to Game Analysis“ (2019). Es gliedert die Analyse von digitalen Spielen in die Bereiche Kontext, Spieleüberblick und formale Analyse.

Kontextanalyse

- **technische und medienbedingte Aspekte:**
Produktionsteam, Entwicklungszeitraum, Genre, Plattform, Distributionsweg, Hardwareanforderungen, Verbindung mit anderen Medien (Film, Buch, Comic)
- **gesellschaftliche und wirtschaftliche Aspekte:**
Publikum, Werbung, Produktionsabsicht (kulturell/profitorientiert), Publisher, Datum, Merchandise. Wurde das Spiel für verschiedene Lokalisationen verändert? Gibt es eine öffentliche Diskussion über das Spiel (oft in Bezug auf gefährdende Inhalte)?

- **Position/Situation im Spiel (nur bei Teilanalyse):**
Welches Level/Kapitel/Element? Warum dieses?
Wo im Spiel findet sich das untersuchte Element?
Unterscheidet es sich vom Rest des Spiels?

Spieleüberblick

- **spielseitige Elemente:**
Regeln (die für Spieler*innen erkennbar sind), Genre, Spieldauer, Schwierigkeitsgrad, Ziele, Spielmechanik, fiktionale Spielwelt, Story
- **spielerseitige Elemente:**
Gameplay-Erfahrung, Spieler*innenanzahl, Communities (Convention, Cosplay, Foren), Spielmodi: PvE/PvP/Coop

Formale Analyse

- **Mechaniken und technische Eigenschaften:**
Plattform, Systemanforderungen, Vertriebsarten, Regeln (die der Spielwelt zugrunde liegen und somit bei „normaler“ Nutzung nur als Teil der Simulation wahrgenommen werden), Umgang mit Speicherständen, Steuerung, audiovisuelle und haptische Repräsentation, Mediation, Leveldesign, extradiagetische Elemente (z.B. Begleitmusik), technische Modifikationen (z.B. HD-Mod)
- **performanzbezogene Eigenschaften:**
Entscheidungsfreiheit, regelorientiertes/zielorientiertes Spiel, Spieler*innenidentität, Abstraktion, Schwierigkeitsgrad/Game Balance, diagetische Elemente (z.B. Alarmsirenen, Dinge, die in der Spielwelt Auswirkungen haben), inhaltliche Modifikationen (z.B. Realism-Mod)

ANALYSE DIGITALER SPIELE UNTER POLITISCHER/HISTORISCHER FRAGESTELLUNG

Während die links dargestellte Systematik eine allgemeine Grundlage bietet, um über digitale Spiele reden und schreiben zu können, wird im folgenden Modell speziell auf die Eigenheiten politischer und historischer Fragestellungen Rücksicht genommen. Denn, wie es dem „Manifest“ des „Arbeitskreises Digitale Spiele und Geschichtswissenschaft“ zu entnehmen ist: „Für [Spieler*innen, Anm. F. A.] entstehen in individuell inszenierten, historisch anmutenden Situationen eigene Erfahrungen, deren Plausibilitätsansprüche dabei weit über denen ‚klassischer‘ Geschichtsschreibung liegen können.“ (Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, 2016) Diese „Inszenierungen“ im Rahmen einer historischen/politischen Fragestellung schlüssig dekonstruieren zu können, sollte das Ziel der geschichtsdidaktischen Behandlung digitaler Spiele darstellen. Im folgenden Überblick werden also den unterschiedlichen Bereichen der Analyse (mögliche) spezifisch historische oder politische Erkenntnisinteressen zugeordnet. Die Erkenntnisinteressen entstammen zum Teil dem oben genannten „Manifest“ („Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele“, 2016, Bereich „B“).

Kontextanalyse: Erinnerungskulturelle Wissenssysteme und zeitgeschichtliche Rückkopplungen

- **Historisches/politisches Erkenntnisinteresse unter medienbedingten Aspekten:**
Wie und warum wird Geschichte von wem inszeniert? Wurde die historische Erzählung dem Genre/



der medialen Darstellung angepasst oder umgekehrt? Gibt es alternative historische Erzählungen, wird Geschichte als konstruiert fassbar? Gibt es Möglichkeiten der didaktischen Verwertung?

- **Historisches/politisches Erkenntnisinteresse unter gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Aspekten:**
Mit welchen historischen Vorstellungen und Erwartungen spielt die Werbung des Spiels? Wird der Spielinhalt als „authentische“ Repräsentation von Geschichte beworben? Bedient das Spiel Motive einer kollektiven Identität (ist es auf bestimmte Bevölkerungsgruppen ausgelegt)? Welche tradierten Geschichtsbilder kommen zum Einsatz, welche anderen werden „verschwiegen“? Verwendet das Spiel eine bestimmte historische Erzählung? Inwiefern handelt es sich bei dem Spiel um ein Produkt seiner Zeit (welche Diskurse, welcher Forschungsstand werden aufgegriffen)? Schließt das Spiel an andere Produkte mit historischen Bezügen an (Comics, Romane, Filme etc.)?

Spieleüberblick: Technikulturelle Geschichte des Spiels und Historizität der Story

- **Historisches/politisches Erkenntnisinteresse bei spielseitigen Elementen:**
Steht das Spiel in einer bestimmten Tradition (Genre, Vorbilder, Spielreihe)? Wurden Historiker*innen bei der Entwicklung herangezogen?



Wurden bewusste Änderungen an der Darstellung historischer Abläufe und/oder Personen zugunsten der Handlung vorgenommen (etwa um klare Protagonisten und Antagonisten zu schaffen)? Werden bestimmte historische Aspekte zugunsten der Story ausgeblendet? Inwiefern und wie wird die Komplexität historischer Darstellung zugunsten der Handlung reduziert? Gibt es Dokumente, die darauf hinweisen, wie die Entwickler*innen Geschichte nutzen wollen? Wird die dargestellte Geschichte als „authentisch“ vermittelt? Welche Formen alternativer Geschichtsschreibung lassen sich finden?

- **Historisches/politisches Erkenntnisinteresse bei spielerseitigen Elementen:**

Ist historisches/politisches Sachwissen für den Spielerfolg notwendig oder hilfreich? Findet eine Beeinflussung der Spielerfahrung durch fachspezifisches Vorwissen statt? Gibt es Foren, Diskussionsplattformen etc., in denen aus historischer Perspektive das Spiel diskutiert wird? Verwendet das Spiel eine bestimmte historische Erzählung? Wie fassen die Spieler*innen den historischen Gehalt des Spiels auf und bemächtigen sich Teile der Community der vermittelten Geschichte, um sie in ihrem Sinn auszulegen? Werden Neuadaptationen, Anpassungen oder Modifikationen (Modding) durchgeführt, um bestimmte historische Aspekte zu betonen oder zu verändern (etwa „Realism-Mods“, Mods für historische Bezeichnungen etc.)?

Formale Analyse: Eigenschaften als geschichtsvermittelndes Regelsystem

- **Historisches/politisches Erkenntnisinteresse bei technischen Eigenschaften:**

Wie beeinflussen die technischen Eigenschaften und Möglichkeiten (Grafik, Sound, Speicherlimits, Fähigkeiten der KI, Eingabe etc.) die Darstellung historischer Inhalte? Welche für Serious Games typischen Elemente werden genutzt? Werden bestimmte historische Aspekte zugunsten der Spielerfahrung ausgeblendet? Welche regelmechanische Eigenlogik hat das Spiel in Bezug auf die historischen Inhalte? Wie und wo vereinfachen Steuerung und Spielmechanik komplexe historische Abläufe? Sind Handlungen möglich/nicht möglich, die historisch zutreffend/unzutreffend sind?

- **Historisches/politisches Erkenntnisinteresse bei performanzbezogenen Eigenschaften:**

Welchen historischen Eindruck, welche Geschichtsbilder etc. hinterlässt das Spiel bei den Spielenden? Ändert sich die Vorstellung über historische Abläufe und Personen durch den Konsum des digitalen Spiels?

Beide Analyseraster verstehen sich als Konzepte, die für den speziellen Bedarf kombiniert, gekürzt, erweitert oder angepasst werden müssen. Der oben erwähnte Zeitdruck in Unterrichtsstunden wird eine Stundenplanung, die alle drei Bereiche der Analyse abdeckt, kaum zulassen. Die verschiedenen Teile lassen sich aber auch einzeln auf bestimmte digitale Spiele anwenden beziehungsweise bietet sich bei manchen Spielen ohnehin ein Schwerpunkt auf einen Teilbereich an. Ziel ist es, den Schüler*innen einen differenzierten Blick auf digitale Spiele zu ermöglichen, darauf, wie diese Inhalte transportieren, wie deren Inhalte beeinflusst worden sein können und welchen Einfluss die mediale Eigenlogik des jeweiligen Spiels auf die geschichtskulturelle Vorstellung und auf das individuelle Geschichtsbewusstsein haben kann. Dies wird sich nicht in einigen isolierten Unterrichtsstunden verwirklichen lassen, sondern nur, wenn das digitale Spiel als Medium im Unterricht regelmäßig thematisiert wird.

Literatur

Fernández-Vara, C. (2019): Introduction to Game Analysis (2nd edition). New York, NY u.a.: Routledge. Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele: Ein Manifest (Version 1.1), (2016).

https://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1



II. SPIELE

PREDYNASTIC EGYPT

MENSCHLICHE FRÜHGESCHICHTE ALS EINE FUNKTION VON MANGEL



Mit freundlicher Genehmigung durch Clarus Victoria.

Developer Publisher	Clarus Victoria
Plattform	Windows
Komplexität des Spiels	mittel
Altersfreigabe	Ab 0
Genre	Puzzle, Strategie
Thema im Unterricht	Urgeschichte, Frühe Hochkulturen

In *Predynastic Egypt* spielt man die Frühgeschichte des vordynastischen Ägyptens nach, angefangen mit einer kleinen Gruppe Jäger und Sammler, welche sich unter der Führung des*der Spielenden in eine komplexe, frühstaatliche Gesellschaft weiterentwickelt. Die Geschichte folgt der Logik eines typischen Strategiespiels. Jede Runde baut man Ressourcen wie Nahrung und Produktion ab, schafft Kultur, nutzt religiöse Rituale und trainiert Soldaten. Diese Ressourcen wird der*die Spielende dafür verwenden müssen, um die Bevölkerung zu erhöhen, um somit immer schwieriger werdende, historische Krisen oder Herausforderungen zu bewältigen. Dazu zählen beispielsweise der Wettbewerb um die Etablierung des Horus-Kults, der Umgang mit Migration oder Begegnungen mit anderen Gruppen. Versucht man sich mit ihnen zu befreundeten,

um mit ihnen zu handeln, oder unterwirft man sie kriegerisch? Grundsätzlich geht es darum, die verschiedenen Bedürfnisse aufeinander abzustimmen und den optimalen Weg durch die Geschichte zu finden.

Wie jedes historische Strategiespiel bietet *Predynastic Egypt* ein Modell für historische Entwicklungsprozesse, welches hinterfragt werden muss. Kann man die Menschheitsgeschichte auf das bloße Verwalten von Ressourcen im Rahmen einer pfadabhängigen Entwicklung reduzieren? Sind die überschaubaren zufälligen Elemente genug, um die Kontingenz geschichtlicher Prozesse zu kommunizieren? Als Single Player-Spiel lebt es davon, die*den Spielende*n gegen seinen*ihrer früheren High-Score antreten zu lassen, was vor allem bei höheren Schwierigkeitsgraden stark beschränkte Strategien zulässt und „richtige“ Entscheidungen als durch die Ressourcenknappheit prädestiniert darstellt. Somit entpuppt sich das Spiel mehr als Ressourcenverwaltungs-Puzzle, welches benutzt werden kann, um ideologische Komponenten von geschichtlichen Spielen zu identifizieren und bloßzustellen.

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

Die Schüler*innen sollen sich mit folgenden Fragen im Kontext des Spiels auseinandersetzen:

- Was sind im Spiel die materiellen Grundbedingungen für die Entwicklung komplexer Gesellschaften?
- Wer sind die geschichtlichen Akteure?
- Wie entsteht Fortschritt im Spiel? Was ist der Unterschied zwischen kulturellem und technologischem Fortschritt?
- Welche Funktionen kommen der Religion zu?

DISCOVERY TOUR BY ASSASSIN'S CREED ANCIENT EGYPT

SCHNITZELJAGD DURCH DAS ANTIKE ÄGYPTEN



Mit freundlicher Genehmigung durch Ubisoft.

Developer Publisher	Ubisoft Montreal/Ubisoft
Plattform	Playstation 4, Windows, Xbox One
Komplexität des Spiels	mittel
Altersfreigabe	PEGI 12
Genre	Educational, Adventure
Thema im Unterricht	Urgeschichte, Frühe Hochkulturen

Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt bietet Spieler*innen auf Basis der virtuellen Welt von *Assassin's Creed Origins* die Möglichkeit, das Antike Ägypten zur Zeit Kleopatras VII. und Cäsars zu erkunden und das Alltagsleben neben den großen Pyramiden zu erforschen. Dabei können Spielende auf vordefinierten Pfaden verschiedene Touren absolvieren und Wissenswertes über diese geschichtliche Epoche erfahren. Das Spiel kann somit als Erkundungstour in einem virtuellen Museum beschrieben werden.

Das im Spiel präsentierte historische Wissen ist akkurat und spiegelt die beispielsweise im österreichischen Lehrplan für Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung vorgeschriebenen Lehrinhalte wider. Deshalb zeigt das Spiel *Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt* großes Potential für eine Nutzung als alternatives Unterrichtsmedium im Schulwesen, da Sachwissen in einer ansprechenden und interessanten Form dargestellt wird.

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

Da das Spiel ähnlich einem Museum Wissen im virtuellen Raum präsentiert und zugänglich macht, bietet sich eine Didaktisierung dieses Spiels als eine Art „Schnitzeljagd im alten Ägypten“ an, was vor allem für jüngere Lernende interessant sein könnte. In einer Schulsituation können die Schüler*innen die offene Spielwelt des virtuellen Ägyptens als Spielplatz für Forschungsaufgaben nutzen. Dabei können die hier als Level formulierten Aufgaben individuell von den Lernenden genutzt werden. Eine andere Möglichkeit besteht darin, zwei oder mehrere Personen im Wettkampf die Aufgaben lösen zu lassen.

LEVEL 1	AUFGABE	✓
	Finde eine*n Bewohner*in des alten Ägyptens und eine*n Römer*in und mache Screenshots von ihnen. Beschreibe die Unterschiede ihrer Kleidung.	
	Finde ein Krokodil und mache einen Screenshot davon. Benenne alle weiteren Tiere, die du im alten Ägypten gefunden hast.	
	Finde den Leuchtturm von Alexandria und mache einen Screenshot davon. Beschreibe, wie die Stadt im Spiel aussieht und wie sie aufgebaut ist.	
	Finde die Sphinx und mache einen Screenshot davon. Beschreibe, wie sie im Vergleich zu der Sphinx in deiner Vorstellung aussieht (Größe, Aussehen etc.).	
	Klettere auf die Spitze der großen Pyramide von Gizeh und mache einen Screenshot von der Landschaft. Vergleiche das, was du siehst, mit ähnlichen Bildern aus dem Internet.	

LEVEL 2	AUFGABE	✓
	Öffne die Spielkarte und nutze sie, um dich zu orientieren und besuche dann folgende Orte: 1.) eine Sandwüste, 2.) den Nil, 3.) die Stadt Memphis.	
	Gehe zum Nil. Beobachte dort die Menschen im Spiel und starte eine Tour, um mehr über den Fluss zu erfahren. Erkläre dabei, warum der Nil für die alten Ägypter so wichtig war.	
	Öffne im Menü den Reisepass und absolviere eine Tour, in der du etwas über die Mumien erfährst. Erkläre, welche Bedeutung Mumien im alten Ägypten hatten.	
	Besuche die Oase Siwa und beobachte dort die Menschen und Tiere. Beschreibe, wie das Leben im alten Ägypten im Spiel dargestellt wird.	

LEVEL 3	AUFGABE	✓
	Informiere dich im Internet über den Begriff „Hochkulturen“ und suche nach ihren Merkmalen.	
	Arbeite heraus, was davon auf das alte Ägypten zutrifft. Ermittle, was du davon im Spiel entdecken kannst.	
	Finde heraus, wie die Hieroglyphen gelesen werden und was der Unterschied zu unserem heutigen Schriftsystem ist. Arbeite heraus, warum die Hieroglyphen nicht mehr benutzt werden und warum man sie heute lesen kann. Suche im Internet nach Hieroglyphen und schreibe deinen Namen mit dieser Schrift.	
	Suche im Internet nach Bildern von Memphis und Alexandria. Vergleiche den Unterschied zwischen ihnen und der Darstellung im Spiel. Versuche, bestimmte Orte aus der realen Welt (etwa über Google Maps) auch im Spiel zu finden und mache Screenshots davon, um sie zu vergleichen.	
	Kann ein Videospiel exakt die Realität wiedergeben? Wieso? Wieso nicht?	

MARTIN LUTHERS ABENTEUER

MIT MARTIN LUTHER ABENTEUER BESTEHEN



Screenshot Isabella Schild, mit freundlicher Genehmigung durch Miklós Geyer.

Developer Publisher	Miklós Geyer, evangelisch-lutherische Kirche Bayern
Plattform	Smartphone (auch als kostenlose App für Android und iOS verfügbar), Windows
Komplexität des Spiels	einfach
Altersfreigabe	USK 6
Genre	Adventure
Thema im Unterricht	Reformation

Auf dem evangelischen Kirchenportal „kirche-entdecken.de“ wird *Martin Luthers Abenteuer* als ein Onlinespiel vorgestellt, mit dem Kinder die Person und das Leben Martin Luthers kennenlernen sollen. Insgesamt sind fünf verschiedene Abenteuer zu bestehen, die wichtige Lebensereignisse Luthers widerspiegeln. Nach jedem Einzelspiel können optional weitere Informationen zum Reformator, seinem Leben und dem Dasein der Menschen im 16. Jahrhundert nachgelesen werden. Im ersten Abenteuer wird auf die Gewitternacht bei Erfurt Bezug genommen. In dieser Nacht

entschloss sich Luther dazu, Mönch zu werden. Beim zweiten Abenteuer handelt es sich um ein Merkspiel, bei dem Luther beim Merken der Aufgaben im Kloster geholfen werden soll, damit er sich ganz dem Glauben widmen kann. Das dritte Abenteuer thematisiert den Thesenanschlag in Wittenberg. Der Reformator machte sich mit seinen neuen Ansichten viele Feinde, vor denen er fliehen musste. Nachdem ihm die Flucht auf die Wartburg gelungen war, arbeitete er dort, als Juncker Jörg getarnt, an der Übersetzung der Bibel ins Deutsche. Im vierten Abenteuer unterstützen ihn die Spieler*innen bei dieser Übersetzungsarbeit. Beim letzten Abenteuer soll Luther beim Verteilen der Bibel geholfen werden.

Das Spiel kann zum Thema „Reformation“ eingesetzt werden. Nachdem das Onlinespiel aber eine rein konfessionell beeinflusste Perspektive aufzeigt, ist es unbedingt notwendig, das Spiel zu dekonstruieren und den historischen Hintergrund der Reformation differenzierter mit den Schüler*innen zu erarbeiten.

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

1. Fasse (a) das Wichtigste zu Martin Luthers Leben und (b) zu der Zeit, in der er lebte, zusammen. Nütze dazu auch das zusätzliche Informationsmaterial, das zwischen den einzelnen Spielen angeboten wird.
2. Besprecht zu zweit, wen sich Martin Luther durch die Bibelübersetzung zu Feind*innen gemacht hat und warum dies zu so großen Problemen für ihn führte!
3. Auf der Website evangelisch.de meint Manuel Sielemann: „Kinder erfahren auf spielerische Weise einiges über die Person und das Leben des Reformators, der sich vom furchtsamen Studenten hin zum mutigen Reformator wandelte.“ (Neues Online-Spiel: Abenteuer mit Martin Luther, 2013). Diskutiert zu zweit, wie Martin Luther durch das Spiel von den Spieler*innen wahrgenommen werden könnte. Was könnte daran auch problematisch sein?

Literatur: Manuel Sielemann: Neues Online-Spiel: Abenteuer mit Martin Luther, 31.10.2013, www.evangelisch.de/inhalte/89540/31-10-2013/neues-online-spiel-abenteuer-mit-martin-luther

THE LION'S SONG

WIEN UM 1900 ALS ADVENTURE



Mit freundlicher Genehmigung durch Mi'pu'mi Games.

Developer Publisher	Mi'pu'mi Games
Plattform	Android, iOS, Nintendo Switch, Windows
Komplexität des Spiels	mittel
Altersfreigabe	USK 6+
Genre	Adventure
Thema im Unterricht	Wien um 1900

In vier Episoden treten die Spieler*innen jeweils in die Fußstapfen der drei jungen Glücksuchenden Wilma, Franz und Emma, die im Wien der Jahrhundertwende ihre beruflichen Träume verwirklichen wollen. Sei es in der Musik, Mathematik oder Kunst, der Lebensweg der Protagonist*innen führt in verschiedene Milieus, Szenen und Orte der Wiener Moderne. Die Episoden 1 bis 3 sind unabhängig voneinander zu spielen und verfolgen jeweils den Werdegang einer Person. In der ersten Episode versucht die junge Komponistin Wilma, in der Wiener Musikszene neben Mahler und Schönberg Anerkennung zu finden, ohne an dem Druck zu zerbrechen. Die zweite Episode begleitet einen jungen Maler, Franz, der mit seinem ungewöhnlichen Stil in den Wiener Salons vor den Kritiker*innen bestehen

möchte, und dabei sowohl mit Klimt als auch mit Freud in Kontakt steht. In der dritten Episode kämpft die junge Mathematikerin Emma um einen Platz an der Universität Wien und setzt sich dabei über bestehende Rollenbilder hinweg. Die vierte Episode bildet mit dem Kriegsausbruch 1914 einen Abschluss der Serie, der gleichzeitig die vorangegangenen Erzählstränge verknüpft und als Gesamtbild abrundet.

Im Schulunterricht bietet *The Lion's Song* vielfältige Anwendungsmöglichkeiten im Bereich der (Kultur-) Geschichte, Literatur, Kunst und Musik. Die Aufbereitung des Stoffs in Form von Alltagserfahrungen junger Erwachsener ermöglicht den Schüler*innen einen individuellen Zugang. Mit dem Durchspielen der Lebenswelt der Protagonist*innen kann auch die Alltagswelt in Wien um 1900 in vielen Facetten erfahren werden, wobei bereits die starke Vernetzung und gegenseitige Beeinflussung verschiedener gesellschaftspolitischer Faktoren wie Geschlechterrollen, Politik, Recht, Philosophie, Wissenschaft und Kunst deutlich werden.

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

Die Schüler*innen erhalten persönliche Forschungsprojekte in Form konkreter Leitfragen zu einem bestimmten Schwerpunkt der Wiener Moderne. Die einzelnen Forschungsprojekte sind jeweils einer spezifischen Episode von *The Lion's Song* zugeordnet, die sich dafür besonders eignet. Beim Durchspielen der Episode beantworten die Schüler*innen ihre Forschungsfragen mit Hilfe der im Spiel beschriebenen Personen, Situationen und Ideen.

Exemplarische Spielszenen werden als Screenshot/Handyfoto festgehalten, die in einer zweiten Arbeitsphase als „Exponate“ innerhalb einer (digitalen) Ausstellung dienen sollen. Mit ihrer Hilfe wird die Beantwortung der Leitfragen präsentiert.

EPISODE 1

Literaturbetrieb um 1900

- Nenne jene Personen und Werke, die die Literatur in Wien um 1900 prägen.
- Erkläre, welche neuen Stilrichtungen um 1900 verwendet werden.
- Beurteile die Funktion der Literatur in der Gesellschaft um 1900.

Internationalität

- Nenne alle Sprachen und Nationalitäten, die dir im Spiel begegnen.
- Vergleiche deine Sammlung mit jenen Sprachen, die dir in deiner Klasse begegnen.
- Diskutiere, wie Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen dem Spiel und deiner Klasse zu erklären sind.

Traumdeutung

- Erläutere die Methode der Traumdeutung und auf wen sie zurückgeht.
- Erkläre, welche Bedeutung Träume für die Figuren der Episode haben.
- Diskutiere, von wem die Protagonistin in der Erfüllung ihrer Träume abhängig ist.

EPISODE 2

Psychoanalyse

- Beschreibe die Methode der Psychoanalyse und auf wen sie zurückgeht.
- Erkläre, welche Bedeutung die Psychoanalyse für die Kunst um 1900 hat.
- Diskutiere die Bedeutung der Psychoanalyse für unsere heutige Gesellschaft.

Orte der Begegnung

- Nenne alle Orte, an denen sich im Spiel häufig viele verschiedene Menschen treffen.
- Bestimme drei Orte, die heute dieselbe Funktion erfüllen.
- Begründe die hohe gesellschaftliche Bedeutung solcher „Orte der Begegnung“.

Kunstszene um 1900

- Nenne jene Personen und Kunstwerke, die die Kunstszene in Wien um 1900 prägen.
- Erkläre, wie die Kunst um 1900 von der Wissenschaft beeinflusst wird.
- Diskutiere die Bedeutung des Secessions-Mottos: „Der Kunst ihre Freiheit“.

EPISODE 3

Geschlechterverhältnis

- Beschreibe, wie Emma die anderen Mathematiker dazu bringt, ihr zuzuhören.
- Vergleiche, welche Rechte Emma heute hätte.
- Beurteile, welche Folgen Emmas Zielstrebigkeit für sie selbst und andere hat.

Orte der Begegnung

- Nenne alle Orte, an denen sich im Spiel häufig viele verschiedene Menschen treffen.
- Bestimme drei Orte, die heute dieselbe Funktion erfüllen.
- Begründe die hohe gesellschaftliche Bedeutung solcher „Orte der Begegnung“.

Internationalität

- Nenne alle Sprachen und Nationalitäten, die dir im Spiel begegnen.
- Vergleiche deine Sammlung mit jenen Sprachen, die von deinen Mitschüler*innen gesprochen werden.
- Diskutiere, wie Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen dem Spiel und deiner Klasse zu erklären sind.

EPISODE 4

Erster Weltkrieg

- Nenne die Berufe, in denen die Männer arbeiten, bevor sie eingezogen werden.
- Vergleiche ihre Motive dafür, sich freiwillig als Soldat zu melden.
- Diskutiere die Auswirkungen des Kriegs auf den Kulturbetrieb um 1900.

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

ALTERNATIVE GESCHICHTSSCHREIBUNG ALS KONZEPT DER GESCHICHTSWISSENSCHAFT



Developer Publisher	Machine Games/Bethesda
Plattform	PlayStation 4, Windows, Xbox One
Komplexität des Spiels	mittel
Altersfreigabe	USK 18
Genre	First-Person-Shooter
Thema im Unterricht	Nationalsozialismus

Wolfenstein: The New Order zeichnet eine düstere alternative Weltgeschichte: Nazi-Deutschland hat die Weltherrschaft errungen. Dies gelang dem Regime nicht nur durch seine Brutalität, sondern auch mittels seiner hochgerüsteten Kriegsmaschinerie. Jeglicher Widerstandswille scheint in der Welt von *Wolfenstein* längst erloschen, als der Spieler – in der Rolle des US-Soldaten B.J. Blazkowicz – im Jahr 1960 aus seinem Koma erwacht, um im Namen von Freiheit und Demokratie den Sieg über das NS-Regime herbeizuschießen.

Als der Historiker Alexander Demandt 1984 mit „Un-geschehene Geschichte. Ein Traktat über die Frage: Was wäre geschehen, wenn ...?“ seine Überlegungen zu einer kontrafaktischen Geschichte darlegte, begegnete man ihm in der Geschichtswissenschaft mit Skepsis. Zu spekulativ schien konservativeren Vertreter*innen der Zunft der Ansatz Demandts – schließlich beinhaltet dieser in erster Linie nicht-falsifizierbare Aussagen. Begegnet man der Idee einer kontrafaktischen Geschichte offener, zeigen sich die Vorteile dieses Konzepts: So kann etwa die Pfadabhängigkeit historischer Entscheidungssituationen aufgezeigt, die Gewichtung von Kausalfaktoren überdacht, die Begründung von Werturteilen analysiert und eine Abschätzung von Wahrscheinlichkeiten vorgenommen werden.

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

1. Jahrzehntlang waren verfassungsfeindliche Symbole in Videospielen in Deutschland verboten. Seit August 2018 ist das anders. Damals änderten die Obersten Landesjugendbehörden ihre Position. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) darf seitdem selbst entscheiden, ob Hakenkreuze und andere Symbole „sozialadäquat“ sind – sie fallen auch in Spielen unter die Kunstfreiheit. Das eröffnet die Frage, ob und inwiefern digitale Spiele als Kunstwerke zu verstehen und einzuordnen sind. Diskutiert dies anhand von *Wolfenstein: The New Order*.
2. *Wolfenstein: The New Order* lässt Spieler*innen auch in Berlin Missionen erledigen. Laut den Aufzeichnungen des deutschen Juristen Henry Picker vom 8. Juni 1942 spielte Hitler mit dem Gedanken, die neugestaltete Stadt Berlin in „Germania“ umzubenennen, um einem großgermanischen Weltreich einen Mittelpunkt zu geben. Wurden diese Pläne im Spiel umgesetzt und wenn ja auf welche Weise?
3. Einer der zentralen Antagonisten in *Wolfenstein: The New Order* ist Wilhelm Strasse. Welche historischen Figuren dienten den Entwickler*innen als Vorbilder für ihn?

MY MEMORY OF US

DIE ZEIT DES NATIONALSOZIALISMUS ALS VERFREMDETE VERSION



Mit freundlicher Genehmigung durch Juggler Games.

Developer Publisher	Crunching Koalas sp. z o.o., Juggler Games/IMG.N.PRO,
Plattform	Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows, Xbox One
Komplexität des Spiels	einfach
Altersfreigabe	7 Jahre
Genre	Jump 'n' Run
Thema im Unterricht	Nationalsozialismus

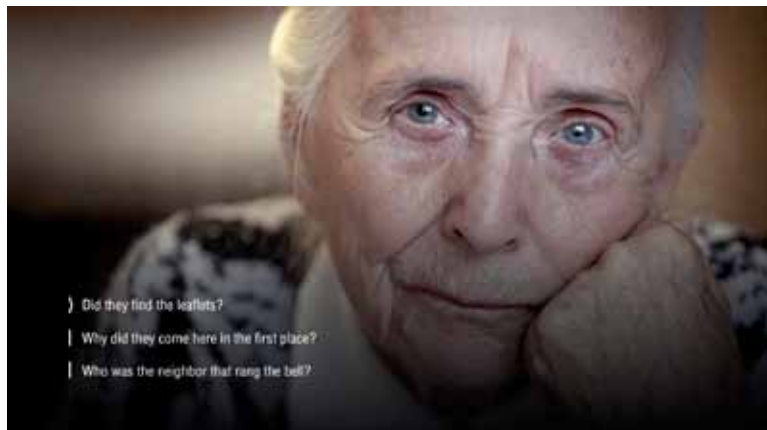
In *My Memory of Us* erzählt ein alter Mann einem kleinen Mädchen von den Abenteuern, die er und seine beste Freundin als Kinder erlebten: Eines Tages übernahmen Roboter die Herrschaft. Diese färbten manche Menschen mit roter Farbe, die von nun an weniger Rechte hatten als die anderen. Im Laufe der Geschichte müssen der Junge und seine beste Freundin mit vielen Widrigkeiten kämpfen, Rätsel lösen und Herausforderungen meistern. *My Memory of Us* erzählt von der Zeit des Nationalsozialismus, dies allerdings in der Form einer kindgerechten Geschichte. Es fallen nie Wörter wie „Nationalsozialismus“ oder „Juden“, stattdessen wird von einer Roboterherrschaft und den Rotgefärbten gesprochen. Das Spiel erlaubt es, das Thema auch mit Kindern zu behandeln, um einzelne Aspekte jener Zeit zu thematisieren. Die Parallelen zum Nationalsozialismus sind hierbei eindeutig: Es gibt Lager, Hungersnot, bestimmte Menschen werden verachtet und haben weniger Rechte. Deutlich wird auch die kindliche Perspektive. So verstehen die beiden nicht, warum sie anders behandelt werden und was genau die Roboter vorhaben. Für die beiden zählt nur, zusammenbleiben zu können.

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

1. *My Memory of Us* erzählt eine Geschichte aus der NS-Zeit. Vieles wird hier allerdings nicht explizit gemacht, sondern abgewandelt. Um die Parallelen zwischen Spiel und Wirklichkeit herauszuarbeiten und über diese zu reflektieren, bilden die Schüler*innen Gruppen zu ca. je vier Personen. In der Gruppe werden nun folgende Fragen besprochen: Welche Hinweise auf die NS-Zeit kannst du entdecken? Auf welche realpolitischen Themen referieren diese Hinweise? Findest du die Verfremdungen gelungen/zu weit hergeholt/nachvollziehbar? Gibt es Elemente im Spiel, die du nicht verstanden hast?
- Nachdem die Gruppen die Fragen diskutiert haben, werden neue Gruppen nach der Methode des Gruppenpuzzles gebildet. Die Schüler*innen tragen nun zusammen, was sie in der vorherigen Gruppe besprochen haben und ergänzen ihre Antworten. Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum diskutiert, die Lehrperson kann Ergänzungen und Kontextualisierungen vornehmen.
2. Die vielen Parallelen zur NS-Zeit sprechen dafür, dass das Spiel sich auf eben jene Zeit bezieht, allerdings wird nie explizit darüber gesprochen, sondern es werden verfremdende Elemente eingesetzt (z. B. rote Farbe statt Judenstern).
- Überlege mit deinem*deiner Sitznachbar*in, um welche Elemente es sich hierbei handelt und warum diese so gehandhabt wurden. Wurden auch Sachverhalte aus der NS-Zeit ohne Verfremdung in das Spiel aufgenommen? Welche Gründe könnten die Abwandlungen haben? Die Ergebnisse werden anschließend im Plenum zusammengetragen.
 - Berücksichtigt insbesondere die Bedeutung der Farbe Rot:
 - Welche Bedeutung trägt die Farbe im Spiel? Was assoziiert du mit der Farbe Rot?
 - Wie werden die Rotgefärbten von den anderen Menschen und den Robotern behandelt?
3. Im Spiel werden die Menschen von Robotern unterdrückt. Überlege, warum die Verfremdung ausgerechnet durch Technologisierung erfolgt. Findest du diese Entscheidung nachvollziehbar? Was gewinnt die Erzählung dadurch, verliert sie dadurch auch etwas? Hätte die Geschichte auch anders verfremdet werden können? Überlege, ob du aus der Literatur oder aus Filmen eine ähnliche Herangehensweise und Aufbereitung des Themas kennst.

ATTENTAT 1942

LERNEN ÜBER DEN NATIONALSOZIALISMUS MIT HILFE EINES COMPUTERSPIELS?



Mit freundlicher Genehmigung durch Charles Games.

Developer Publisher	Charles Games, Karls-Universität Prag, Akademie der Wissenschaften der Tschechischen Republik
Plattform	Windows
Komplexität des Spiels	mittel
Altersfreigabe	USK 12
Genre	Serious Game
Thema im Unterricht	Nationalsozialismus

Attentat 1942 spielt im Jahr 2001 in Tschechien. Der*die Spieler*in möchte herausfinden, warum der Großvater 1942 unmittelbar nach dem Attentat auf Reichsprotektor Reinhard Heydrich von der Gestapo verhaftet wurde. Der Großvater selbst liegt schwerkrank im Krankenhaus, weswegen zunächst die Großmutter befragt wird, von der man erste Details erfahren kann. In weiterer Folge können noch zahlreiche andere Zeitzeug*innen aufgesucht werden (dargestellt als interaktive Videosequenzen), um Stück für Stück zu erfahren, was 1942 tatsächlich passiert ist. Immer wieder reist der*die Spieler*in ins Jahr 1942 zurück, wo er*sie in Form von Mini-Games, die im Stil einer Graphic Novel visualisiert wurden, Aufgaben lösen muss. Authentische Film- und Tondokumente fügen sich gut in die ansonsten fiktive Geschichte ein und vermitteln so ein sehr anschauliches Bild über

die Situation in der Tschechoslowakei im Jahr 1942, aber auch ganz allgemein über nationalsozialistische Herrschaft und die damit verbundenen Auswirkungen auf die (tschechoslowakische) Zivilgesellschaft.

Der Zugang über dieses Computerspiel eröffnet neben der inhaltlichen Auseinandersetzung auch zahlreiche andere Anknüpfungspunkte, die über das eigentliche Thema von *Attentat 1942* hinausgehen: Einerseits kann über die Verlässlichkeit und Bedeutung der Zeitzeug*innen diskutiert werden. Jeder der Charaktere präsentiert aufgrund seines Alters, Geschlechts, seiner ethnischen Herkunft sowie seiner politischen und sozialen Orientierung eine ganz andere persönliche Geschichte und Sichtweise auf die vergangenen Ereignisse (Multiperspektivität). Eng damit verknüpft ist auch die Frage nach (Entscheidungs-)Möglichkeiten der einzelnen Personen (Konzept Handlungsspielräume). Andererseits kann (vor allem in der Sekundarstufe II) die Frage aufgeworfen werden, welche Rolle Computerspielen (bzw. allgemein geschichtskulturellen Produkten) im Rahmen der Erinnerungskultur zukommen darf und soll. Beim Kauf einer Schullizenz wird ein „Teacher’s Guide“ zur Verfügung gestellt, der zahlreiche weitere Didaktisierungsmöglichkeiten enthält.

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

- 1. Die im Spiel auftretenden Zeitzeug*innen haben einen zum Teil recht unterschiedlichen Blick auf die Ereignisse des Jahres 1942 bzw. auf die nationalsozialistische Herrschaft in der Tschechoslowakei allgemein. Diskutiere die Frage, welche Gründe und Ursachen es dafür gibt.
- 2. Arbeite die unterschiedlichen (im Spiel genannten) Handlungsmöglichkeiten der Personen heraus. Wie konnte der*die Einzelne auf die Ereignisse 1942 reagieren bzw. diese beeinflussen?
- 3. Die Möglichkeiten, sich an die Zeit des Nationalsozialismus zu erinnern und darüber etwas zu erfahren, sind vielfältig. Neben Ausstellungen, KZ-Gedenkstätten, Dokumentationen, Unterricht und Ähnlichem mehr gibt es eben auch Computerspiele wie *Attentat 1942*. Diskutiere die Frage, ob Computerspiele im Allgemeinen und *Attentat 1942* im Speziellen überhaupt dafür geeignet sind und dieser Aufgabe gerecht werden (können).



PAPERS, PLEASE

BÜROKRATIE, REISEPÄSSE UND KORRUPTION



Mit freundlicher Genehmigung durch Lucas Pope, 3909 llc.

Developer Publisher	Lucas Pope, 3909 llc
Plattform	iOS, Linux, macOS, Windows
Komplexität des Spiels	mittel
Altersfreigabe	16
Genre	Simulation
Thema im Unterricht	Kalter Krieg, Diversität, Einschluss- und Ausschluss-mechanismen

Nimmt man einen Gehaltsabzug in Kauf, um einer kranken Person Eintritt in das Land zu gewähren und ihr Leben zu retten? Was, wenn sie verfolgt wird und darum bittet, dass man ihre Verfolger*innen abweist? Oder ist die eigene Familie und ihre Gesundheit wichtiger? Für jede Person, die regelwidrig angenommen oder abgelehnt wird, wird das geringe Gehalt reduziert, doch Miete, Heizung und Medizin sind nicht billig. Ändert sich die Antwort, wenn der Gesetzesbruch von Vorgesetzten angeordnet wird, jedoch die Strafe von einem selbst zu tragen ist?

Mit diesen moralischen Fragen wird der*die Spielende als Grenzschutzbeamte*in im Spiel *Papers, Please* konfrontiert und muss diese unter Zeitdruck und mit ernststen Konsequenzen beantworten. Die Aufgabe der spielenden Person ist es, an einem neu geöffneten Grenzübergang die Papiere zu kontrollieren und die Einreise zu genehmigen oder abzulehnen. Im Laufe des Spiels werden täglich neue Regelungen eingeführt, die zur Steigerung des Schwierigkeitsgrads und zur Darstellung der übertriebenen Bürokratie des Staats Arstotzka dienen.

Papers, Please eignet sich aufgrund des Settings in einem an die Sowjetunion angelehnten Land für den Einsatz zu Themen des Kalten Kriegs (Berliner Mauer, Öffnung der Ostblockstaaten, gesellschaftliche Transformation) oder generell für das Thema Flucht und Migration.

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

1. Spiele das Spiel *Papers, Please* mit einem*einer Partner*in und sammle Pros und Kontras, Nichtspielercharakteren (= Figuren, die durch den Computer gesteuert werden) die Einreise zu gewähren oder zu verweigern, die den*die Protagonist*in vor eine moralische Entscheidung stellen. Notiere die Entscheidung und die wichtigsten Gründe.
2. Entwirf einen Charakter (inkl. Einreisegrund und Aussehen), der einreisen möchte. Spiele den Dialog mit einem*einer Partner*in.

POLITISCHE IDEOLOGIEN IM DIGITALEN SPIEL



Developer Publisher	2K Games
Plattform	PlayStation 3, PlayStation 4, Windows, Xbox One, Xbox 360
Komplexität des Spiels	mittel
Altersfreigabe	USK 18
Genre	Ego-Shooter
Thema im Unterricht	Wirtschafts- und Gesellschaftssysteme

BioShock zeichnet das düstere Sittenbild eines gescheiterten kapitalistischen Experiments. Die Handlung führt die durch einen Flugzeugabsturz gestrandete spielende Person durch die Trümmer der vom amerikanischen Industriellen Andrew Ryan im Jahr 1946 im Art déco-Stil errichteten Unterwasserstadt Rapture, um einen Fluchtweg zu finden. Das auf der objektivistischen Philosophie von Ayn Rand beruhende wirtschaftliche und politische System Raptures führte in Kombination mit abhängig machender Genmanipulation bereits vor dem Einsetzen

der Handlung zu bürgerkriegsähnlichen Zuständen und zur großflächigen Zerstörung der Stadt. Der von Rand begründete Objektivismus manifestiert sich in *BioShock* vordergründig durch den von Ryan propagierten radikalen Individualismus und die Ablehnung jeglicher sozialen Unterstützung. Rapture wurde von seinem Gründer ursprünglich als Rückzugsort für libertär gesinnte Personen elitärer Stellung gegründet, welche sich durch vorherrschende politische Systeme in ihrem Handlungsspielraum eingeschränkt fühlten. Die durch diese Philosophie begründeten Wohlstandsunterschiede führten durch das Fehlen eines politischen Kontrollorgans im absolut isolierten System einer geheimen Unterwasserstadt schlussendlich zum Zusammenbruch jeglicher gesellschaftlicher Struktur und zum Untergang der Stadt.

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

Der gescheiterte Versuch der radikalen Wirtschaftsphilosophie Rands in *BioShock* bietet Einblicke in eine Extremversion des Kapitalismus, welche in der Realität nicht beobachtbar sind. Insbesondere die pointierten, propagandistischen Slogans des Stadtgründers Andrew Ryan können im Zuge einer kritischen inhaltlichen Dekonstruktion Anwendung finden. Als Beispiel für einen solchen Slogan sei Folgendes angeführt: „Hat der Mensch nicht ein Anrecht auf das, was er im Schweiß seines Angesichts geschaffen hat? ‚Nein‘, sagt der Mann in Washington, ‚es gehört den Armen.‘ ‚Nein‘, sagt der Mann im Vatikan, ‚es gehört Gott.‘ ‚Nein‘, sagt der Mann in Moskau, ‚es gehört allen.“

Diese Kontextualisierung der portraitierten objektivistischen Wirtschaftsphilosophie Rands in *BioShock* ermöglicht hierbei nicht nur eine explorative Definitionsfindung wirtschaftlicher Begriffe, sondern auch den Schüler*innen Zusammenhänge zwischen wirtschaftlichen Teilaspekten herzustellen.

1979 REVOLUTION: BLACK FRIDAY

DIE IRANISCHE REVOLUTION ALS INTERAKTIVES ADVENTURE



Mit freundlicher Genehmigung durch iNK Stories.

Developer Publisher	iNK Stories, N-Fusion Interactive
Plattform	iOS, Linux, macOS, Windows
Komplexität des Spiels	mittel
Altersfreigabe	16
Genre	Simulation
Thema im Unterricht	Kalter Krieg, Diversität, Einschluss- und Ausschluss- mechanismen

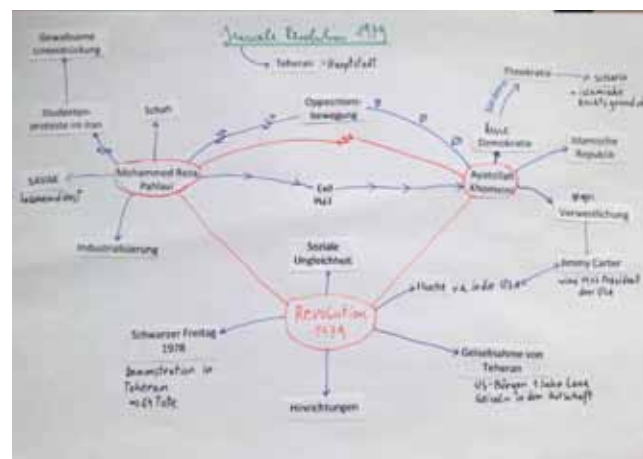
Das 2016 erschienene Spiel *1979 Revolution: Black Friday* erzählt die Geschichte der Iranischen Revolution und ihrer Auswirkungen auf die Bevölkerung. Basierend auf historischen Fakten wird der Verlauf der Revolution aufgearbeitet.

Als Pressefotograf, der die Revolution gegen das Regime des Schahs zunächst als neutrale Person miterlebt, bewegt sich der*die Spieler*in durch das interaktive Spiel, das zwischen Spielfilm und Computerspiel einzuordnen ist. Die Spielenden können interaktiv Entscheidungen treffen, welche die Spielerfahrung verändern und den Verlauf der Geschichte beeinflussen. Dabei werden den Spieler*innen in sehr kurz bemessenen Zeiträumen folgen-

schwere Entscheidungen abverlangt. Dies hat einerseits einen dramaturgischen Effekt und andererseits vermittelt es eine Botschaft: In komplexen politischen Situationen gibt es oftmals keine „richtigen“ Entscheidungen.

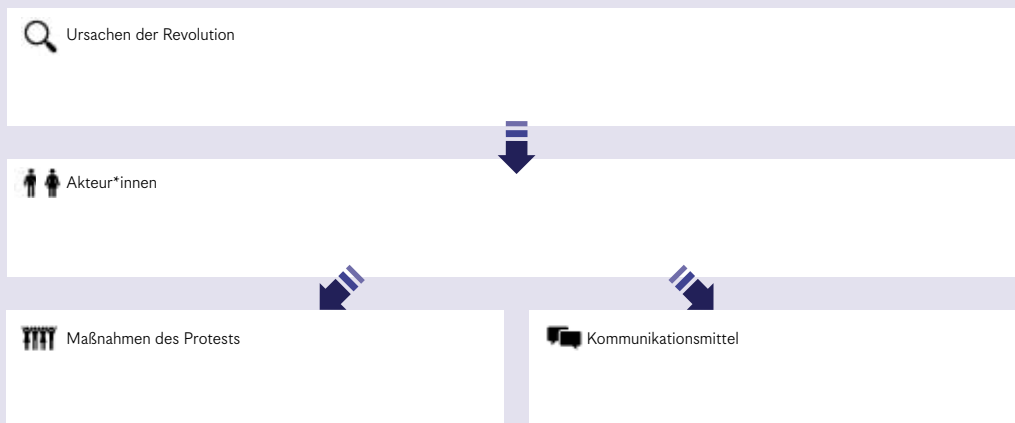
Im Laufe des Spiels trifft der*die Spieler*in auf verschiedene Charaktere, die teils auf realen historischen Persönlichkeiten basieren und die unterschiedlichen Oppositionsbewegungen der Revolution verkörpern. Anhand von Pressebildern werden die Protestmaßnahmen und der Verlauf der Revolution festgehalten. Das Spiel fördert vor allem das forschend-entdeckende Lernen, da die Schüler*innen aktiv dazu aufgefordert sind, die Iranische Revolution zu rekonstruieren. Dabei müssen die Schüler*innen lernen zu unterscheiden, welche Aspekte des Spiels auf historischen Fakten basieren und welche Erzählstrukturen erfunden wurden, um die geschichtlichen Ereignisse der Revolution in das gegebene Videospielformat einzubetten. Das Spiel eignet sich vor allem deshalb für den Unterricht, weil es die komplexen historischen

Geschehnisse der Iranischen Revolution, die bis heute den Iran und den Nahen Osten prägen, vereinfacht und nachvollziehbar darstellt.



DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

1. Spiele zunächst die ersten drei Kapitel (Düstere Tage und Intro; Einer von uns; Disko natürlich) und behandle anschließend folgende Aufträge:
- Beschreibe, welche Wirkung die ersten drei Kapitel bei dir erzeugen. Hat es das Spiel geschafft, Neugierde auf die weitere Handlung zu wecken?
 - Vergleiche den Beginn des Computerspiels mit Darstellungen der Iranischen Revolution in anderen Medien (in YouTube-Kurzfilmen, in Wikipedia-Artikeln ...). Welche Besonderheiten des Computerspiels als geschichtskulturelle Darstellungsform kannst du ableiten?
2. Spiele die Kapitel vier bis sechs (Nicht der Iran, den du verlassen hast; Glorreicher Iran; Zeig es der ganzen Welt).
- Notiere, welche Aussagen über die Ursachen der Revolution, über die Akteur*innen und ihre Motive getroffen werden. Trage in die Tabelle unten außerdem ein, welche Maßnahmen des Protests und welche revolutionären Kommunikationsmittel im Spiel gezeigt werden.

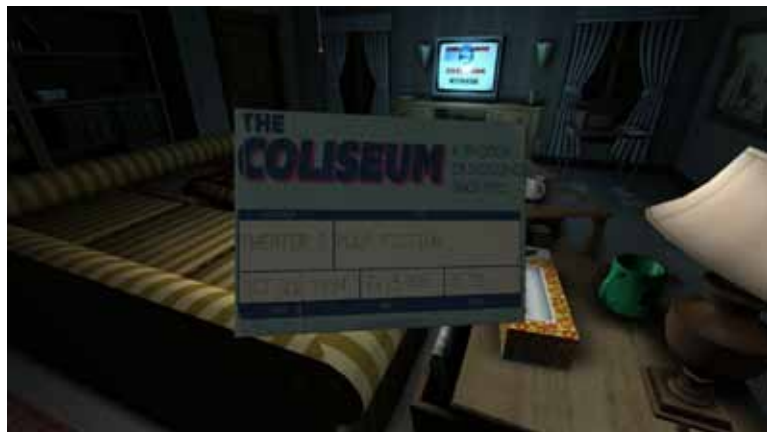


3. Spiele die Kapitel sieben bis neun (Großer Bruder; Nur ein Klopfen an der Tür; Radio City Cinema).
- Trage in der Tabelle unten alle Informationen ein, die man im Spiel über die Hauptcharaktere und deren Rolle in der Iranischen Revolution erfährt.
 - Bewerte, ausgehend von deinem historischen Hintergrundwissen zur Iranischen Revolution, die Auswahl und Gestaltung der Hauptcharaktere. Wenn du der*die Spielentwickler*in wärest, was hättest du möglicherweise anders gemacht?

Figur	Fiktiv?	Rolle und Motive in der Iranischen Revolution
Reza Shirazi	ja	
Asadollah Lajevardi		
Babak Azadi		
Bibi Golestan		
Abbas		
Ali Shirazi		
Hossein Shirazi		

GONE HOME

EINE ERINNERUNG AN DIE 1990ER-JAHRE ALS DING-GESCHICHTE



Developer Publisher	The Fullbright Company
Plattform	Linux, Mac OS, Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows, Xbox One
Komplexität des Spiels	einfach
Altersfreigabe	USK 6
Genre	First-Person-Adventure, Explorative Game
Thema im Unterricht	Geschichtskultur, materielle Kultur, historische Quellen

In einer stürmischen Juninacht im Jahr 1995 kehrt der*die Spieler*in in Person von Kaitlin Greenbriar in das Haus der Eltern zurück. Ein freudiger Empfang nach der Rückkehr vom Auslandsjahr bleibt allerdings aus: Niemand ist zu Hause. Besonders das Verschwinden der Schwester, Samantha, gibt Rätsel auf. An der Haustür klebt eine Notiz, in der Samantha ihre Schwester bittet, nicht nach ihr zu suchen. Um im Spiel voranzuschreiten, muss sich der*die Spieler*in nun natürlich sehr wohl auf Spurensuche begeben. Im Vordergrund steht die selbstbestimmte Erkundung des Hauses, das Entdecken und Lesen von Dokumenten, das Aufheben, Drehen und Beäugen von Alltagsgegenständen. Gefahren gibt es hier keine und auch klassische Spielhandlungen bleiben aus. Das Spiel erzählt über seine Umgebung und die Gegenstände in der Umgebung. Auf diesem Wege deckt der*die Spieler*in nach und nach auf, was hinter dem Verschwinden der Schwester steckt und erfährt, wie sie mit ihrer Identität und ihrem Erwachsenwerden zu kämpfen hatte.

Für den Geschichtsunterricht zeigt sich *Gone Home* aus dreierlei Gründen von Relevanz: Erstens wird über das Erkunden des Hauses die Arbeit mit Quellen vergangener Zeit spielerisch nachempfunden. Das Aufdecken und Kontextualisieren der gefundenen Dokumente und Gegenstände ist mit dem Narrativierungsprozess einer historischen Erzählung vergleichbar. Zweitens, und damit verbunden, können mittels *Gone Home* der Quellenwert von Egodokumenten und verschiedene Quellentypen diskutiert werden, die von großer Bedeutung für die Handlung des Spiels sind. Zuletzt ist *Gone Home* eine Darstellung der 1990er-Jahre, die sicherlich klischeebehaftet und idealisiert ist, aber sich genau deswegen für eine Untersuchung eignet. Dabei ließe sich thematisieren, wie die Entwickler*innen ihre eigene Erinnerung an dieses Jahrzehnt ins Spiel einfließen ließen und welche Rolle die Popkultur für Erinnerungsprozesse spielt.

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

Das Spiel lässt sich in weniger als zwei Stunden komplett durchspielen, sodass Schüler*innen schon in kurzer Zeit große Teile des Spiels sehen können. Denkbar wäre z.B.:

1. Schüler*innen für 15 Minuten spielen und das Haus erkunden zu lassen und dabei Aufgaben mit auf den Weg zu geben wie:
Sucht drei Gegenstände, die euch besonders interessieren und macht jeweils einen Screenshot von diesen. Was findet ihr an diesen Gegenständen besonders interessant? Was könnt ihr daraus über das Leben der Familie Greenbriar/über das Leben von Samantha erfahren? Handelt es sich um einen Überrest oder eine Tradition? Welche Fragen würdet ihr an diesen Gegenstand stellen? Wieso?
2. Schüler*innen das komplette Spiel durchspielen zu lassen (ggf. gemeinsam im Klassenverband oder in größeren Gruppen) und dann eine Erzählung über die Geschichte von Samantha Greenbriar (oder der Familie) formulieren zu lassen. Einige dieser Erzählungen könnten dann im Unterricht vorgestellt/vorgelesen werden, wobei dann sicherlich Unterschiede deutlich würden, die es zu thematisieren gilt. Warum unterscheiden sich die Erzählungen, wenn die Quellenbasis doch dieselbe ist? Hier können Fragen nach der Auswahl und Gewichtung von Quellen von Bedeutung sein.
3. Im Klassenverband könnte eine Mind Map zu den 1990er-Jahren erstellt werden. Was wissen die Schüler*innen über dieses Jahrzehnt? Danach könnten die Schüler*innen für 10 bis 15 Minuten die Spielwelt erkunden und Hinweise auf die 1990er-Jahre suchen. Welche Überschneidungen gibt es? Welche Schwerpunkte lassen sich in der kollektiven Erinnerung der Schüler*innen und jener der Entwickler*innen feststellen? Hier geht es nicht zuletzt um Medienkompetenz, indem die Rolle der Entwickler*innen als Schaffende der Spielwelt und als Regulierende der Darstellung thematisiert wird.

THIS WAR OF MINE

ÜBERLEBEN ALS ZIVILIST IN EINER BELAGERTEN STADT



Mit freundlicher Genehmigung durch 11 bit studios.

Developer Publisher	11 bit studios
Plattform	Computer, Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One
Komplexität des Spiels	mittel
Altersfreigabe	USK 16, PEGI 18
Genre	Indie, Simulation, 2D, Anti-Krieg
Thema im Unterricht	Bürgerkrieg, zivile Kriegserfahrungen, Jugoslawische Teilungskriege

In *This War of Mine* „erleben“ die Spielenden – inspiriert durch die Belagerung von Sarajevo (5. April 1992 bis 29. Februar 1996) – den Kampf ums Überleben der Zivilbevölkerung in einer von Krieg heimgesuchten Stadt. Das Spiel besteht aus zwei sich wiederholenden Phasen: Tagsüber versteckt sich die Gruppe Überlebender in einem Unterschlupf, nutzt die vorhande-

nen Ressourcen und bereitet sich auf die Nacht vor. Nachts steuert der*die Spieler*in eine Person aus der Gruppe, um an verschiedenen Orten der Stadt lebensnotwendige Dinge – Nahrung, Medizin, Baumaterial und Brennstoff – für den Unterschlupf zu sammeln. Sie treffen dabei sowohl auf friedliche und harmlose Überlebende als auch bewaffnete Plünderer und Soldatentrupps, die keinen Moment zögern, auf die Spielfiguren zu schießen. Die Spielenden stehen permanent unter zeitlichem und moralischem Handlungsdruck: Nahrung und Medizin oder doch lieber Waffen und Munition in den kleinen Rucksack einpacken? Ruinen durchsuchen oder andere bestehlen? Töten oder getötet werden? *This War of Mine* zwingt dazu, in Sekundenschnelle Entscheidungen zu treffen, um das Überleben der eigenen Gruppe zu sichern. Das Spiel zeigt, dass Krieg nicht nur zwischen Soldat*innen und auf fernen Schlachtfeldern geführt wird.

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

„Was hättest du getan?“ ist wohl eine der spannendsten und kontroversesten Fragen, die man sich im Hinblick auf historische Ereignisse stellen kann. *This War of Mine* lässt den*die Spieler*in eben das tun: handeln.

1. Die Schüler*innen recherchieren im Internet und skizzieren, warum und wie es zum Bosnienkrieg und zum heutigen Staat Bosnien-Herzegowina kam (Stichwort „Selbstbestimmungsrecht der Völker“). Weshalb gibt es bis heute noch Streit und Anfeindungen zwischen den verschiedenen Ethnien des Balkans?
2. Die Schüler*innen charakterisieren je einen der gegenwärtigen Konflikte in Bezug auf das Selbstbestimmungsrecht der Völker (Irland, Baskenland und Katalonien, Kosovo, Südtirol etc.) und diskutieren die Motive der verschiedenen Seiten.
3. Die Schüler*innen diskutieren ihr Spielerlebnis und bewerten ihre Entscheidungen im Spiel. Leitfragen können sein: Habt ihr zu unmoralischen Mitteln gegriffen, um zu überleben? Wie haben die Figuren im Spiel darauf reagiert? Was habt ihr selbst dabei empfunden?

BEGRABE MICH, MEIN SCHATZ

EIN LEBEN AUF DER FLUCHT

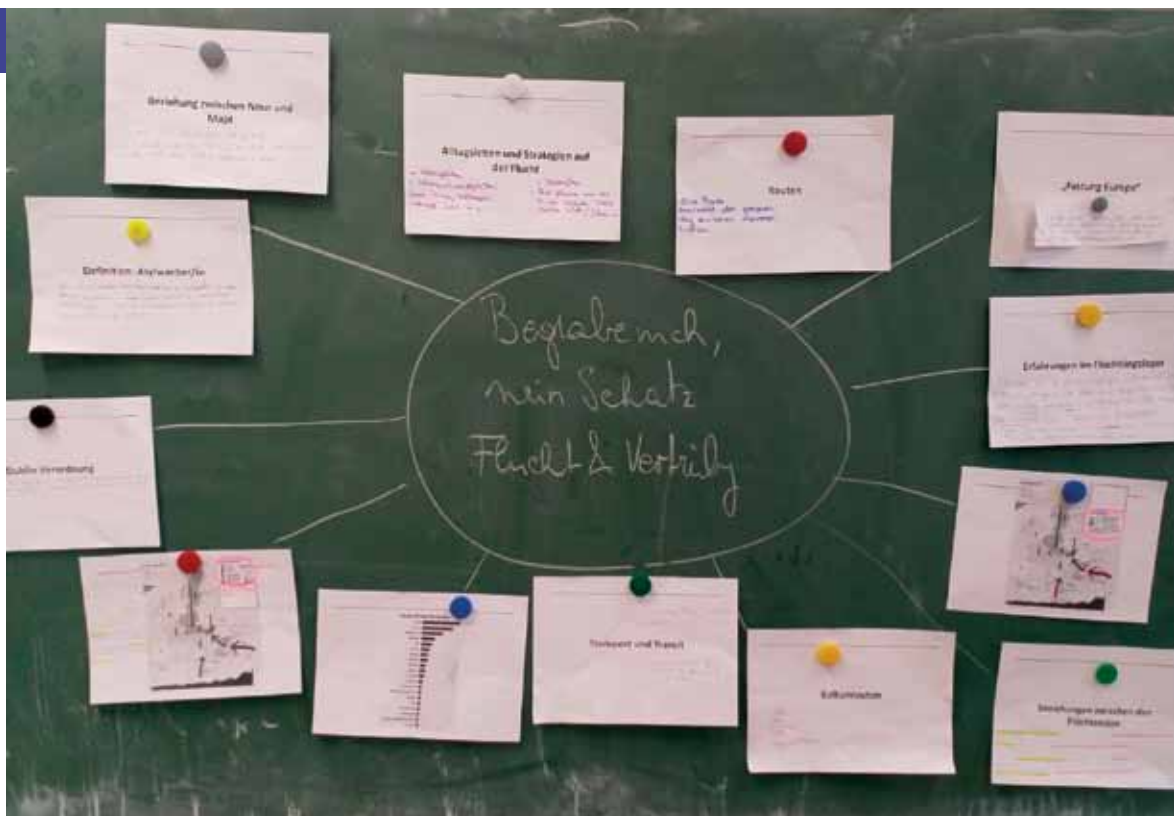


Mit freundlicher Genehmigung durch The Pixel Hunt/Figs/Arte.

Developer Publisher	The Pixel Hunt, Figs, Playdius, ARTE/Dear Villagers
Plattform	Android, iOS, Nintendo Switch, Windows
Komplexität des Spiels	einfach
Altersfreigabe	PEGI 7, 12+
Genre	Instant-Messaging-Adventure, Chat-Fiction
Thema im Unterricht	Bürgerkrieg, Arabischer Frühling, Flucht, Leben in Konfliktregionen

In *Begrabe mich, mein Schatz* übernimmt der*die Spieler*in die Rolle des Syrers Majd, Nours Ehemann. Nour, ebenfalls aus Syrien, ist auf der Flucht nach Europa. Majd bleibt in Syrien und kümmert sich um die Verwandtschaft. Während Nours Flucht bleibt das Ehepaar über Textnachrichten in Kontakt. Diese Nachrichten erhält der Spielende in Echtzeit, weswegen manchmal mehrere Stunden und sogar Tage vergehen, bis der*die Spieler*in neue Nachrichten von Nour erhält.

Dieser Echtzeit-Modus kann auch ausgeschaltet werden, um im „Fast-Mode“ zu spielen. Majd gibt Nour wichtige Tipps, erfährt, wie es ihr geht und was sie bedrückt. Seine Ratschläge sind spielentscheidend: Beispielsweise fragt Nour, ob sie über Istanbul oder Izmir nach Griechenland soll, woraufhin der*die Spieler*in in der Rolle von Majd eine Nachricht zurückschreibt, wie es weitergeht. Das Spiel verfügt über 19 verschiedene Ausgänge, je nachdem, welche Nachrichten und Ratschläge der Spielende an Nour zurückschickt. Dieses Instant-Messaging-Adventure ist insofern für den Unterricht interessant, als es aus einer persönlichen Beziehung und Erfahrung ein Spiel schafft, bei dem der*die Spielende – trotz geringen Handlungsspielraums – sehr involviert ist. Einsetzbar ist es für den Unterricht, wenn über Bürgerkriege (ehem. Jugoslawien, Syrien) oder Leben in Konfliktregionen und Flucht gesprochen wird.



DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

1. Spieldurchführung: Nachdem bei diesem Spiel bis zu 19 Ausgänge möglich sind, bietet es sich an, dass die Schüler*innen von ihren Ergebnissen berichten und sie vergleichen. Eventuell können sie auch Vermutungen anstellen und begründen, warum ihre Entscheidungen zu diesem Spielergebnis geführt haben. Was hätten sie anders machen müssen, um ein anderes Ergebnis zu erzielen? Im Vergleich soll ersichtlich werden, wie bereits kleine Entscheidungen im Spiel, und somit auch auf der realen Flucht, große Auswirkungen haben.
2. Textinterpretation: Eine weitere Aufgabenstellung bietet sich in Form einer Textinterpretation an (200 bis 250 Wörter). Die Schüler*innen sollen die Textnachrichten in folgenden Punkten kritisch hinterfragen:
 - Wie sind die Textnachrichten geschrieben und welche Wirkung erzeugen sie?
 - Welche Probleme können bei der spielerischen Darstellung von Fluchterfahrungen entstehen?
 - Welche positiven Aspekte hat die spielerische Darstellung?
 - Argumentiere, warum du das Spiel weiterempfehlen würdest oder nicht und ziehe ein Resümee.
3. Fluchtvergleich und Karte: Als letzte Aufgabenstellung kann das Spiel mit einer realen Fluchtgeschichte verglichen werden. Die Schüler*innen suchen durch Onlinerecherche oder persönliche Gespräche im Bekanntenkreis nach den Geschichten von Flüchtenden, die heute in Europa leben. Dabei sollen:
 - die Reiserouten verglichen werden, indem die Schüler*innen die fiktive Route von ihrem Spielverlauf und die reale der recherchierten Person in einer Karte einzeichnen,
 - in einem kurzen Text (100 bis 150 Wörter) die unterschiedlichen Fluchtmittel verglichen werden (Flugzeug, Boot, Schlepper, Fußweg, Kosten).

INVISIBLE FIST

FINGER FOOD FÜR DEN FREIEN MARKT



Developer Publisher	Pineapple Works/Falcore
Plattform	Nintendo Switch, Windows
Komplexität des Spiels	mittel
Altersfreigabe	o. A. (Empfehlung des Autors: ab 12)
Genre	Kartenspiel
Thema im Unterricht	Wirtschaftssysteme

Invisible Fist ist ein satirisches Kartenspiel, das die Problematiken eines spätkapitalistischen Wirtschaftssystems durch seine Karikaturen der verschiedenen Einkommensklassen abbildet. Man spielt sich dabei

mehrere Male durch die Geschichten von Jeff, einem Silicon Valley Millionär, Rena, einer amerikanischen Studentin, und Dian Hua, einer Elektronikfabrikarbeiterin, und plant ihre Tage. Dabei muss der*die Spieler*in die verschiedenen Bedürfnisse wie Schlaf, Stress und Arbeit ausbalancieren, um die Aufgaben zu meistern. Die Vermögensunterschiede der verschiedenen Klassen werden durch ihre überzogenen Tagesroutinen, welche der*die Spieler*in Form von Karten plant, dargestellt. Der*die Spieler*in startet mit Jeff und muss Sterne verdienen, um die anderen zwei Charaktere freizuschalten.

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

1. Der Titel leitet sich aus dem Konzept der „Unsichtbaren Hand des Kapitalismus“ von Adam Smith ab. Dieses Konzept besagt, es bräuchte keine Regierung oder andere externe Kräfte, um den Markt zu regeln, denn lediglich die Balance von Angebot und Nachfrage würde das System erhalten und vorantreiben. Die Schüler*innen sollen einzeln verschiedene Aspekte dieser Theorie erarbeiten und im Plenum diskutieren, ob sich diese als nutzbringend und haltbar erweisen.
2. Es stellt sich die Frage, vor welchem Hintergrund die Theorie der „Unsichtbaren Hand“ entstanden ist; welche Faktoren haben bei ihrer Bildung eine Rolle gespielt? Die Schüler*innen erarbeiten in Kleingruppen verschiedene Aspekte der Theorie und Adam Smiths erkenntnistheoretischen Hintergrund und führen dann die diversen Informationen durch Kurzpräsentationen im Plenum zu einer großen Mindmap zusammen.
3. In dem Spiel werden die enormen Einkommensunterschiede erwähnt. Wie kommen die Autor*innen des Spiels zu dieser Behauptung? Die Schüler*innen sollen den GINI-Koeffizienten und die Einkommensverteilung auf der Welt recherchieren. Anschließend debattieren die Schüler*innen, ob das Spiel aus ihrer Sicht eine gelungene Satire ist.

BAD NEWS

EIN SERIOUS GAME ÜBER MECHANISMEN VON DESINFORMATION UND FAKE NEWS



Developer Publisher	DROG
Plattform	browserbasiert
Komplexität des Spiels	einfach
Altersfreigabe	keine Angabe
Genre	Serious Game
Thema im Unterricht	Medienkompetenz, Medienkritik, Fake News

Fake News und Falschinformationen stellen eine große Herausforderung für den Journalismus und demokratisch verfasste Gesellschaften, aber eben auch für den Unterricht dar. Der souveräne und kritische Umgang mit Medien ist die Zieldimension eines auf Medienkompetenz ausgerichteten Unterrichtens. Basis für den kritischen Umgang mit Falschinformationen ist aber das Wissen über ihre Wirkmechanismen und genau diese zu durchleuchten, ermöglicht das Spiel *Bad News*. Die Spieler*innen nehmen dabei die Rolle des „Bösewichts“ ein und versuchen, durch das Streuen von Falschinformationen möglichst viele Follower zu gewinnen. Diese Rollenübernahme soll es den Spieler*innen ermöglichen, die Prinzipien und Mechanismen von Desinformationen zu durchschauen, um dadurch – vergleichbar mit einer Impfung – geschützt zu sein. Lerntheoretischer Hintergrund dafür ist die

sogenannte Inokulationstheorie, also die Auffassung, dass man resistenter gegen Fehlinformationen wird, wenn man zuvor schon mit abgeschwächten Varianten konfrontiert wurde. Bei dem textlastigen Spiel bekommen die Spieler*innen kurze Nachrichten und Bilder präsentiert und wählen dann aus, ob diese Inhalte andere Menschen manipulieren könnten. Dazwischen sind immer wieder kurze Erklärungen zu den Grundmechanismen von Desinformationen geschaltet (z.B. Identitätsbetrug, Emotion, Polarisierung usw.).

Entwickelt von der niederländischen Organisation DROG, die sich der Aufklärung über und Bekämpfung von Desinformationen verschrieben hat, wurde das Spiel mittlerweile in mehrere Sprachen übersetzt und ist explizit für den Einsatz in Schulen und im Unterricht gedacht. Dies äußert sich nicht zuletzt in dem umfangreichen Begleitmaterial für Lehrkräfte. Da der Rollenwechsel natürlich die Fähigkeit voraussetzt, eine kritische Distanz zum Geschehen einzunehmen, richtet sich das Spiel an Jugendliche ab 14 bis 15 Jahre. Eine Version für Kinder ist nur auf Englisch verfügbar. Das Spiel ist kostenfrei und kann mit jedem üblichen Internetbrowser geöffnet werden.

<https://getbadnews.com/>

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

Das Spiel kann sehr leicht im Unterricht integriert werden, da man nicht länger als 20 Minuten für einen Durchlauf braucht. Außerdem bietet es sich an, das Spiel im Sinne des flipped classroom als Hausübung spielen zu lassen, um die Spielerfahrungen in der Präsenzeinheit zu besprechen. Reflexion und Anschlusskommunikation sind allerdings unerlässlich, weil am Ende ein kritisches Bewusstsein über die Problematik von Desinformationen stehen soll und nicht alleine der unterhaltsame Aspekt. Hier würden sich vor allem Gruppendiskussionen anbieten. Weitere Informationen für den Einsatz im Unterricht finden sich auch im Material für Lehrkräfte, das auf der Homepage abgerufen werden kann.

BEHOLDER

EIN INDIE-GAME ZUR FÖRDERUNG HISTORISCH-POLITISCHER URTEILSBILDUNG



Mit freundlicher Genehmigung durch Alawar Premium.

Developer Publisher	Warm Lamp Games/ Alawar Premium
Plattform	Windows, Mac OS, Linux
Komplexität des Spiels	mittel
Altersfreigabe	USK 12
Genre	Indie, Strategie, Dystopie
Thema im Unterricht	Totalitäre Systeme

Beholder lässt den*die Spieler*in in die Welt eines dystopisch-totalitären Staates eintauchen. Als Hausmeister eines kleinen Mietshauses, der mit seiner Familie im Keller lebt, ist es die Aufgabe der spielen-

den Person, die Mieter*innen für den Staat auszuspienieren. Zu diesem Zweck stehen dem Hausmeister verschiedene Mittel zur Verfügung, z.B. Wohnungen durchsuchen oder Überwachungskameras installieren. Dabei muss der*die Spieler*in fragwürdige Entscheidungen treffen, inwieweit er*sie die Repressalien durch den Staat unterstützt oder die Bedürfnisse der Mieter*innen, aber auch der eigenen Familie erfüllt. Egal welche Handlungsoption der Hausmeister wählt, sie ist mit gravierenden Konsequenzen verbunden.

<https://store.steampowered.com/app/475550/Beholder>

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

Da das oben dargestellte moralische Dilemma den Kern von *Beholder* ausmacht und den*die Spieler*in emotional stark beansprucht, empfiehlt sich trotz der Altersfreigabe ab 12 Jahren eine Thematisierung im Unterricht erst am Ende der Sekundarstufe I bzw. in der Sekundarstufe II. Damit lassen sich sowohl aktuelle politische Bezüge zu autoritären Staaten wie Russland als auch historische Parallelen zu totalitären Systemen vom Faschismus, über den Nationalsozialismus bis hin zum Kommunismus unter Stalin herstellen. Das Spiel eignet sich dazu, zentrale Merkmale des Totalitarismus wie die Kontrolle aller Lebensbereiche durch den Staat und die Verfolgung von Andersdenkenden herauszuarbeiten. Weiters ermöglicht *Beholder* eine Gegenüberstellung mit den Grundsätzen des demokratischen Verfassungsstaates und dem Prinzip einer freien, pluralen Gesellschaft mit dem Ziel, die historisch-politische Urteilsbildung der Lernenden zu fördern.

1. In einem ersten Schritt sollte die kritische und reflektierte Beschäftigung mit dem Spiel im Mittelpunkt stehen, wobei vor allem analytische Kompetenzen gefordert sind. Nach einem Austausch über die Wirkung des Spiels auf die Schüler*innen bekommen diese in Kleingruppen den Arbeitsauftrag, die Merkmale des Totalitarismus aus der Simulation herauszuarbeiten. Anschließend wird besprochen, was darüber hinaus für einen totalitären Staat charakteristisch ist und warum in das Spiel nicht alle Merkmale einfließen. Daran sollte sich ein Transfer von der virtuellen in die reale Welt anschließen, indem die Schüler*innen eine Recherche zu historischen Beispielen für totalitäre Systeme durchführen.
2. Im zweiten Schritt findet eine Gegenüberstellung mit den Kernelementen moderner Demokratien statt. Hierzu kann zunächst eine Umfrage durchgeführt werden, was für jede*n Einzelne*n Demokratie bedeutet. Dann finden sich die Schüler*innen erneut in den Kleingruppen zusammen und erarbeiten die wesentlichen Merkmale demokratischer Gesellschaften. Abschließend gestalten sie Plakate zu ihren Ergebnissen.

EINE UTOPIE/DYSTOPIE ALS TEXTABENTEUER



Developer Publisher	Chance Agency/Fellow Traveller
Plattform	iOS, Linux, Nintendo Switch, Windows
Komplexität des Spiels	einfach
Altersfreigabe	16
Genre	Adventure
Thema im Unterricht	Digitalisierung, Technologie, Datenschutz

Die Taxifahrerin Lina fährt in die Stadt Los Ojos (LO), um dort mit ihrer besten Freundin Savy zusammenzuziehen. LO steht unter dem Einfluss der Firma Capra, die vor allem für ihre selbstfahrenden Taxis bekannt ist. Als Savy plötzlich verschwindet, begibt sich Lina

auf die Suche nach ihr und findet heraus, dass sie Teil der Aktivismusgruppe Radix ist, welche sich gegen Capra und die damit verbundene zunehmende Technologisierung und Entmenschlichung stellt. Bis Lina Savy findet, bringt sie durch Gespräche mit ihren Fahrgästen immer mehr über die Stadt, Capra und Radix in Erfahrung. Die Geschichte von Lina behandelt die fortschreitende Digitalisierung auf Kosten von Arbeitsplätzen, Datenschutz und das Recht auf Privatsphäre. Die Spielentwicklung ist von den Antworten und Reaktionen der Spieler*innen abhängig, so gibt es auch verschiedene Enden. Die Spieler*innen werden mit Manipulationsstrategien und Korruption konfrontiert, die Parallelen zur realen Gegenwart aufweisen.

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

1. Um Parallelen zwischen der Spielwelt und der realen Welt zu finden, nennt die Lehrperson Begriffe, zu denen die Schüler*innen Assoziationen auf einzelne Kärtchen schreiben. Diese werden anschließend an die Tafel geklebt und mit der gesamten Klasse besprochen. Die Schüler*innen überlegen gemeinsam, in welchen Aspekten die jeweilige Spielthematik und die realweltlichen Assoziationen übereinstimmen bzw. Parallelen aufweisen. Mögliche Begriffe können sein: Feelgrid, Radix, Metawopian, Sophies Gesetz, Technologieanzüge, sier (Pronomen), Schlafkapseln, Bewertungssystem der Taxifahrer*innen.
2. Im Spiel *Neo Cab* werden komplexe politische Themen behandelt, die keine simplen Lösungen kennen. Da im Spiel verschiedene Argumente zur Technologisierung vorkommen, sollen diese nun innerhalb einer simulierten Talk Show-Diskussion wiederholt, neu eingesetzt, erweitert, kritisiert oder sogar widerlegt werden. Hierfür werden die Schüler*innen in drei Gruppen eingeteilt: Capra-Befürworter*innen, Capra-Gegner*innen/Radix-Anhänger*innen und ein Moderationsteam. Die ersten beiden Gruppen schicken jeweils zwei bis drei Personen in die Talk Show, wobei zuerst gemeinsam Argumente gesammelt werden. Die Moderation überlegt sich geeignete Diskussionsfragen. Durch eine anschließende Diskussion im Plenum können die vorgebrachten Argumente mit jenen von aktuellen Digitalisierungsdebatten verglichen werden. Die Diskussion kann zudem durch die Thematisierung der verschiedenen Enden sowie durch Reflexionsfragen dazu erweitert werden.

VIELFALT UND DIVERSITÄT IM KLASSENRAUM: EIN SPIEL, DAS KONVENTIONEN IN FRAGE STELLT



Mit freundlicher Genehmigung durch American Studio Polyarc.

Developer Publisher	American studio Polyarc
Plattform	Oculus Quest, PlayStation 4, Windows
Komplexität des Spiels	mittel
Altersfreigabe	USK 6, PEGI 7
Genre	VR Game, Action-Adventure, Puzzle
Thema im Unterricht	Vielfalt, Diversität

In *Moss* schließen die Spielenden eine Allianz mit dem Mäusemädchen Quill, um das von der feuerspeienden Schlange Scarffog gestürzte Königreich zu befreien. Zu Spielbeginn befinden sich die Gamer*innen in einer Bibliothek, wo sie durch das Lesen des Buchs *Moss* in die fantastische Welt teleportiert werden. Als Reader werden sie von Quill als Verbündete erkannt und können fortan sowohl als Reader, durch eine navigierbare leuchtende Elementarkugel mit der Umwelt agieren als auch Quill direkt steuern. Da Mäuse jedoch bekanntlich nicht sprechen können, kommuniziert Quill in Gebärdensprache (American Sign Language). Doch was hat eine Maus, die Gebärdensprache verwendet, im Klassenzimmer zu suchen?

Lehrkräfte sehen sich im Rahmen unserer diversen Gesellschaft vor die bedeutsame Aufgabe gestellt, die in Klassenzimmern herrschende Vielfalt und Diversität in ihrer Konzeption des Unterrichts zu berücksichtigen. Unter der Perspektive einer vielschichtig verstandenen Diversität rücken die Schüler*innen in ihrer Individualität mit ihren je eigenen Lernvoraussetzungen und Bildungsbedürfnissen in den Vordergrund. Um Ungleichheit zu überwinden, ist es jedoch auch nötig, die Schüler*innen selbst im Umgang mit Diversität zu sensibilisieren. Das didaktisch aufbereitete, gemeinsame Spielen von *Moss* (in Kleingruppen) stellt eine Möglichkeit zur gemeinsamen Erarbeitung der Themen Vielfalt und Diversität dar.

DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGE

1. Folgende Fragen sollen nach dem Spielen in der Kleingruppe diskutiert werden: Was hat euch am Spiel gefallen? Was gefällt euch an der Figur des Mäusemädchens? Was denkt ihr, macht das Spiel einzigartig? Empfindet ihr es als üblich, dass weibliche Charaktere und Gebärdensprache in Spielen dargestellt werden? Eine kritische Diskussion wird von der Lehrperson angeregt und geleitet.

2. Stellt euch nun vor, ihr könntet ein Spiel entwickeln, das ähnlich wie *Moss* ganz neue Möglichkeiten bereithält, allen Menschen in unserer Gesellschaft Freude am Spielen zu bereiten. Was bräuchte solch ein Spiel, um möglichst viele Menschen zu erreichen?

Überlegt euch zunächst in der Kleingruppe, was euer fiktives Spiel ausmachen soll: Elemente, die bisher kaum in Spielen umgesetzt wurden, die aber wichtig wären, um der Vielfalt von Lebensweisen in unserer Gesellschaft gerecht zu werden.

Wenn ihr eine erste Idee habt, verteilt folgende Aufgaben innerhalb der Kleingruppe:

- Story-Teller*in: Darstellung der Handlung – um was für eine Geschichte geht es?
- Avatar-Ersteller*in: Wie sehen die Figuren aus? Wie agieren sie?
- Grafik-Designer*in: Wie ist die Welt beschaffen, die im Spiel präsentiert wird?
- Produzent*in: Koordiniere die Ideen deiner Projektmitarbeiter*innen. Fügen sich die Ideen zusammen oder müssen Änderungen vorgenommen werden, um Figur, Welt, Handlung und Design aufeinander abzustimmen?
- Marketing-Expert*in: Wie wird das Spiel und seine Einzigartigkeit beworben?

Beginnt nun, gemeinsam ein fiktives Spiel zu entwickeln. Haltet eure Ergebnisse fest, um sie anschließend eurer Klasse präsentieren zu können (PowerPoint, Impro-Theater etc.).

3. In einem letzten Schritt erhalten alle Gruppen ausreichend Zeit, um das entworfene Spiel vorzustellen. Die anderen Gruppen werden zu wertschätzendem Feedback angeregt. Im Anschluss soll gemeinsam diskutiert werden, warum es so wichtig ist, dass sich alle Menschen in unserer Gesellschaft respektiert, miteinbezogen und wertgeschätzt fühlen.

SPIELEVERZEICHNIS

Attentat 1942, Charles Games, 2017.

Bad News, DROG, 2018.

Begrabe mich, mein Schatz, Dear Villagers, 2017.

Beholder, Alawar Entertainment, 2016.

BioShock, 2K, 2007.

Discovery Tour by Assassin's Creed Ancient Egypt, Montreal/Ubisoft, 2018.

Gone Home, Fullbright, 2013.

Invisible Fist, Failcore, 2019.

Martin Luthers Abenteuer, Miklós Geyer/Evangelisch-Lutherische Kirche Bayern, 2013.

Moss, American Studio Polyarc, 2018.

My Memory of Us, IMGN.PRO, 2018.

Neo Cab, Fellow Traveller, 2019.

Papers, Please, Lucas Pope, 2013.

Predynastic Egypt, Clarus Victoria, 2016.

The Lion's Song, Mi'pu'mi Games, 2016.

Wolfenstein: The New Order, Bethesda, 2014.

This War of Mine, 11 bit studios/Deep silver, 2014.

1979 Revolution: Black Friday, iNK Stories, 2016.



AUTOREN UND AUTORINNEN

Stefan Ancuta ist MA-Student in Geschichte an der Universität Wien. Im Rahmen seines Studiums forscht er zur Geschichte von und in digitalen Spielen. Spezielles Interesse hat er an der Ideologiekritik in Strategiespielen.

stefan.ancuta@univie.ac.at

Florian Aumayr schreibt seine Dissertation an der Johannes Kepler Universität Linz zum Thema „Digitale Spiele in Geschichte, Sozialkunde und Politischer Bildung“. Er unterrichtet unter anderem Politische Bildung an der PTS Enns.

aumflo123@gmail.com

Judith Breitfuß ist Universitätsassistentin und Doktorandin am Institut für Geschichte (Didaktik der Geschichte und Politischen Bildung) an der Universität Wien. Sie ist außerdem als Redakteurin für das internationale Blogjournal Public History Weekly tätig. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind Digitale Medien im Geschichtsunterricht und in der Politischen Bildung sowie Umweltbildung.

judith.breitfuss@univie.ac.at

Nadine Dimmel ist Vorstandsmitglied im Verein GEDENKDIENT und studiert derzeit Geschichte und Orientalistik an der Universität Wien. Ihre Interessensfelder sind österreichische Erinnerungspolitik, die Geschichte Südosteuropas und Südwestasiens.

nadine.dimmel@gmail.com

Twitter: [@balkanbaklava](https://twitter.com/balkanbaklava)

Florian Gatterbauer studiert Lehramt Latein und Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung an der Universität Wien. Seine große Leidenschaft für digitale Spiele möchte er künftig auch in seinen Unterricht einfließen lassen.

Andreas Hametner studierte Lehramt Englisch sowie Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung an der Universität Wien, wo er seine Diplomarbeit zum Thema digitale Spiele im Geschichtsunterricht verfasste. Nun unterrichtet er Englisch an den kaufmännischen Schulen des BFI Wien.

hametner.a@gmail.com

Sebastian Herndlhofer ist Schüler der Startup HAK für Management und Unternehmensgründung, darüber hinaus ist er Unternehmer. Er entwickelt aktuell ein Unternehmensmodell aufbauend auf der DGBL-Forschung (Digital Game-based Learning).

Rudolf Inderst arbeitet seit über zehn Jahren in der Öffentlichkeitsarbeit und schreibt seit rund 20 Jahren über digitales Spiel und Film für unterschiedliche Plattformen. Als Lehrbeauftragter und Workshopleiter spricht er zu dem Thema Kommunikation (Schwerpunkt Games & Community) seit 2014.

Sophie Jirak ist ehemalige Mitarbeiterin des Österreichischen Archäologischen Instituts sowie Lehramts-Studierende am Institut für Germanistik und Geschichte. Sie ist außerdem in der DaF/DaZ Kinder- und Erwachsenenbildung tätig.

a01004893@unet.univie.at

Heike Krösche ist Professorin für Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung an der Privaten Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz. Zu ihren Forschungsinteressen gehören das frühe historisch-politische Lernen, das Lernen mit digitalen Medien und das Thema Erinnerungskulturen als Gegenstand historisch-politischen Lernens.

heike.kroesche@ph-linz.at

Elmar Mattle unterrichtet gegenwärtig Deutsch sowie Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung am Kollegium Aloisianum (Linz). Seit 2009 Mitverwendung an der Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz im Bereich der Lehrkräfte-Ausbildung (GSK/PB). Seit 2015 ist er Mitarbeiter am Bundeszentrum für Gesellschaftliches Lernen an der Pädagogischen Hochschule Salzburg Stefan Zweig.

Dominik Müllner unterrichtet Englisch sowie Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung. Er fungiert als Gutachter für die Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen (BuPP.at) im Bundeskanzleramt Österreich und beschäftigt sich als freier Trainer mit Spielepädagogik.

muellnerdominik3@gmail.com

Alexander Preisinger ist Senior Lecturer am Institut für Geschichte/Didaktik der Geschichte und Politischen Bildung sowie Lehrer an einer Wiener Handelsakademie für die Fächer Deutsch und Geschichte. In Kooperation mit Nintendo betreibt er das GameLab der Universität Wien.

alexander.preisinger@univie.ac.at

Instagram: [gamelab_geschichte_wien](#)

Facebook: Alexander Preisinger

Christin Reisenhofer arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Demokratiezentrum Wien und als externe Lehrbeauftragte an der Donau-Universität Krems im Rahmen des Master-Universitätslehrgangs eEducation. Ihre Forschungsschwerpunkte stellen Medienpädagogik, Game Studies mit Schwerpunkt Diversität & Intersektionalität sowie E-Learning im Bereich der Erwachsenenbildung dar.

christin.reisenhofer@univie.ac.at

Facebook: Christin Reisenhofer

Katharina Salzer studiert Lehramt für die Fächer Englisch und Geschichte/Politische Bildung sowie Philosophie und Psychologie an der Universität Wien. Im Zuge der Grundausbildung für Fachdidaktik hat sie sich mit dem Spiel „1979 Revolution: Black Friday“ und dessen Einsatz im Geschichtsunterricht befasst.

Kerstin Scheibenpflug ist studentische Mitarbeiterin am Demokratiezentrum Wien. Dort beschäftigt sie sich insbesondere mit dem Erstellen und Didaktisieren von Inhalten für diverse Projekte im Bereich der Politischen Bildung.

scheibenpflug@demokratiezentrum.org

Isabella Schild ist Dissertantin für die Didaktik der Geschichte und Politischen Bildung an der Universität Wien. In ihrer Arbeit setzt sie sich mit Digitalen Medien im Geschichtsunterricht und mit dem Konzeptuellen Lernen auseinander.

isabella.schild@univie.ac.at

Anita Wallner ist BEd-Studentin für Geschichte, Politische Bildung und Englisch der Universität Wien. Im Zuge ihres Studiums spezialisiert sie sich auf soziale und mediale Aspekte der Zeitgeschichte.

a01467733@unet.univie.ac.at

Felix Zimmermann ist Stipendiat der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne. Seine Forschung zu Digitalen Spielen bewegt sich im Spannungsfeld von Public History und Game Studies.

kontakt@felix-zimmermann.net

Twitter: [@Felix_Felixson](#)

Website: felix-zimmermann.net

Editorische Anmerkungen

Geschlechtergerechte Schreibweise: Die Herausgeber verwenden in dieser Publikation das Gendersternchen. Diese Abweichung vom Standard der Edition *polis* bezieht nichtbinäre Geschlechtsidentitäten explizit ein und scheint in einer Publikation, die sich mit der sehr männlich dominierten Spieleindustrie beschäftigt, besonders gerechtfertigt.

Altersangaben: Sofern für die hier vorgestellten Spiele eine Einstufung durch die USK und/oder die PEGI vorhanden war, wurden diese Angaben übernommen. Altersangaben ohne Kennzeichnung sind Empfehlungen der Autor*innen oder der Producer.

- USK: In Deutschland prüft die Institution Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und bewertet digitale Spiele im Rahmen von fünf Alterskennzeichnungen. Diese Entscheidungen sind in Deutschland rechtlich bindend und

können auch zur Indizierung oder Beschlagnahme eines Spiels führen. Diese Kennzeichen müssen auf der Computerspielverpackung angegeben werden und sind im Jugendschutzgesetz [§ 14 Abs. 2] geregelt. Auch in Österreich und der Schweiz werden sie auf der Verpackung abgedruckt, besitzen hier jedoch keine rechtliche Gültigkeit.

- PEGI: Innerhalb der Europäischen Union werden auch die Empfehlungen der Pan European Game Information (PEGI) verwendet. Ihre Symbole müssen allerdings nicht verpflichtend auf den Spielen angebracht werden und sind als Empfehlungen zu verstehen. Sie bestehen aus fünf Altersangaben und sieben Symbolen für unterschiedliche Inhaltseinstufungen (Bad Language, Discrimination, Drugs, Fear, Gambling, Sex, Violence).

Links: Alle Links wurden im März 2020 abgerufen.



Impressum

Zentrum *polis* – Politik Lernen in der Schule

Helferstorferstraße 5, 1010 Wien

T 01/42 77-274 40 | service@politik-lernen.at | www.politik-lernen.at

https://twitter.com/Zentrum_polis

Herausgeber: Florian Aumayr, Alexander Preisinger

Wien: Edition *polis*, 2020. ISBN 978-3-902659-20-0.

Fotorechte: Screenshots mit freundlicher Genehmigung der Hersteller,
Bilder von Spielsituationen und Workshops: Alexander Preisinger.

Zentrum *polis* arbeitet im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung,
Wissenschaft und Forschung, Abteilung I/1 [Politische Bildung].

Projekträger: Ludwig Boltzmann Institut für Menschenrechte-
Forschungsverein