



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Geschichte in Videospielen. Eine neue Methode für den
Geschichtsunterricht“

verfasst von / submitted by

Harald Doppler

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2020 / Vienna, 2020

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 190 313 456

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtsstudium Unterrichtsfach Geschichte,
Sozialkunde und politische Bildung
Unterrichtsfach Geographie und Wirtschaftskunde

Betreut von / Supervisor:

Mag. Dr. Martin Tschiggerl



universität
wien

Eidesstattliche Erklärung im Rahmen von schriftlichen Arbeiten

Angaben zum Studierenden:

Matrikelnummer:	01203644
Zuname:	Doppler
Vorname:	Harald
Studienkennzahl:	A190 313 456

Erklärung:

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die Arbeit selbstständig angefertigt, keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt und alle aus ungedruckten Quellen, gedruckter Literatur oder aus dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte gemäß den Richtlinien wissenschaftlicher Arbeiten zitiert, durch Fußnoten gekennzeichnet bzw. mit genauer Quellenangabe kenntlich gemacht habe.

Datum

Unterschrift

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	7
2. Vom Video- oder Computerspiel zum Unterrichtsmedium	10
2.1 Weshalb diese Arbeit?.....	10
2.2 Historisches Lernen im Geschichtsunterricht	11
2.3 Was sind Video- und Computerspiele?	14
2.4 Die ersten Videospiele.....	15
2.5 Welche Spiele könnten im Unterricht verwendet werden?	17
2.5.1 Assassins Creed	17
2.5.2 Call of Duty.....	19
2.5.3 Battlefield	21
2.5.4 Red Dead Redemption.....	21
2.5.5 Age of Empires.....	22
2.5.6 „Shooter“ im Unterricht	25
2.6 Was muss beachtet werden?	27
2.6.1 Was ist Geschichte?.....	27
2.6.2 Quellenanalyse	29
2.6.3 historische Authentizität	32
2.6.4 Der historische Akteur	34
2.6.5 Rolle des Lehrenden	35
2.6.6 weitere Aspekte.....	45
2.7 Sollen Video- und Computerspiele im Unterricht eingesetzt werden?	47
2.7.1 Meinungen über Video- und Computerspiele	47
2.7.2 Bedeutung von Video- und Computerspielen.....	49
2.7.3 Vorteile von Video- und Computerspielen im Unterricht.....	51
2.7.4 Chancen für Schülerinnen und Schüler	52
2.8 Praxisbeispiele	56
2.8.1 Nachhilfe mit Video- und Computerspielen	56
2.8.2 Projekt Spielwelten.....	57
2.8.3 Valiant Hearts im Gymnasium Tulln	59
3. Didaktische Umsetzung	61
3.1 Gesetzliche Rahmenbedingungen	62
3.2 Auswirkungen auf das Lernverhalten	70
3.3 Video- und Computerspiele im Unterricht.....	72
3.3.1 Vorbereitung des Unterrichts mit Video- und Computerspielen.....	73
3.3.2 Durchführung des Unterrichts mit digitalen Unterhaltungsmedien	76
3.3.3 Ideen der Schülerinnen und Schüler	78

3.3.4 Ergebnissicherung und Nachbereitung	80
4. Unterrichtsbeispiel	84
4.1 Idee des Unterrichtsbeispiels	84
4.2 Stundenplanung	86
4.3 Stundenmatrix	88
4.3.1 erste Unterrichtseinheit	88
4.3.2 zweite Unterrichtseinheit	89
4.3.3 dritte Unterrichtseinheit	90
4.4 Unterrichtsmaterial	91
5. Fazit.....	94
6. Abbildungsverzeichnis.....	99
7. Literaturverzeichnis	101
8. Anhang	111
8.1 Abstract	111

1. Einleitung

Geschichte wird Kindern und Jugendlichen nicht nur in der Schule, sondern vielmehr in ihrem Alltag vermittelt.¹ Vor allem Video- und Computerspiele zählen zu den wichtigsten Medien, durch die sowohl der gegenwärtigen als auch den zukünftigen Generationen Geschichte zugänglich gemacht wird.² Jörn Rüsen behauptet sogar, dass digitale Medien *„langfristig erhebliche Auswirkungen darauf haben, was unter Geschichte verstanden und wie historisches Verständnis kulturell orientierend zur Geltung gebracht wird“*.³

„Digital Games invite us to engage in a variety of activities. Amongst others, these can include reading, watching, creating, and engaging in a number of different challenges of skill perception“.⁴

Aber nicht nur das Medium selbst, sondern auch das Interesse der Kinder an den Video- und Computerspielen führt dazu, dass diese ein großes Potential für den Unterricht besitzen. Während meines Unterrichtspraktikums kam nach der Unterrichtseinheit ein Schüler auf mich zu und sagte: *„Mir hat diese Stunde heute sehr viel Spaß gemacht, vieles von dem, was heute bearbeitet wurde, habe ich erst vor kurzem in einem Videospiel gespielt, deshalb konnte ich heute auch so viel mitarbeiten, ich wünschte, wir würden auch Inhalte von Videospielen im Unterricht verwenden“*.

Das Medium „Video- und Computerspiel“ ist im Vergleich zu Filmen eine noch sehr junge technische Entwicklung, dessen erstes Aufkommen Ende der 1950er Jahre datiert werden kann.⁵ Zunächst nur einer Handvoll Personen vorbehalten, erfreuen sich Video- und Computerspiele immer größerer Beliebtheit. Vor allem im westlichen Kulturkreis haben manche Charaktere von Video- und Computerspielen einen sehr hohen Bekanntheitsgrad, teilweise sogar einen größeren als manch eine Schauspielerin oder ein Schauspieler.⁶

¹ Vgl. Daniel Giere, Computerspiele-Medienbildung-historisches Lernen (Frankfurt 2019) 7.

² Vgl. ebd.

³ Jörn Rüsen, Historik: Theorie der Geschichtswissenschaft (Köln 2013) 246.

⁴ Adam Chapman, Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice (New York 2016) 31.

⁵ Vgl. James Newman, Videogames. Second Edition (London 2013) 2.

⁶ Vgl. Martin Zusag, Digitale Spiele in der Geschichtswissenschaft. Betrachtung zum Quellenwert und zu den methodischen Grundlagen ihrer wissenschaftlichen Analyse (Diplomarbeit Universität Wien) (Wien 2013) 3.

Aufgrund der großen Popularität und der umfangreichen Geschichten, die häufig mit Expertinnen und Experten der jeweiligen Fachdisziplin erstellt werden, bearbeitet diese Diplomarbeit die Fragestellung, ob und in welcher Form Video- und Computerspiele für den Geschichtsunterricht einsetzbar sind. Dabei wird versucht zu klären, ob die Schülerinnen und Schüler durch den Konsum der Unterhaltungsmedien eine Art „Vorwissen“ konstruieren können, dass ihnen bei der Bearbeitung der Themen in der Schule nützlich sein könnte. Andererseits wird versucht zu erarbeiten, ob der Einsatz des Mediums im Unterricht neue, bisher noch selten verwendete Methoden für Lehrerinnen und Lehrer bietet, die den Wissenstransfer spannender und interessanter gestalten könnten.

Einige Video- oder Computerspiele, die historische Inhalte besitzen, wurden in Kooperation mit Historikerinnen und Historikern entwickelt.⁷

„... hier hat der Spieler durch seine Aktionen im Spiel das Gefühl, er würde historische Ereignisse auslösen und sogar formen, damit es zu dem kommt, was in der Historiographie nachzulesen ist“.⁸

Daher drängt sich die Frage auf, ob und wie digitale Spiele im Klassenzimmer und im speziellen im Geschichtsunterricht eingesetzt werden können.

In der Arbeit wird zunächst kurz die Geschichte von Video- und Computerspielen dargestellt. Dadurch soll den Leserinnen und Lesern ein Einblick in die Entwicklung der digitalen Unterhaltungsmedien ermöglicht werden. In weiterer Folge werden einige Spiele vorgestellt, die aufgrund ihrer Inhalte für den Schulgebrauch geeignet sein könnten. Danach beschäftigt sich die Diplomarbeit mit der Frage, was bei einem Einsatz des Unterhaltungsmediums im Unterricht beachtet werden muss. Auch Meinungen bezüglich des Einsatzes im Klassenzimmer werden in der Arbeit gegenübergestellt, um dadurch sowohl die Vorteile als auch Nachteile des Mediums aufzuzeigen.

Vertiefend dazu werden die Auswertungen einer Befragung mittels eines Fragebogens dargestellt, der von 110 Schülerinnen und Schülern beantwortet wurde. Dadurch soll das Spielverhalten sowie das Interesse an Video- und Computerspielen mit

⁷ Vgl. Wolfgang Franz, Das alte Ägypten als interaktives Museum mit Spielecharakter. online unter: <<https://computerwelt.at/news/das-alte-aegypten-als-interaktives-museum-mit-spielecharakter/>> (28.12.2019).

⁸ Thierry Fux, Geschichte für Gamer? Analyse der Geschichtsrepräsentation in Videospielen. (Hamburg 2012) 102.

geschichtlichen Inhalten analysiert werden. Anhand der Ergebnisse soll eruiert werden, ob Jugendliche elektronische Unterhaltungsmedien mit historischen Inhalten konsumieren und welche Meinung diese über einen Einsatz des Mediums im Geschichtsunterricht haben.

Den Abschluss der Arbeit bildet die „didaktische Umsetzung“. Hierbei wird auf gesetzliche Rahmenbedingungen, auf die Auswirkung auf das Lernverhalten der Lernenden, aber auch auf die Vorbereitung, den Unterricht selbst und auf die Nachbereitung eingegangen.

Diese Arbeit soll nicht dazu dienen, verschiedene vorgefertigte Beispiele zu zeigen, die für den Unterricht übernommen werden können. Vielmehr soll diese Diplomarbeit zeigen, welchen Stellenwert digitale Unterhaltungsmedien im Leben von Schülerinnen und Schülern einnehmen, welche Inhalte besonders großes Interesse auslösen und ob beziehungsweise wie diese Medien im Klassenzimmer eingesetzt werden können, um den Geschichtsunterricht abwechslungsreicher und informativer zu gestalten.

2. Vom Video- oder Computerspiel zum Unterrichtsmedium

2.1 Weshalb diese Arbeit?

In Österreich spielen mehr als 5,3 Millionen Menschen Videospiele, also mehr als die Hälfte der Bevölkerung.⁹ Diese Spiele werden am Smartphone, auf einem Tablet, einem Computer oder einem Laptop oder auf einer Konsole, die Videospiele wiedergibt, konsumiert.¹⁰ Vor allem der jüngeren Generation der Gesellschaft wird nachgesagt, dass sie einen Großteil ihrer Zeit mit dem spielen diverser elektronischer Unterhaltungsmedien verbringt.¹¹ Um diese Aussage zu überprüfen, wurden mit Hilfe eines Fragebogens 110 Schülerinnen und Schüler aus verschiedenen Schulstufen und Schultypen befragt, ob sie im Besitz einer Spielekonsole oder einem anderen Medium sind, mit dem Video- und Computerspiele wiedergegeben werden können. Die Antwort auf diese Frage viel sehr eindeutig aus, siehe Abbildung 1.

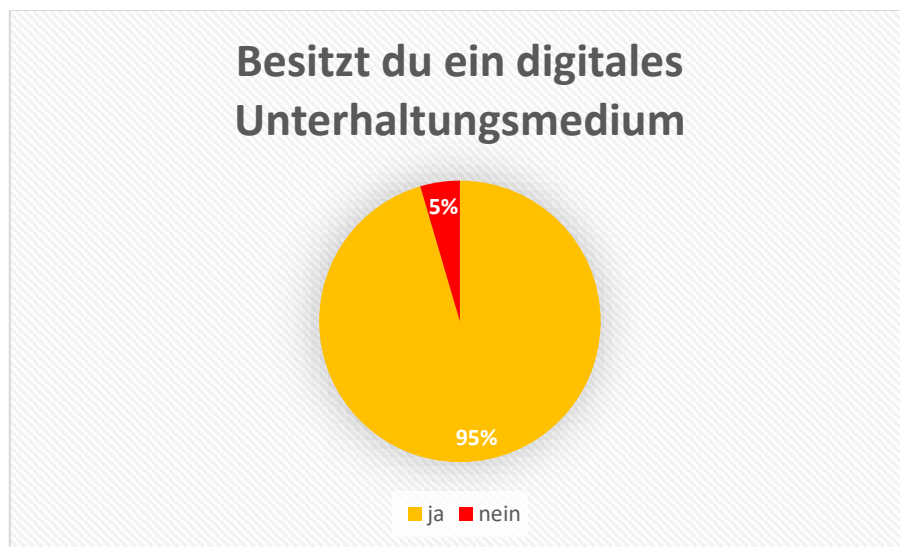


Abbildung 1: Datenerhebung zum Besitz von digitalen Unterhaltungsmedien. Quelle: Harald Doppler

⁹ Vgl. 5,3 Millionen Österreicher spielen Videospiele. online unter: https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20191204_OTSO121/53-millionen-oesterreicher-spielen-videospiele-bild (30.12.2019).

¹⁰ Vgl. 4,9 Millionen Österreicher und Österreicherinnen spielen Videospiele. Artikel der Tageszeitung „Der Standard“ vom 11.11.2017. online unter: <https://www.derstandard.at/story/2000065784515/4-9-millionen-oesterreicher-und-oesterreicherinnen-spielen-videospiele> (28.11.2019).

¹¹ Vgl. wie häufig spielst Du Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele? online unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/498685/umfrage/nutzungshaeufigkeit-von-games-pc-und-konsole-durch-jugendliche/> (12.12.2019).

Anhand des Diagrammes auf Abbildung 1 kann ein klares Ergebnis gesehen werden. 95 Prozent der befragten Jugendlichen gaben an, im Besitz von mindestens einem technischen Gerät zu sein, das Video- oder Computerspiele wiedergeben kann. In Zahlen ausgedrückt sind das 105 von 110 Befragten. Nur 5 Schülerinnen und Schüler gaben an, nicht im Besitz eines solchen Geräts zu sein. Bei diesen 5 Personen handelt es sich um zwei männliche und drei weibliche Jugendliche. Somit kann an dieser Stelle auch das vorherrschende Klischee widerlegt werden, dass nur Buben ein Medium zur Wiedergabe von elektronischen Unterhaltungsmedien besitzen. Natürlich gibt dieses Ergebnis nicht wieder, dass auch alle Schülerinnen und Schüler die Konsole oder ein ähnliches Wiedergabemedium verwenden. Es ist aber naheliegend davon auszugehen, dass zumindest von Zeit zu Zeit eines oder mehrere Video- oder Computerspiele von den Jugendlichen in Verwendung genommen werden.

2.2 Historisches Lernen im Geschichtsunterricht

Bevor überhaupt auf den Einsatz von Video- oder Computerspielen im Geschichtsunterricht eingegangen werden kann, müssen die Aufgaben erklärt werden, die die Schule im Unterrichtsfach Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung erfüllen muss.

In jeder Bildungseinrichtung gibt es einen Lehr- und Lernkontext.¹² Dieser ist sowohl an Schulen als auch an universitären Ausbildungsstätten zu finden. Diese beschreiben Zusammenhänge im Sinne eines Bezugsrahmens, in denen eben gelehrt und/oder gelernt wird.¹³ Unter dem Begriff Lernen ist eine sich wiederholende Aktivität zu verstehen, bei der dauerhafte Veränderungen von Kenntnissen, Fähigkeiten, Fertigkeiten, Einstellungen und Verhaltensweisen zu erkennen sind.¹⁴ Vor allem sollen in der Schule Fähigkeiten und Fertigkeiten erworben werden, die auf andere Situationen transferiert werden können und somit auch dem Aufbau und dem Gebrauch komplizierter Wissensrepräsentationen dienen.¹⁵ Die Lernaktivität kann als eine Art Prozess gesehen werden, bei dem sich das lernende Subjekt verändert. Es gewinnt neue Einsichten und Fähigkeiten.¹⁶ Im Unterrichtsfach Geschichte wird durch das historische Lernen Geschichte angeeignet. Bei diesem Prozess wird eine objektive Gegebenheit, ein zeitliches Geschehen zu einer Bewusstseinsangelegenheit und in weiterer Folge

¹² Vgl. Sabine Anselm et al, Kommunikation in Lehr-Lernkontext (Stuttgart 2017) 67.

¹³ Vgl. Giere, Frankfurt 2019, 19.

¹⁴ Vgl. ebd.

¹⁵ Vgl. ebd., 20.

¹⁶ Vgl. ebd.

subjektiv.¹⁷ Im Geschichtsunterricht werden den Schülerinnen und Schülern Ausschnitte von Inhalten und Themen nähergebracht. Dabei können sowohl historische Personen als auch Ereignisse der Vergangenheit bearbeitet werden.¹⁸ Historisches Lernen ist sehr eng mit der Sachanalyse, dem Sachurteil, dem Werturteil sowie mit Fragen und Vermutungen an verschiedene Quellen verbunden. Dabei werden auch gesellschaftlich geltende Normen berücksichtigt, die sich über ein Geschichtsbewusstsein als auch über die Geschichtskultur herausgebildet haben.¹⁹ Die Tätigkeit, den Schülerinnen und Schülern Wissen über die Vergangenheit zu lehren, wird Geschichtsdidaktik genannt.²⁰ Historisches Lernen kann als Prozess verstanden werden, bei dem mit Hilfe der Geschichtsdidaktik eine Orientierung und Identität durch die Operationen des Geschichtsbewusstseins gelehrt werden.²¹ Historisches Lernen kann als ein Vorgang des menschlichen Bewusstseins verstanden werden, bei dem ausgewählte Zeiterfahrungen angeeignet werden und dabei auch die Kompetenz entsteht, diese zu deuten. Ein wesentliches Merkmal ist, dass das Geschichtsbewusstsein, das durch das historische Lernen angeeignet wird, alle drei Zeitdimensionen (Vergangenheit, Gegenwart & Zukunft) thematisiert.²² Speziell drei Kompetenzen werden durch das historische Lernen gelehrt.

1) Erfahrungskompetenz

Durch das historische Lernen erhalten die Schülerinnen und Schüler Zuwachs an Erfahrung und Erfahrungskompetenz von der menschlichen Vergangenheit. Dabei lassen sich die narrativen Operationen des Geschichtsbewusstseins als Lernprozess ansprechen, wenn es darum geht, den Bestand an Wissen über die Vergangenheit zu vermehren.²³ Wesentlich beim historischen Lernen ist, dass eine Bereitschaft besteht, sich neuen Erfahrungen auszusetzen. Ziel dieser Kompetenz soll sein, die erfahrene Alterität der Vergangenheit als Zukunftspotential der eigenen Gegenwart zu verstehen. Um dies zu erreichen muss sie auf die Gegenwart bezogen und in den Orientierungsrahmen der eigenen Lebenspraxis eingearbeitet werden²⁴.

¹⁷ Vgl. Rüsen, Schwalbach 2008, 63.

¹⁸ Vgl. Giere, Frankfurt 2019, 20.

¹⁹ Vgl. ebd., 21.

²⁰ Vgl. Rüsen, Schwalbach 2008, 9.

²¹ Vgl. ebd.

²² Vgl. ebd., 61.

²³ Vgl. ebd., 65.

²⁴ Vgl. ebd., 66.

2) Deutungskompetenz

Hierbei können die Schülerinnen und Schüler anhand des gewonnenen Erfahrungs- und Wissenszuwachs eine Veränderung des Deutungsmusters erlangen. Durch das Deutungsmuster werden verschiedene Wissensbestände, die die Vergangenheit betreffen, miteinander in Verbindung gebracht, wodurch sich ein Geschichtsbild ergibt. Dieses Geschichtsbild kann auch so definiert werden, dass es historischen Handlungen einen Sinn gibt.²⁵ Die Schülerinnen und Schüler sind dadurch in der Lage, zwischen wichtigen und weniger wichtigen historischen Ereignissen zu differenzieren. Vor allem kognitive und affektive Dissonanzen zwischen Zeiterfahrungen und historischen Deutungsmustern ermöglichen durch das Lernen einen Zuwachs der Deutungsmusterkompetenz.²⁶ Dabei lässt sich der Schritt vom natürlichen Dogmatismus historischer Einstellungen hin zur Perspektivierung historischen Wissens als Lernvorgang beschreiben, bei dem die Perspektive selbst argumentativ verändert werden kann.²⁷

3) Orientierungskompetenz

Bei dieser Kompetenz sollen die Schülerinnen und Schüler durch die praktische Funktion gedeuteter historischer Erfahrung den Gebrauch historischen Wissens, das durch die Deutungsmuster geordnet ist, auf die eigene Lebenspraxis anwenden und erkennen, wie sich die Welt und die Menschen verändert haben. Durch die Aneignung dieser Kompetenz sollen die Lernenden die Motivation für verschiedene historische Handlungen erkennen und diese kritisch hinterfragen.²⁸ Sie dient aber auch dazu, die gewonnenen Deutungsmuster auf die eigene Lebenssituation anzuknüpfen, um dadurch den eigenen Standpunkt im Lebenszusammenhang der Gegenwart ausmachen zu können. Somit erhält auch der objektive Standpunkt eine subjektive Richtung. In weiterer Folge verändert sich der Orientierungsrahmen des Individuums wodurch sich dieses vom Zwang autoritärer Standpunktvorgaben löst und zur Freiheit der historisch begründenden Standpunktreflexion gelangt.²⁹

²⁵ Vgl. Rüsen, Schwalbach 2008, 66.

²⁶ Vgl. ebd., 67.

²⁷ Vgl. ebd.

²⁸ Vgl. ebd., 68.

²⁹ Vgl. ebd.

2.3 Was sind Video- und Computerspiele?

Um ein besseres Verständnis für die Ihnen vorliegende Diplomarbeit zu schaffen, ist es notwendig, einen allgemeinen Einstieg in das Thema „Videospiele“ zu beschreiben.

Aus diesem Grund soll in diesem Abschnitt der Diplomarbeit darauf eingegangen werden, wie die Entwicklung der Videospiele abgelaufen ist und wie sich dieses Medium entwickelt hat, sodass es mittlerweile in einem zeitgemäßen Geschichtsunterricht eingesetzt werden kann. Hierbei möchte ich sowohl auf die allgemeine Entwicklung von Videospielen in den letzten Jahrzehnten, als auch auf die ersten Einsätze im Unterricht eingehen. Ziel dieses Kapitels soll sein, dem Leser/der Leserin darzustellen, weshalb diese Medien einen Anspruch auf eine Berücksichtigung im Klassenzimmer verwendet zu werden, haben.

Unter dem Begriff „Computer- und Videospiele“ versteht man interaktive Medienangebote, die zum Zweck der Unterhaltung von Menschen entwickelt, hergestellt und genutzt werden.³⁰ Diese Spiele werden auch „digitale Spiele“³¹ bezeichnet. Weiters können auch „Game Boys“³² differenziert werden, die den Bildschirm und das Steuergerät vereinen. Um deutlich zu machen weshalb Videospiele in fast jedem Kinderzimmer zu finden sind, möchte ich an dieser Stelle noch kurz auf die verschiedenen Konsolenarten, auf denen diese Medien gespielt werden können, eingehen. Klassisch können Videospiele auf einem Computer oder dem Laptop gespielt werden. Bei den Konsolen wird zwischen sogenannten „Groß-Konsolen“ (PS3, PS4, X-Box one, Nintendo Wii,...) und „Klein-Konsolen“ (Gameboy, PSP, Nintendo DS,...) unterschieden.³³ Weiters können noch „Arcade“, „Handheld“, „Smartphones und Tablets“ sowie „digitales Fernsehen“ differenziert werden.³⁴

Es ist aber auch wesentlich an dieser Stelle hervorzuheben, dass die Begriffe „Videospiele“ und „Computerspiele“ im deutschen Sprachraum häufig als synonyme verwendet werden, eigentlich aber zwei abzugrenzende Begriffe darstellen.³⁵ Unter dem Begriff Videospiele sind elektronische Unterhaltungsmedien zu verstehen, die auf

³⁰ Vgl. Christian Schmitt, Computerspiele, Fluch oder Segen? Die Nutzer, die Gefahren, die Lernpotentiale, der Umgang (Hamburg 2011) 88.

³¹ Vgl. Christoph Hust et al, Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik (Bielefeld 2018) 9.

³² Vgl. Sven Jöckel, Spielend erfolgreich. Der Erfolg digitaler Spiele im Spannungsfeld ökonomischer, technologischer und nutzungsbezogener Aspekte (Wiesbaden 2009) 22.

³³ Vgl. Jörg Müller-Lietzkow, Game Studies und Medienökonomie. In: Klaus Sachs-Hombach (Hg) Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung (Köln 2015) 452.

³⁴ Vgl. Giere, Frankfurt 2019, 17.

³⁵ Vgl. Zusag, Wien 2013, 6.

speziellen Konsolen wiedergegeben werden können, während Computerspiele für den Gebrauch mit Hilfe eines Heimcomputers, also mittels PC oder Laptop gedacht sind.³⁶ Durch die große Anzahl an Trägern, die in der Lage sind solche Medien zu lesen und wiederzugeben, ist es nicht verwunderlich, dass fast jedes Kind zumindest in Österreich³⁷ aber vermutlich auch in anderen wohlhabenden Ländern fast täglich Video- oder Computerspiele spielt.

2.4 Die ersten Videospiele

Die allerersten Videospiele entstanden bereits Ende der 1950er Jahre in den Vereinigten Staaten von Amerika. An manchen universitären Einrichtungen des Landes war es den Studentinnen und Studenten erlaubt, mit dem damals noch neuen Medium Computer zu experimentieren.³⁸ An dieser Stelle ist es wichtig zu erwähnen, dass Videospiele, die in den 1950er und 1960er Jahre entstanden, nur von wenigen Personen konsumiert werden konnten, da diese ausschließlich auf teuren Computern von Universitäten in Anspruch genommen werden konnten.³⁹

Nach den ersten Entwicklungen an den amerikanischen Universitäten begann in den 1970er Jahren schließlich der Durchbruch der Videospiele. Speziell die Jahre zwischen 1970 und 1982 werden auch „das goldene Zeitalter“⁴⁰ der Unterhaltungsmedien genannt. Zu den bekanntesten Spielen dieser Zeit zählt das Spiel „Pong“, das von der Firma „Atari“ entwickelt wurde.⁴¹



Abbildung 2: "Pong" Quelle:
<https://www.wired.com/story/inside-story-of-pong-excerpt/>

Bei dem Spiel „Pong“ handelt es sich um ein virtuelles Tischtennisspiel, wie auf Abbildung 2 zu sehen ist.

Natürlich besitzen die ersten Videospiele auf den ersten Blick keinerlei Berechtigung im Klassenzimmer verwendet zu werden. Dennoch könnten sie zum Beispiel verwendet werden um mit den Jugendlichen die Geschichte der Videospiele zu erforschen.

³⁶ Vgl. Zusag, Wien 2013, 6.

³⁷ Vgl. Wie oft spielst du auf den einzelnen Geräten Spiele? online unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/742949/umfrage/bevorzugte-geraete-fuer-computerspiele-bei-jugendlichen-in-oesterreich/> (30.12.2019).

³⁸ Vgl. James Newman, Videogames (London 2013) 2.

³⁹ Vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.: Spielgeschichte, online unter: <https://www.game.de/spielgeschichte/> (10. 4. 2019).

⁴⁰ Vgl. ebd., online unter: <https://www.game.de/spielgeschichte/> (10. 4. 2019).

⁴¹ Vgl. ebd., online unter: <https://www.game.de/spielgeschichte/> (10. 4. 2019).

Der Siegeszug der Videospiele wurde durch das Aufkommen der „Nintendo“ Spielekonsole eingeläutet. Nintendo schaffte es in der zweiten Hälfte der 1980er Jahre Videospiele auf den Markt zu bringen, für die sich sowohl Mädchen als auch Buben interessierten. Zu den bekanntesten Entwicklungen des Unternehmens „Nintendo“ zählen der „NES“ und der „Gameboy“. Zweiterer machte es den Konsumenten sogar möglich, das Videospiel überall unterwegs und nicht nur zu Hause auf dem Computer oder dem Fernseher zu konsumieren.⁴² Der „Gameboy“ zählt zur Kategorie der „mobilen Konsolen“ und ist eine Verschmelzung zwischen Controller, Konsole und Monitor.⁴³ Durch die Entwicklung, dass sich beide Geschlechter gleichermaßen für digitale Unterhaltungsmedien interessieren, war der erste Schritt getan, der Videospiele berechtigt, im Unterricht als Lehrmedium angewendet zu werden. Bereits in den 1980er Jahren gab es schon Spiele mit historischen Inhalten wie zum Beispiel North & South. Ende der 1990er Jahre wurde durch die „Playstation“, die von dem Unternehmen „Sony“ produziert wurde, eine Konsole entwickelt, bei der die Speicherkapazität durch externe Speicherkarten immer mehr erweitert werden konnte. Durch diesen Schritt in der Entwicklung war es nun möglich, größere Inhalte bei den Videospielen zu entwickeln.⁴⁴ Zu den gegenwärtig bekanntesten Videospielekonsolen gehören unter anderem die „Playstation 4“, die „X-Box one“, die „Nintendo Wii“ und der „Nintendo Switch“.⁴⁵ Diese Geräte können sogar über ein Terrabyte Daten speichern und besitzen weiters die Möglichkeit, Inhalte und Speicherstände online im Internet zu „lagern“.⁴⁶ Aber auch die Inhalte der Videospiele haben sich vor allem seit dem Beginn der 2000er Jahre sehr stark verändert. Seit dem Beginn des neuen Jahrtausends wurden immer mehr Videospiele auf den Markt gebracht, die einen Bezug zur Vergangenheit aber auch zur Gegenwart aufweisen. Manche Entwickler von verschiedenen Videospielen achteten sogar darauf, Inhalte aus Geschichtsbüchern zu übernehmen. Auf diese Spiele werde ich aber in weiterer Folge noch genauer eingehen.

Fakt ist, dass sich Videospiele seit ihrer erstmaligen Entwicklung in den 1950er Jahren rasant weiterentwickelt haben. Gegenwärtig besitzen sie eine 3D-Ansicht, wodurch das Spielerlebnis für die Konsumentin oder den Konsumenten noch realer wirkt.⁴⁷ Es zeigt

⁴² Vgl. Christoph Deeg, Gaming und Bibliotheken (Berlin 2014) 56.

⁴³ Vgl. ebd., 55.

⁴⁴ Vgl. Roberto Dillon, The Golden Age of Videogames: The Birth of a Multibillion Dollar Industry (London 2011) 153-155.

⁴⁵ Vgl. Konsolen-Kaufberatung: PS4, Xbox one, Switch-alle Informationen. Artikel der Zeitung „Computerbild“. online unter: <<https://www.computerbild.de/artikel/cbs-Tests-Konsolen-Kaufberatung-Konsole-kaufen-PS4-Xbox-One-Switch-1962749.html>> (21.12.2019).

⁴⁶ Vgl. Jörg Becker, Die Digitalisierung von Medien und Kultur (Wiesbaden 2013) 99-100.

⁴⁷ Vgl. Daniel Kupfer, Entwicklung und Implementierung einer Animationstechnik zur Simulation natürlicher Bewegungen in Computerspielen (Hamburg 2010) 11.

sich aber auch ganz deutlich, dass speziell die Inhalte der Unterhaltungsmedien einen sehr starken Wandel unterzogen wurden. Wie bereits beschrieben weisen neuere Spiele oft einen Realitätsbezug auf. Dieser kann sowohl historisch durch die Aufarbeitung von bestimmten Epochen oder von verschiedenen historischen Ereignissen, aber auch von gegenwärtigen politischen Konflikten erzeugt werden. Durch den Realitätsbezug können diese Spiele von Lehrerinnen und Lehrern durchaus als Medium für den Geschichtsunterricht in Betracht gezogen werden.

2.5 Welche Spiele könnten im Unterricht verwendet werden?

Die Verwendung von Video- und Computerspielen im Unterricht ist noch eine sehr neue Methode, weshalb es auch keine „Liste“ von Spielen gibt, die im Unterricht eingesetzt werden können. Ein erster wesentlicher Schritt bei der Auswahl stellt die medienseitige Analyse von Optionen und Potentialen des Mediums für das historische Lernen dar.⁴⁸ Dabei soll die Lehrperson selbst entscheiden, ob und wenn ja welchen didaktischen Mehrwert der Einsatz des Video- oder Computerspiels mit sich bringt.

Die nun beschriebenen Spiele habe ich selbst ausgewählt. Alle weisen einen historischen Hintergrund auf und bearbeiten mindestens ein historisches Themenfeld. Da nicht ein gesamtes Video- oder Computerspiel im Unterricht verwendet werden kann und das Medium unterstützend beim Wissenstransfer wirken soll, muss sich die Lehrperson bereits vor der Unterrichtsstunde genau mit dem Spiel auseinandersetzen und geeignete Sequenzen auswählen, die mit den Schülerinnen und Schülern bearbeitet werden sollen.

2.5.1 Assassins Creed

Assassins Creed ist der Name einer Spielereihe, die erstmals im Jahr 2007 erschienen ist. Viele der Schülerinnen und Schüler gaben bei der Beantwortung des Fragebogens an, dieses Spiel mindestens einmal gespielt zu haben.

Mittlerweile gibt es 11 verschiedene Spiele zu „Assassins Creed“, die von dem Unternehmen „Ubisoft“ entwickelt wurden.⁴⁹

⁴⁸ Vgl. Christop Kühberger, Dokumentierte Dialogizität – Digitales historisches Lernen als gesellschaftliche Partizipation. In: Wolfgang Buchberger et al (Hg.), Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht (Innsbruck 2015).

⁴⁹ Vgl. Assassins Creed Reihe. online unter:
<[https://assassinscreed.fandom.com/de/wiki/Assassin%E2%80%99s_Creed_\(Reihe\)](https://assassinscreed.fandom.com/de/wiki/Assassin%E2%80%99s_Creed_(Reihe))> (14.12.2019).

Wesentlich für den Geschichteunterricht ist, dass die Inhalte, die in den Spielen dargestellt werden, weder in der Zukunft oder der Gegenwart, sondern in verschiedenen historischen Epochen stattfinden. So werden unter anderem der dritte Kreuzzug, die Renaissance, die amerikanische Revolution, der siebenjährige Krieg, die Französische Revolution, die Ming-Dynastie, das viktorianische Zeitalter, der Erste Weltkrieg, die Oktoberrevolution 1917 oder (im aktuellsten Spiel) das antike Griechenland und der peloponnesische Krieg für die Handlungen in den Spielen für deren Inhalte aufgegriffen. Weiters rühmt sich der Herausgeber damit, dass er durch einen „Lernmodus“, der im aktuellsten Spiel vorhanden ist, dazu beitragen kann, dass Konsumentinnen und Konsumenten über die Vergangenheit lernen. In diesem „Lernmodus“ wird das antike Ägypten zur Zeit Kleopatras nachgestellt. Dabei soll der Spielerin oder dem Spieler gezeigt werden, wie das Leben der Pharaonen war, wie die Verstorbenen mumifiziert und bestattet wurden, wie die Menschen gekleidet waren und wie diese gelebt haben.⁵⁰ In dem Spiel geht es darum, dass die Rezipientin oder der Rezipient in die Rolle eines „Assassinen“ in der Vergangenheit schlüpft. Sein Ziel ist es, die Vorhaben der „Templer“ zu vereiteln. Während des Spielens trifft die Konsumentin/der Konsument auf bekannte historische Gebäude, berühmte Persönlichkeiten oder erhält einen Eindruck von der Landschaft und der Gesellschaft der damaligen Zeit.



Abbildung 4: Notre Dame in Assassins Creed.
Quelle:
<https://www.tagesspiegel.de/gesellschaft/medien/assassins-creed-syndicate-games-als-zeitmaschine/12397112.html>



Abbildung 3: London in Assassins Creed. Quelle:
<https://www.tagesspiegel.de/gesellschaft/medien/assassins-creed-syndicate-games-als-zeitmaschine/12397112.html>

Auf den Abbildungen drei und vier können eben solche Darstellungen von Gebäuden in den Spielen gesehen werden. Auf Abbildung vier kann beispielsweise die französische Kathedrale „Notre Dame“ gesehen und auf Abbildung vier kann London mit dem „Big Ben“ erkannt werden. Im Lernmodus soll es auch möglich sein, diese Gebäude zu betreten und zu erkunden. Neben den Gebäuden treten aber auch immer wieder

⁵⁰ Vgl. UBIBLOG. Assassin's Creed Origins – DLCs voller Spannung, Action und jeder Menge Wissen. online unter: <<http://blog.ubi.com/de-DE/assassins-creed-origins-die-dlc-uebersicht/>> (3.08.2019).

bekannte historische Charaktere in den Vordergrund, die Informationen über ihr Leben teilen.



Abbildung 6: Queen Victoria in Assassins Creed. Quelle: <https://www.assassinscreed.de/ac-syndicate/historische-personen>



Abbildung 5: Karl Marx in Assassins Creed. Quelle: <https://www.assassinscreed.de/ac-syndicate/historische-personen>

Zwei dieser historischen Charaktere, die in den Spielen von „Assassins Creed“ vorkommen, können auf den Abbildungen fünf und sechs betrachtet werden. Auf Abbildung sechs ist die englische Königin Victoria und auf Abbildung fünf der deutsche Ökonom Karl Marx dargestellt.⁵¹

Allgemein kann über diese Spielereihe gesagt werden, dass sie sehr bekannt und beliebt ist und dass sie einen ausgeprägten historischen Bezug aufweist.

Es bleibt aber bei dieser Spielereihe zu beachten, dass diverse Darstellungen von den ProduzentInnen verwendet werden, die über keine historische Authentizität verfügen. Diese Gegebenheit bietet aber auch die Möglichkeit im Unterricht danach zu „suchen“ und diese in weiterer Folge zu besprechen. Somit könnte beispielsweise unter anderem besprochen werden, warum eine gewisse Darstellung historisch nicht authentisch ist.

2.5.2 Call of Duty

Unter dem Namen „Call of Duty“ ist eine Spielereihe bekannt, die erstmals im Jahr 2003 erschienen ist und von dem Unternehmen „Activision“ vertrieben wird.⁵² Auch diese Spielereihe wurde von den Schülerinnen und Schülern bei der Beantwortung der Fragebögen sehr häufig genannt, wobei hierbei zu sagen ist, dass es deutlich mehr von männlichen als von weiblichen Befragten konsumiert wird.

⁵¹ Vgl. Assassins Creed Syndicate – Historische Personen. Online unter: <https://www.assassinscreed.de/ac-syndicate/historische-personen> (15.4.2019).

⁵² Vgl. 16 Jahre „Call of Duty“: Die wichtigsten Games und Meilensteine im Überblick. online unter: <https://www.rollingstone.de/16-jahre-callofduty-die-wichtigsten-games-und-meilensteine-im-ueberblick-1788483/> (23.12.2019).

Auch bei dieser Spielereihe ist zu erwähnen, dass die EntwicklerInnen an einer historischen Authentizität interessiert sind. Dennoch ist bei dieser Reihe festzustellen, dass nicht alle Inhalte historisch getreu nachempfunden sind. Es können sich immer wieder Inhalte finden lassen, die von den SpieledesignerInnen frei erfunden wurden.

Doch zunächst soll die Frage geklärt werden, worum es in der Spielereihe „Call of Duty“ geht. Hierbei werden historische Schlachten, meist aus dem zweiten Weltkrieg, in manchen neueren Spielen aber auch vom Vietnam, dem Irak, Afghanistan oder anderen gegenwärtigen Kampfgebieten nachgespielt. In ein paar Spielen der Reihe wurde auch versucht Schlachtfelder der Zukunft zu inszenieren.

Dennoch muss an dieser Stelle gesagt werden, dass das Spiel deutlich weniger historische Inhalte übermittelt als beispielsweise die Spielereihe „Assassins Creed“. Hauptinhalt hierbei sind die verschiedenen Schlachten, bei denen die Spielerin oder der Spieler auf Seiten der Alliierten im zweiten Weltkrieg gegen das Deutsche Reich kämpfen muss. Dennoch werden auch hierbei historische Inhalte wie die Namen der verschiedenen Operationen, Dauer der Kämpfe, Anzahl der Verluste, aber auch ganze Ortschaften und Landschaften historisch rekonstruiert. Weiters können in der Spielereihe auch verschiedene historische Informationen über Kriegsmaschinen wie Flugzeuge, Panzer, Schiffe, etc. erhalten werden.



Abbildung 7: Reichstag im Spiel Call of Duty. Quelle: <https://callofduty.fandom.com/wiki/Reichstag>

Auch historische Gebäude werden in der Spielereihe dargestellt wie auf Abbildung sieben am Beispiel des deutschen Reichstagsgebäudes⁵³ erkannt werden kann. Hierbei wird jenes Gebäude gezeigt, wie es im Jahr 1945 in der Schlacht um Berlin ausgesehen haben könnte. Auch solche Inhalte könnten im Geschichteunterricht eingesetzt und besprochen

⁵³ Heute hat der deutsche Bundestag (Parlament), der direkt vom Volk gewählt wird, seinen Sitz im Reichstagsgebäude. An diesem Ort werden Gesetze beschlossen und verabschiedet. Vgl. Susanne Kilimann et al., Berlin. Sehenswürdigkeiten, Kultur, Szene, Ausflüge, Tipps (Berlin 2012) 56.

werden. Call of Duty bietet sich auch gut an um mit den Schülerinnen und Schülern beispielsweise das Thema Holocaust zu besprechen. Speziell die durch die Spiele transferierten Geschichtsbilder können im Unterricht besprochen werden.

2.5.3 Battlefield

Auch bei „Battlefield“ handelt es sich ähnlich wie bei dem zuvor beschriebenen „Call of Duty“ um eine Spielereihe, bei der verschiedenste Schlachtfelder nachempfunden und dargestellt werden. Ein wesentlicher Unterschied ist aber, dass hierbei öfter der erste Weltkrieg in den Fokus des Interesses gerückt ist. So spielt zum Beispiel jenes Spiel, das von vielen Schülerinnen und Schülern genannt wurde, im ersten Weltkrieg.

Auch hierbei werden verschiedenste Schlachten des Krieges nachgestellt und vermittelt. Unter anderem können einige Schlachten an der Westfront, Schlachtfelder zwischen Italien und Österreich-Ungarn oder Schlachtfelder im osmanischen Reich nachgespielt werden.⁵⁴

Auch bei dieser Spielreihe werden verschiedenste Kriegstechnologien dargestellt, die im Unterricht als Beispiele verwendet werden könnten. Aber speziell bei „Battlefield one“ werden immer wieder Ausschnitte von Tagebüchern gezeigt und vorgelesen, die einen Einblick in den Kriegsalltag von Soldaten der unterschiedlichen Armeen der Spielerin oder dem Spieler näherbringen. Auch dies sind Sequenzen, die im Unterricht als Unterstützung des Themas „Erster Weltkrieg“ verwendet werden könnten.

Speziell die Tagebuchausschnitte können dabei helfen, dass die Jugendlichen einen „intensiveren“ Einblick in das Kriegsgeschehen erhalten. Durch die Briefe und Tagebücher könnten sie eine Empathie für den Verfasser entwickeln, wodurch sie die Schrecken des Krieges in einem anderen, durch das Lernen mit dem Schulbuch allein nicht möglichen Kontext auffassen.

2.5.4 Red Dead Redemption

Anders als bei den letzten beiden beschriebenen Videospielen handelt die Geschichte, die dabei vermittelt wird, um das Ende des 19. Jahrhunderts im Wilden Westen Nordamerikas. Wichtig ist hierbei, dass die Regionen, die in dem Spiel dargestellt werden fiktiv sind, aber laut den Entwicklern an reale Regionen in den USA angelehnt sind.⁵⁵

⁵⁴ Vgl. Battlefield 1 – Battlefield 5 angekündigt, alle Infos: Klassen, Schiffe, Gaskrieg. online unter: <https://www.gamestar.de/artikel/battlefield_1,3272150.html> (8.12.2019).

⁵⁵ Vgl. Yvonne Sanz Lopez, Videospiele übersetzen – Probleme und Optimierungen (Berlin 2013) 71.

Bei diesem Spiel schlüpft die Spielerin oder der Spieler in die Rolle eines Banditen der damaligen Zeit. Zur Fortbewegung stehen ihm Pferde, Kutschen, Planwagen, Ruderboote oder Züge zur Verfügung, wodurch ein interessanter und zum Teil auch authentischer Einblick in die Welt des Wilden Westen geschaffen wird.⁵⁶

Auch haben mehrere der befragten Kinder und Jugendlichen beim Interview angegeben, dass sie durch den Konsum des Videospiels sehr viele interessante Einblicke in die Geschichte der Vereinigten Staaten erhalten und somit sehr viel über den Wilden Westen gelernt haben. Bei diesem Spiel gaben auch viele Schülerinnen und Schüler die Auskunft, dass sie sich so sehr für das Spiel interessiert haben, dass sie sich zusätzlich im Internet, bei Eltern oder LehrerInnen Informationen geholt haben.



Abbildung 8: Darstellung eines Zuges im Spiel "Red Dead Redemption 2". Quelle: <https://www.redbull.com/at-de/red-dead-redemption-2-online-wuensche>

Auf Abbildung acht kann die Darstellung eines Zuges im Spiel „Red Dead Redemption“ gesehen werden. Auch solche Inhalte können im Unterricht mit den Schülerinnen und Schülern besprochen werden, beispielsweise kann durch die am Bild dargestellte Sequenz die Entwicklung der Eisenbahn mit den Schülerinnen und Schülern besprochen werden.

2.5.5 Age of Empires

Age of Empires zählt zu den Echtzeitstrategiespielen. Diese Art der Spiele erfordern ein schnelles und zeitkritisches Vorgehen.⁵⁷ Die erste Version des Spiels erschien im Jahr 1997. Mittlerweile wurden aber bereits mehrere weitere Versionen des Spiels

⁵⁶ Vgl. Zeit online, Der Himmel ist leer. Artikel der Zeitung „Zeit“ vom 25.10.2018, online unter: <https://www.zeit.de/digital/games/2018-10/red-dead-redemption-2-western-videospiel-rockstar-games> (15.4.2019).

⁵⁷ Vgl. Thomas Lackner, Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven (Bielefeld 2014) 87.

veröffentlicht.⁵⁸ Das erste Spiel beginnt etwa 8000 v.Chr. und reicht bis zum Jahr 500 v. Chr.. Das Spiel funktioniert so, dass eine Spielerin oder ein Spieler eine Zivilisation anführt. Diese soll durch verschiedene Handlungen größer und stärker werden. Dabei muss der Spieler oder die Spielerin sowohl eine Militäreinheit als auch eine Zivilbevölkerung aufbauen. Die Militäreinheit soll dazu dienen, neue Gebiete zu erobern beziehungsweise das eigene Land vor Feinden zu verteidigen, während die Zivilbevölkerung dafür zuständig ist, Ressourcen und Rohstoffe zu generieren.⁵⁹ Ähnlich wie in der Realität werden auch im Spiel die Rohstoffe knapp, wodurch der Rezipient/ die Rezipientin gezwungen ist, neue Gebiete zu erkunden. Stößt man dabei auf eine andere Zivilisation, führt dies meist zu kriegerischen Handlungen.



Abbildung 9: Zivilisationen bei Age of Empire. Quelle: <https://www.ageofempires.com/history>

Auf Abbildung neun können einige der Zivilisationen erkannt werden, die sich bei „Age of Empires“ spielen lassen. Es kann auch gesehen werden, dass der Hersteller daran arbeitet, weitere Zivilisationen zu erstellen. Sehr interessant ist die Tatsache, dass sowohl bekannte Imperien wie Ägypten oder die Griechen, aber auch weniger bekannte Kulturen wie die „Yamato-Kultur“, die in Japan beheimatet war, gespielt werden können.⁶⁰ Dies kann bereits als erster Lernbeitrag erachtet werden, den das Spiel leistet.

Einen großen Beitrag kann das Spiel im Geschichtsunterricht dadurch leisten, da die Spielerinnen und Spieler sehr rasch erkennen, dass die Zivilisation nur wachsen kann,

⁵⁸ Vgl. Alexander Weiß, Computerspiele als Aufbewahrungsform des Politischen. Politische Theorie in Age of Empires and Civilization. In: Tobias Bevc (Hg.) Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen (Berlin 2007) 88.

⁵⁹ Vgl. ebd.

⁶⁰ Vgl. Age of Empires – History. online unter: <<https://www.ageofempires.com/history>> (22.11.2019).

wenn genügend Ressourcen und Rohstoffe vorhanden sind. Wie in der Realität benötigt man verschiedene Rohstoffe, um Gebäude zu bauen, technologische Fortschritte zu erzielen oder militärische Einheiten zu erstellen. In diesem Zusammenhang kann das Spiel dazu beitragen, dass die Jugendlichen ein besseres Verständnis für politische und wirtschaftliche Entscheidungen erhalten. Ein weiterer Bildungsbeitrag, den das Spiel leisten kann ist, dass die Schülerinnen und Schüler einen Einblick in die verschiedenen Bauformen der damaligen Zeit erhalten können.



Abbildung 10: Ausschnitt aus Age of Empires. Quelle: <https://www.kinguin.net/de/category/2697/age-of-empires-iii-complete-collection-steam-gift/>

Auf Abbildung 10 kann ein Ausschnitt aus dem Spiel „Age of Empires 2“ gesehen werden. Auf dem Bild ist eine japanische Stadt abgebildet. Hierbei erhält die Spielerin oder der Spieler sowohl einen Einblick in die damalige Architektur als auch in den Schiffsbau. Das Spiel eignet sich aus dem Grund sehr gut für den Unterricht, da es anders als „Call of Duty“ oder „Battlefield“ nicht als primäres Ziel das Töten von Feinden zum Ziel hat. Hierbei ist die Hauptaufgabe die eigene Zivilisation aufzubauen und zu stärken. Aus diesem Grund ist es auch für jüngere Schülerinnen und Schüler geeignet und es können mehr Sequenzen des Spiels im Unterricht verwendet werden.

2.5.6 „Shooter“ im Unterricht

Wie bei den vorgestellten Spielen erkannt werden konnte, wurden zwei Videospiele genannt, die dem Genre der „Shooter“ angehören. Diese Spiele haben das primäre Ziel, den Gegner mit Hilfe von Waffen zu töten. Diese Inhalte stellen natürlich nur einen geringen bis gar keinen Anspruch darauf, im Geschichtsunterricht für den Wissenstransfer verwendet zu werden.

Wieso also können auch Spiele wie „Battlefield“ oder „Call of Duty“ im Unterricht verwendet werden? Die Antwort auf diese Frage geben die „Zwischensequenzen“ der Spiele. Nehmen wir als erstes Beispiel das Videospiel „Battlefield one“. Die Inhalte des Spiels basieren auf Ereignissen des Ersten Weltkriegs. In den Zwischensequenzen des Spiels werden „Geschichten“ von verschiedenen Soldaten erzählt, weshalb das Spiel auch den Namen „das sind unsere Geschichten“ trägt. Der Herausgeber des Spiels beschreibt die Geschichten so:

*„Obwohl unsere Charaktere in einem Krieg kämpfen, sind die Geschichten in Battlefield 1 sehr persönlich. In ihnen stehen keine historischen Ereignisse im Mittelpunkt, sondern die Menschen selbst“.*⁶¹

Durch das Zitat des Herstellers wird ersichtlich, dass die Geschichten des Spiels zwar frei erfunden sind, es aber darum geht, dass Leid, die Trauer und die Schrecken des Krieges zu übermitteln. Die Geschichten können unter folgendem Link online auf der Videoplattform „Youtube“ wiedergegeben werden:

„<https://www.youtube.com/watch?v=R1VbDdVfTCY>“

Neben den Geschichten möchte das Spiel aber auch einige bekannte Persönlichkeiten des Ersten Weltkriegs näher beleuchten und den Spielerinnen und Spielern vorstellen. Eine dieser Personen ist Lawrence von Arabien, der in diesem Krieg für das Vereinigte Königreich gekämpft hat.⁶²

Es lässt sich aber auch eine Kampagne des Spiels während des Unterrichts verwenden. Diese Kampagne trägt den Namen „Einflussreiche Freunde“ und spiegelt die

⁶¹ Vgl. Battlefield, Der Einzelspielermodus in Battlefield 1. online unter: <<https://www.battlefield.com/de-de/news/the-single-player-of-battlefield-1>> (3.10.2019).

⁶² Vgl. ebd., online unter: <<https://www.battlefield.com/de-de/news/the-single-player-of-battlefield-1>> (3.10.2019).

⁶² Vgl. Giga.de. Battlefield 1: Spieldauer und Story der Singleplayer-Kriegsgeschichten. online unter: <<https://www.giga.de/spiele/battlefield-1/tipps/battlefield-1-spieldauer-und-story-der-singleplayer-kriegsgeschichten/>> (5.10.2019).

Luftverteidigung Englands während des Ersten Weltkriegs wieder.⁶³ Anders als sonst in Shooter-Spielen wird hierbei ein „Jagdflugzeug“ gesteuert. Ziel ist es, feindliche Flugzeuge zu zerstören und England vor der Zerstörung durch Bomben zu verteidigen. Durch diese Sequenzen erhalten die Spielerinnen sowohl einen Einblick in die ersten Luftschlachten der Menschheit, als auch in das Leben der Piloten. Speziell das Ende dieser Kampagne ist für den Unterricht sehr spannend, da zwei Luftschiffe des deutschen Kaiserreichs neutralisiert werden müssen. Diese Sequenzen können auch dabei behilflich sein, den Schülerinnen und Schülern zu verdeutlichen, in welcher Tragweite auch die zivile Bevölkerung in diesen Krieg involviert war.

Neben den Geschichten können im gesamten Spiel (auch in Call of Duty, hier sind es aber Briefe) Feldhandbücher gefunden werden. Werden alle Feldhandbücher einer Mission gefunden, wird ein „Kodexeintrag“ freigeschaltet, der Fakten des Krieges erzählt.⁶⁴

Somit kann an dieser Stelle gesagt werden, dass auch sogenannte „Shooter“ im Unterricht verwendet werden können. Bei diesen Spielen ist aber eine sehr genaue Beschäftigung durch die Lehrperson vor dem Einsatz in der Unterrichtsstunde wesentlich, da nur so eruiert werden kann, welche Inhalte geeignet sind und welche nicht.

Diese Spiele können aber auch die Möglichkeit bieten die Geschichtsbilder, die während des Spielens vermittelt werden, zu analysieren. Unter anderem könnten Fragen wie „warum werden keine Verbrechen an der zivilen Bevölkerung gezeigt?“ oder „warum werden keine Flächenbombardierungen dargestellt?“⁶⁵ Möchte man diese Fragen vertiefen so könnte auch gefragt werden ob die Entwicklerinnen und Entwickler der Spiele den Holocaust abstreiten oder welche anderen Gründe dazu führen könnten das es derartige Inhalte in den Video- oder Computerspielen nicht gibt.

⁶⁴ Vgl. PC Games, Battlefield 1: Guide – Alle Fundorte der Feldhandbücher. online unter: <<https://www.pcgames.de/Battlefield-1-2016-Spiel-54981/Tipps/Guide-Alle-Fundorte-der-Feldhandbuecher-1211619/>> (5.10.2019).

⁶⁵ Vgl. Martin Tschigler et al, Geschichtstheorie (Wien 2019) 217.

2.6 Was muss beachtet werden?

In diesem Kapitel der Arbeit möchte ich auf die Aspekte eingehen, die beachtet werden müssen, wenn eine Lehrerin oder ein Lehrer elektronische Medien, in diesem Fall Video- und Computerspiele im Unterricht einsetzen möchte.

Bevor ich aber auf diesen Aspekt genauer eingehe, möchte ich zunächst die Frage klären, was unter dem Begriff „Geschichte“ eigentlich zu verstehen ist. Die Beantwortung dieser Frage ist meiner Meinung nach sehr wichtig, da sie einen wesentlichen Aspekt sowohl in der Geschichtswissenschaft als auch im Geschichtsunterricht einnimmt.

2.6.1 Was ist Geschichte?

Auf diese Frage gibt es keine eindeutige Antwort, da es nicht die eine, wahre Geschichte gibt.

*„Sie ist allerdings produktiv nutzbar und vielleicht sogar unverzichtbar, wenn man sie sich im Sinne einer „ständigen“ epistemologischen Spannung vorstellt“.*⁶⁶

Wesentlicher erster Schritt bei der Beantwortung dieser Frage ist, dass Geschichte und Vergangenheit nicht als ein großes Ganzes, das unteilbar zusammengehört, sondern als zwei völlig verschiedene Dinge betrachtet werden sollen.⁶⁷ Unter dem Begriff Vergangenheit sind Handlungen zu verstehen, die bereits vorbei und für Historikerinnen und Historiker nicht zugänglich sind.⁶⁸ Diese Geschehnisse können sowohl eine Schlacht oder eine Hochzeit sein, die vor 500 Jahren geschehen sind. Diese Handlungen können aber auch ein Politikertreffen oder die Unterzeichnung eines Vertrags sein, die erst vor ein paar Stunden stattgefunden haben. Gemeinsam haben aber all diese Handlungen, dass sie für die Historikerin/den Historiker nicht zugänglich sind.⁶⁹ Anders ist die Lage bei der Geschichte. Unter dem Begriff Geschichte ist die narrative Konstruktion der Vergangenheit in der Gegenwart zu verstehen.⁷⁰ Wesentliches Merkmal ist, dass sie von der zeitlichen Kategorie der Vergangenheit losgelöst ist.⁷¹

Die Arbeit von Historikerinnen und Historikern besteht also darin, dass sie durch die Konstruktion von Geschichte eine Vorstellung über die Vergangenheit erzeugen.⁷²

⁶⁶ Tschiggerl, Wien 2019, 11.

⁶⁷ Vgl. ebd.

⁶⁸ Vgl. ebd.

⁶⁹ Vgl. ebd.

⁷⁰ Vgl. ebd.

⁷¹ Vgl. ebd., 12.

⁷² Vgl. ebd.

Um für ein besseres Verständnis zu sorgen fasse ich an dieser Stelle kurz zusammen: Unter Vergangenheit sind Handlungen zu verstehen, die der Historikerin/dem Historiker nicht zugänglich sind, Geschichte hingegen ist die narrative Konstruktion einer Vorstellung der Vergangenheit.⁷³

Ein Beispiel für die verschiedenen Konstruktionen von Geschichte in Bezug auf die Schule wäre, dass beispielsweise in einem amerikanischen Schulbuch eine andere Darstellung eines historischen Geschehnisses gedruckt wurde als in einem österreichischen. Natürlich sind die meisten Menschen der Meinung, dass es die eine, richtige, wahre Geschichte geben muss. Dem ist aber nicht so, sonst würde es nicht so viele verschiedene Theorien und Meinungen über ein und dasselbe Geschehnis geben.⁷⁴

Wie kommen diese verschiedenen Theorien aber dann zustande? Diese Frage lässt sich leicht damit beantworten, wenn man in Betracht zieht, dass jede Historikerin und jeder Historiker verschiedene Vorgehensweisen und unterschiedliche Quellen für ihre/seine Forschung verwenden. Durch diesen Aspekt kann es geschehen, dass es über ein und denselben Forschungsschwerpunkt mehrere verschiedene Ergebnisse und Meinungen über die Geschichte gibt. Diese Gegebenheit ist sehr wichtig und sollte auch im modernen Geschichtsunterricht den Schülerinnen und Schülern vermittelt werden, da es durchaus möglich sein kann, dass ein historisches Geschehnis in einem Videospiel anders dargestellt wird als es beispielsweise im Schulbuch des Unterrichtsfachs Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung beschrieben wird.

Geschichte wird also aus dem Bewusstsein der Vergangenheit erzeugt, dennoch sind die beiden aber nicht ident. Wesentliches Merkmal der Geschichte ist, dass sie an das Bewusstsein der Gegenwart gebunden ist.⁷⁵

Um neue Inhalte über die Geschichte in Erfahrung zu bringen, beschäftigen sich Historikerinnen und Historiker mit Quellen. Generell gilt in der Geschichtswissenschaft, dass jedes Objekt zu einer historischen Quelle werden kann.⁷⁶ Demnach ist es also so, dass sich das historische Geschehen am geschichtswissenschaftlichen Narrativ, also am jeweiligen historischen Erkenntnisinteresse orientiert.⁷⁷ Damit ein geschichtswissenschaftliches Narrativ bestehen kann darf es nicht durch eine Quelle falsifiziert werden.⁷⁸

⁷³ Vgl. Tschiggerl, Wien 2019, 11.

⁷⁴ Vgl. ebd., 12.

⁷⁵ Vgl. Phillipe Ariès, Zeit und Geschichte (Frankfurt am Main 1988) 11.

⁷⁶ Vgl. Tschiggerl, Wien 2019, 81.

⁷⁷ Vgl. ebd., 13.

⁷⁸ Vgl. Reinhart Koselleck, Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten (Frankfurt am Main 2013) 206.

Die wichtigste Eigenschaft von Geschichte ist mit Sicherheit, dass sie nicht erklären kann, „wie es eigentlich gewesen ist“! Die Geschichte besitzt aber die Eigenschaft, dass sie, je nachdem, welche Fragestellung mit einer der verschiedenen zur Verfügung stehenden Methoden zur Beantwortung einer These verwendet wird, diese belegen oder widerlegen kann und somit in der Lage ist, eine historische Frage beantworten zu können.⁷⁹

Daraus lässt sich aber auch feststellen, dass Geschichte nicht beliebig ist. Quellen helfen uns zwar nicht dabei die „einzig wahre Geschichte“ zu finden, doch dienen sie dazu, Narrative auf deren Faktizität zu überprüfen.⁸⁰

Wesentlich für den Geschichtsunterricht ist auf jeden Fall, dass die Lehrerinnen und Lehrer in ihrem jeweiligen Geschichtsunterricht den Schülerinnen und Schülern vermitteln, dass unter den Begriffen „Vergangenheit“ und „Geschichte“ zwei völlig voneinander zu trennende Definitionen verstanden werden müssen. Mit Hilfe dieses Wissens sollte es den Schülerinnen und Schülern in weiterer Folge möglich sein zu verstehen, dass es sich sowohl bei den Inhalten der jeweiligen Schulbücher des Unterrichtsfachs Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung als auch bei den historischen Darstellungen und Erzählungen in Video- und Computerspielen nicht um wahre Gegebenheiten, sondern um ein jeweiliges Forschungsergebnis handelt.

2.6.2 Quellenanalyse

Wie bereits im Kapitel zuvor erwähnt, können alle Objekte eine Quelle sein, wenn sie für geschichtswissenschaftliche Forschungen verwendet werden. In Quellen ist aber noch keine Geschichte vorhanden!⁸¹

Diese Diplomarbeit beschäftigt sich mit dem Medium Video- oder Computerspiel. Auch Medien können eine Quelle sein. Hierzu schreiben Tschiggerl et al:

*„Alle Quellen sind Medien, aber nicht alle Medien sind Quellen. Medien sind alle Funktionen kultureller Praktiken und Objekte, die von Subjekten genutzt werden, um Informationen über Alterität zu gewinnen...“.*⁸²

Bei der Art der Quellen kann zwischen sprachlichen Dokumenten wie etwa Reden, Flugblättern, Briefen, Tagebüchern, etc., nicht sprachlichen Dokumenten wie zum

⁷⁹ Vgl. Tschiggerl, Wien 2019, 34.

⁸⁰ Vgl. ebd., 94.

⁸¹ Vgl. ebd., 93.

⁸² ebd., Wien 2019, 32.

Beispiel Karikaturen, Bilddarstellungen, Karten, Stadtplänen, etc. und sprachlichen Monumenten wie unter anderem Memoiren, Chroniken, Gedenkschriften, etc. unterschieden werden.⁸³ In der Geschichtswissenschaft spielen vor allem Bild- und Schriftquellen, seit kürzerer Zeit aber auch Ton- und Videomaterialien eine wichtige Rolle. Für die Quellenanalyse steht eine große Bandbreite an verschiedenen Methoden zur Verfügung. Bei der Auswahl der richtigen Methode(n) bei der Quellenanalyse muss sich die Historikerin oder der Historiker überlegen, welche Informationen von der Quelle erhalten werden sollen.

Doch kann nun auch ein Video- oder Computerspiel als eine Quelle betrachtet werden? Diese Frage ist einfach zu beantworten. Ja, auch Video- oder Computerspiele können eine Quelle darstellen. Video- und Computerspiele weisen zwar häufig historische Daten und Fakten auf, die mit fiktiven, frei erfundenen Inhalten vermischt werden, doch ist dies kein Grund, diese Medien nicht als Quelle zu betrachten.⁸⁴ Hierbei gilt, dass alles als eine Quelle verwendet werden kann, es kommt lediglich auf die Fragestellung und auf das Erkenntnisinteresse an.⁸⁵

Für viele Spieleentwickler ist es sehr wichtig, das Visuelle historisch realistisch darzustellen, da sie sonst die Befürchtung haben, dass sich die Konsumentinnen und Konsumenten des Unterhaltungsmediums über Fehler bei der Entwicklung beschweren könnten. Speziell neuere Produktionen können aufgrund der besseren Leistungsfähigkeit der Konsolen und Computer immer mehr und immer komplexere Inhalte darstellen, die auch einen komplizierteren Einblick in die historische Gesellschaft ermöglichen.⁸⁶

Verschiedene Video- und Computerspiele rühmen sich mittlerweile sogar damit, dass sie historisch korrekt beziehungsweise authentisch seien und einen Beitrag zur Vermittlung historischer Inhalte beitragen. Zu diesen Spielen zählt unter anderem „Assassins Creed“, das mit dem neu entwickelten „Lernmodus“ eben einen solchen Beitrag leisten möchte.⁸⁷ Wesentlich ist, dass es sich meiner Meinung nach bei Video- oder Computerspielen um keine wissenschaftlichen Darstellungen handelt. Dennoch bieten diese Medien, speziell wenn sie in Zusammenarbeit mit Historikerinnen und/oder Historikern entwickelt wurden,

⁸³ Vgl. Christian Spieß, Quellenarbeit im Geschichtsunterricht: Die empirische Rekonstruktion von Kompetenzerwerb im Umgang mit Quellen (Göttingen 2014) 102.

⁸⁴ Vgl. Tschiggerl, Wien 2019, 118.

⁸⁵ Vgl. ebd., 13.

⁸⁶ Vgl. Benedikt Schüler et al, Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche. In: Angela Schwarz (Hg.) Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen? Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (München 2010) 252.

⁸⁷ Vgl. ubisoft.com, Der Entdeckungstour-Modus von Assassins Creed Origins. online unter: <<https://support.ubi.com/de-de/Faqs/000031846/Der-Entdeckungstour-Modus-von-Assassin-s-Creed-Origins-ACO>> (19.10.2019).

einen guten Einblick in historische Lebenswelten. Diese Darstellungen von historischen Gesellschaften können im Unterricht dazu genutzt werden, Fakten, die in Schulbüchern oder in anderen Lernunterlagen beschrieben werden zu vertiefen beziehungsweise zu illustrieren. Vor allem neuere Video- oder Computerspiele weisen aufgrund ihrer komplexeren Darstellungen von Inhalten und durch die größeren Speicherkapazitäten auch einen besseren Realitätsbezug auf als ältere. Durch diese technischen Fortschritte sind elektronische Unterhaltungsmedien in der Lage, einen umfangreichen Einblick in historische Lebenswelten bieten zu können.

Realitätsbezug

Jedes Video- oder Computerspiel mit einem Bezug zur Vergangenheit ist in der Lage, Geschichte und Narrative zu erschaffen.⁸⁸

Der Begriff „Realitätsbezug“ beschreibt die Glaubwürdigkeit eines Video- oder Computerspiels für den Konsumenten.⁸⁹ Bereits in der Anfangsphase der Spiele beschrieben die Entwickler der Unterhaltungsmedien, dass ihr Produkt realistisch entwickelt wurde, zum Beispiel mit einem „realistischen Sound“ wie beispielsweise jener von einem vorbeifahrenden Auto. Aufgrund der technischen Möglichkeiten kann aus heutiger Sicht gesagt werden, dass diese Unterhaltungsmedien keine realistische Darstellung bieten konnten.⁹⁰ Speziell durch die dreidimensionale Darstellung von Inhalten in Videospielen errangen diese einen immer größer werdenden Realitätsbezug. Dies bedeutet, dass sich die Spielerin oder der Spieler besser in die Handlung hineinversetzen konnte/kann. Der Realitätsbezug kann nicht nur auf einer, sondern auf mehreren Ebenen liegen. Es gibt zum Beispiel den „thematischen Realitätsbezug“, bei dem kulturelle, historische oder naturwissenschaftliche Sachverhalte möglichst korrekt präsentiert werden sollen.⁹¹ Weiters kann ein Logisch-mathematischer Realitätsbezug unterschieden werden, bei dem „Abstraktions- und Rechenleistungen“ gefragt sind, die jenen in der Schule nahekommen.⁹² Auch ein „sozialer Realitätsbezug“ kann in diversen Video- oder Computerspielen erkannt werden. Hierbei simulieren die Unterhaltungsmedien soziale Konstellationen wie zum Beispiel Arbeitsteilung, die auch

⁸⁸ Vgl. Chapman, New York 2016, 136.

⁸⁹ Vgl. Matts Johan Leenders, Sound für Videospiele. Besondere Kriterien und Techniken bei der Ton- und Musikproduktion für Computer- und Videospiele (Marburg 2012) 35.

⁹⁰ Vgl. ebd., 36.

⁹¹ Vgl. Dominik Petko, Unterrichten mit Computerspielen. In: Medien Pädagogik Themenheft Nr. 15/16, Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten (o.O. 2008) 4.

⁹² Vgl. ebd.

im „realen Leben“ vorkommen.⁹³ Das wichtigste Unterscheidungsmerkmal von Video- oder Computerspielen mit einem Realitätsbezug ist, dass sie sich durch eine oder mehrere der genannten „realen Darstellungen“ von rein fiktiven Unterhaltungsmedien unterscheiden.

2.6.3 historische Authentizität

*„Wer sich sowohl für Geschichte als auch für digitale Spiele interessiert, fragt beim Spielen historischer Szenarien notgedrungen irgendwann danach, wie authentisch diese im Spiel eigentlich umgesetzt wurden: War das damals wirklich so – während der Kreuzzüge, im Zweiten Weltkrieg, im alten Rom? Die Antwort fällt nicht weiter schwer: Nein. Nein, es war damals nicht so, sondern anders“.*⁹⁴

Die meisten Spielerinnen und Spielern achten weder beim Kauf noch bei der Verwendung der digitalen Unterhaltungsmedien darauf, ob das Spiel über eine faktenbasierte Authentizität verfügt oder nicht.⁹⁵ Den meisten Personen, die Video- oder Computerspiele spielen ist eine gefühlte Authentizität wichtig.⁹⁶ Diese wird wiederum aus dem kollektiven und kulturellen Gedächtnis der Gesellschaft erzeugt.⁹⁷

Pfister warnt in seinem Artikel auch davor, dass historische Authentizität nationalistisches Gedankengut bestärken kann:

*„Oft genug zeigt sich auch, dass historische Authentizität nicht mehr ist, als ein Baustein einer nationalistischen Identitätskonstruktion... Insgesamt eine sehr schöne Quelle zur Instrumentalisierung von Geschichte im Dienste eines wiedererstarkenden Nationalismus“.*⁹⁸

Weshalb aber ist es dennoch wichtig, dass Video- und Computerspiele für die Rezipientin und den Rezipienten authentisch wirken?

Einerseits ist es wie bereits zuvor beschrieben so, dass der Wunsch nach einer gefühlten Authentizität besteht. Andererseits ist es auch so, dass Video- und Computerspiele als

⁹³ Vgl. Petko, o.O. 2008, 4.

⁹⁴ Eugen Pfister, Wie es wirklich war. Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel (o.O. 2017). online unter: <<https://gespielt.hypotheses.org/1334>> (2.1.2020).

⁹⁵ Vgl. ebd., online unter: <<https://gespielt.hypotheses.org/1334>> (2.1.2020).

⁹⁶ Vgl. ebd., online unter: <<https://gespielt.hypotheses.org/1334>> (2.1.2020).

⁹⁷ Vgl. ebd., online unter: <<https://gespielt.hypotheses.org/1334>> (2.1.2020).

⁹⁸ ebd., online unter: <<https://gespielt.hypotheses.org/1334>> (2.1.2020).

Quellen der gegenwärtigen Epoche fungieren.⁹⁹ Sie repräsentieren also die Vorstellungen der Gegenwart über ein bereits vergangenes Ereignis.

*„...dass Spiele mit einem historischen Setting nicht Quellen der dargestellten Epoche, sondern Quellen der darstellenden Epoche sind, also der transportierten Geschichtsbilder. Einfacher gesagt: Assassin's Creed Unity gibt uns keine Auskunft über die französische Revolution, sehr wohl aber über die aktuelle Wahrnehmung der französischen Revolution in unserer zeitgenössischen Gesellschaft“.*¹⁰⁰

Es kann gesagt werden, dass Video- und Computerspiele keine Einblicke in die Vergangenheit erlauben. Sie dienen aber dazu, dass Historikerinnen und Historiker, aber auch Rezipientinnen und Rezipienten einen Eindruck gewinnen können, wie die aktuelle Wahrnehmung über eine historische Epoche beschaffen ist. Durch diese Gegebenheit vermitteln digitale Unterhaltungsmedien Geschichtsbilder, in denen historische Fakten unter anderem Fehlen (keine Darstellungen von Flächenbombardierungen oder Verbrechen an der zivilen Bevölkerung im 2. Weltkrieg) oder fehlerhaft dargestellt werden.¹⁰¹

Denkt man beispielsweise an „Shooter“, die im 2. Weltkrieg spielen, so kann festgestellt werden, dass fast immer britische, amerikanische oder russische Armeen als Sieger hervorgehen. Chapman geht sogar soweit dass er behauptet, dass das „Gute“ über das „Böse“ siegt.¹⁰² Natürlich stimmt es dass die Alliierten gegen das Deutsche Reich gewonnen haben. Auch die Gräueltaten, die in der Zeit des Nationalsozialismus begangen wurden können und dürfen nicht abgestritten werden. Doch können aus diesem Grund die alliierten Truppen als „Gut“ bezeichnet werden? Durch diese Darstellungen kann es geschehen, dass die Rezipientinnen und Rezipienten vergessen, dass auch von der „guten“ Seite verbrechen gegenüber der zivilen Bevölkerung ausgeübt wurden. Diese Spiele verfügen zwar über Authentizität indem sie die Alliierten als Sieger und Befreier des europäischen Kontinents darstellen, doch vermitteln sie auch ein falsches Geschichtsbild indem sie nicht auf die „Verbrechen“ gegen die zivile Bevölkerung eingehen. Diese Darstellungen sind Teil des kulturellen Gedächtnisses und wirken sich auf die Populärkultur aus.¹⁰³

⁹⁹ Vgl. Pfister., o.O. 2017. online unter: <<https://gespielt.hypotheses.org/1334>> (2.1.2020).

¹⁰⁰ ebd., online unter: <<https://gespielt.hypotheses.org/1334>> (2.1.2020).

¹⁰¹ Vgl. Tschiggerl et al, Wien 2019, 217.

¹⁰² Vgl. Chapman, New York 2016, 136.

¹⁰³ Vgl. ebd.,139.

2.6.4 Der historische Akteur

Roland Wenzlhuemer beschreibt den Begriff des historischen Akteurs als einen, der in der Geschichtswissenschaft nicht mehr wegzudenken ist.¹⁰⁴ Wenzlhuemer beschreibt aber auch das Problem, dass viele Historikerinnen und Historiker den Begriff des historischen Akteurs nur dazu verwenden, einem bestimmten Untersuchungsszenario eine personelle Ausstattung zukommen zu lassen. Diese personelle Ausstattung kann auch als „*dramatis personae*“ bezeichnet werden.¹⁰⁵ Die Rolle des historischen Akteurs ist aber eine viel tiefergehende. Eigentlich ist unter der Idee des historischen Akteurs der Mensch als handelndes Subjekt zu verstehen, der durch seine Handlungen die Geschichte gestaltet.¹⁰⁶ Durch diese Gegebenheit wird impliziert, dass der historische Akteur durch seine Handlungen seine Umwelt und somit auch die Umstände seiner Handlungen wahrnimmt.¹⁰⁷ Durch diese Handlungen werden verschiedene Intentionen verfolgt, deren Auswirkungen aber nicht mit den Erwartungen der Handlungen übereinstimmen müssen.¹⁰⁸ Somit lässt sich Geschichte als Ergebnis menschlicher Handlungen betrachten, die durch den Fokus auf den historischen Akteur ermöglicht wird.¹⁰⁹

Aber nicht nur Menschen können die Rolle des historischen Akteurs besetzen. Speziell seit der Jahrtausendwende schlüpfen auch immer öfter autonom handelnde Computer in diese Rolle.¹¹⁰ Speziell durch die verschiedenen Börsen sind diese autonom handelnden Maschinen bekannt. In den letzten Jahren sind autonom handelnde Computer vor allem im Börsenhandel, aber auch in anderen Disziplinen vermehrt Thema von Debatten geworden, da diese innerhalb ihres Aktionsraums gegenüber menschlichen Akteuren überlegen sind.¹¹¹ Es können also nicht nur Menschen, sondern auch Computer in die Rolle des historischen Akteurs schlüpfen, vorausgesetzt, dass der Computer autonom handelt.¹¹²

Um die Frage zu beantworten, worum es sich bei einem historischen Akteur handelt, muss der Begriff in zwei Teile geteilt werden. Der erste Teil ist das Wort „Historizität“. Bei diesem Begriff beschäftigt sich die Geschichtswissenschaft seit dem 18. Jahrhundert mit

¹⁰⁴ Vgl. Roland Wenzlhuemer, *Globalgeschichte schreiben: Eine Einführung in 6 Episoden* (München 2017) 145.

¹⁰⁵ Vgl. ebd., 145.

¹⁰⁶ Vgl. ebd.

¹⁰⁷ Vgl. ebd.

¹⁰⁸ Vgl. ebd.

¹⁰⁹ Vgl. Wenzlhuemer, München 2017, 146.

¹¹⁰ Vgl. Thomas Walach, *Geschichte des virtuellen Denkens* (Wien 2017) 7.

¹¹¹ Vgl. ebd.

¹¹² Vgl. ebd.

zwei Fragen: Wie ist Historizität beschaffen und wie wird sie erzeugt?¹¹³ Diese Fragen können nicht genau geklärt werden, dennoch ist die Historizität unverzichtbar wenn sie als epistemologische Spannung¹¹⁴ betrachtet wird. Diese Spannung wiederum entsteht durch das Verhältnis zwischen historischem Geschehen und Geschichte.¹¹⁵ An dieser Stelle muss nochmals betont werden, dass Geschichte zwar nicht beliebig ist¹¹⁶, aber dennoch nicht „die eine, wahre“ Geschichte existiert. Es zeigt sich also auch hier, dass es wichtig ist mit einer bestimmten Hypothese an das Forschungsfeld heranzutreten. Mit Hilfe von Quellen kann die These dann in weiterer Folge bestätigt oder widerlegt werden. Es ist also unabdingbar, sich dem historischen Geschehen undogmatisch von der Fragestellung aus zu nähern.¹¹⁷ Der zweite Begriff, dessen Bedeutung geklärt werden muss ist jener des Akteurs. Der Akteur ist das Subjekt der gestellten Frage. Ein Akteur ist eine handelnde Größe.¹¹⁸ Da in der Gegenwart aber nicht nur Menschen sondern auch Computer selbstständig handeln können, müssen auch diese als historische Akteure betrachtet werden.¹¹⁹

2.6.5 Rolle des Lehrenden

Sollen Video- oder Computerspiele im Geschichtsunterricht eingesetzt werden, so nimmt die Lehrperson dabei eine sehr wesentliche Rolle ein. Neben dem Spiel an sich nimmt die Lehrperson sogar die wichtigste Rolle ein. Warum? Nun, zu aller erst entscheidet sie, ob überhaupt digitale Spiele verwendet werden sollen. In weiterer Folge wird auch darüber entschieden, welche Spiele für den Wissenstransfer in der Klasse verwendet werden. Betrachtet man die zuvor beschriebenen Spiele, so fällt auf, dass es sich bei Battlefield oder bei Call of Duty um sogenannte „Shooter“ handelt, bei denen das primäre Ziel darin besteht, den Gegner zu eliminieren. Dass bei diesen Handlungen kein didaktischer Mehrzweck für die Schülerinnen und Schüler entsteht, ist unbestreitbar. Aber auch diese Spiele transportieren Inhalte, die im Geschichtsunterricht besprochen werden können. Hierbei ist die Rede von Geschichtsbildern. Auch Video- oder Computerspiele

¹¹³ Vgl. Walach., Wien 2017, 9.

¹¹⁴ Vgl. Arnd Hoffmann, Der Stachel des historischen Ereignisses, In: Alexandra Kleihues (Hg.), Wirklichkeitseffekte. Ästhetische Repräsentation des Alltäglichen im 20. Jahrhundert (München 2008) 158.

¹¹⁵ Vgl. Walach, Wien 2017, 9.

¹¹⁶ Vgl. Tschiggerl, Wien 2019, 12.

¹¹⁷ Vgl. ebd., 10.

¹¹⁸ Vgl. ebd., 14.

¹¹⁹ Vgl. Walach, Wien 2017, 7.

transportieren Geschichtsbilder. Für die Lehrperson ist bereits vor dem Einsatz wichtig, sich folgende Fragen zu stellen, die Florian Kerschbaumer beschrieben hat:

- Welche Geschichtsbilder werden in dem Spiel konstruiert?¹²⁰
- Wie verbinden sich historische Authentizität und fiktionale Erzählungen?¹²¹
- Welche Elemente der kontrafaktischen Geschichte kommen zur Anwendung?¹²²

Viele Video- oder Computerspiel übermittelt Geschichtsbilder.¹²³ Nimmt man als Beispiel das Spiel Call of Duty, so können mehrere Geschichtsbilder über den zweiten Weltkrieg generiert werden. Dennoch gibt es aber auch sehr viele Fakten, die von dem Spiel nicht aufgegriffen werden. Würde die Lehrperson den zweiten Weltkrieg nur mit Hilfe des oben genannten Spiels erklären, so würden die Schülerinnen und Schüler ein Bild des Krieges entwickeln, in dem es keine Vernichtungslager, Flächenbombardements oder Verbrechen gegen die Zivilbevölkerung gab.¹²⁴ Mit diesem Beispiel soll gezeigt werden, dass vor dem Einsatz genau geklärt werden muss, welche Geschichtsbilder transportiert werden, welche Fakten über die Geschichte fehlen und ergänzt werden müssen und ob die Geschichtsbilder, die durch die Verwendung generiert werden auch für den Unterricht geeignet sind.

Video- und Computerspiele können aber auch dazu beitragen, das Geschichtsbild, das im Unterricht vermittelt werden soll, zu verstärken. Im Spiel „Battlefield one“ wird zum Beispiel die Bombardierung Englands durch deutsche Luftschiffe im Ersten Weltkrieg thematisiert.¹²⁵ Hierbei kann das Zeigen oder das Spielen der Sequenz dazu dienen, dass die Schülerinnen und Schüler ein genaueres Bild der Geschichte entwickeln können. Speziell erkennen sie dabei, wie die neuen Technologien des Krieges ausgesehen haben und können sich Gedanken über deren Auswirkungen auf die Psyche der Zivilbevölkerung Englands machen.

Es kann also erkannt werden, dass der Einsatz von Video- oder Computerspielen dazu dienen kann, ein besseres Geschichtsbild über bestimmte Themen zu erschaffen. Es kann aber durch falschen Einsatz auch dazu führen, dass die Schülerinnen und Schüler ein falsches Bild der Geschichte entwickeln, dass auf reiner Fiktion und nicht auf

¹²⁰ Vgl. Florian Kerschbaumer et al, Spielend Geschichte lernen? Videospiele, Geschichtswissenschaft, universitäre Praxis. In: Wolfgang Buchberger et al (Hg.) Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht (Innsbruck 2015) 100.

¹²¹ Vgl. ebd.

¹²² Vgl. ebd.

¹²³ Vgl. Sebastian Schaarschmidt et al, Krieg und organisierte Gewalt im Computerspiel. Militärhistorische Narrative, Räume und Geschichtsbilder (Chemnitz 2015). online unter: <<https://www.hsozkult.de/conferencereport/id/tagungsberichte-6420>> (2.12.2019).

¹²⁴ Vgl. Tschiggerl, Wien 2019, 217.

¹²⁵ Vgl. Battlefield 1, Als Pilot des Zeppelin im Gameplayvideo. online unter: <<https://www.battlefield-infobase.de/battlefield/battlefield-1/battlefield-1-das-luftschiff-im-gameplay-video-6350/>> (22.12.2019).

belegbaren Quellen beruht, in dem wesentliche Aspekte des behandelten Themas falsch verstanden oder im schlimmsten Fall sogar völlig vergessen und nicht behandelt werden.

Die Lehrperson nimmt aber auch die Rolle ein, die Interessen der Schülerinnen und Schüler bei der Wahl der Video- und Computerspiele, die für den Unterricht ausgewählt werden sollen, zu berücksichtigen.

Zu aller erst stellt sich die Frage, durch welches Medium die Spiele im Klassenzimmer verwendet werden soll. Einerseits bietet sich die Möglichkeit, Sequenzen der Spiele mit Hilfe des Videoportals „Youtube“ zu zeigen. Hierbei handelt es sich aber mehr um das Vorführen eines Videos als um die Verwendung eines digitalen Unterhaltungsmediums. Für die Auswahl des Mediums stehen der Lehrperson mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Besitzt die Lehrerin oder der Lehrer eine Konsole, so ist es naheliegend diese auch für den Unterricht zu verwenden. Es können aber auch die Schülerinnen und Schüler befragt werden, welche Konsolen sie besitzen. Aufgrund der Ergebnisse kann entweder eine Konsole von der Schule gekauft werden oder einer der Jugendlichen nimmt seine eigene für den Unterricht mit.

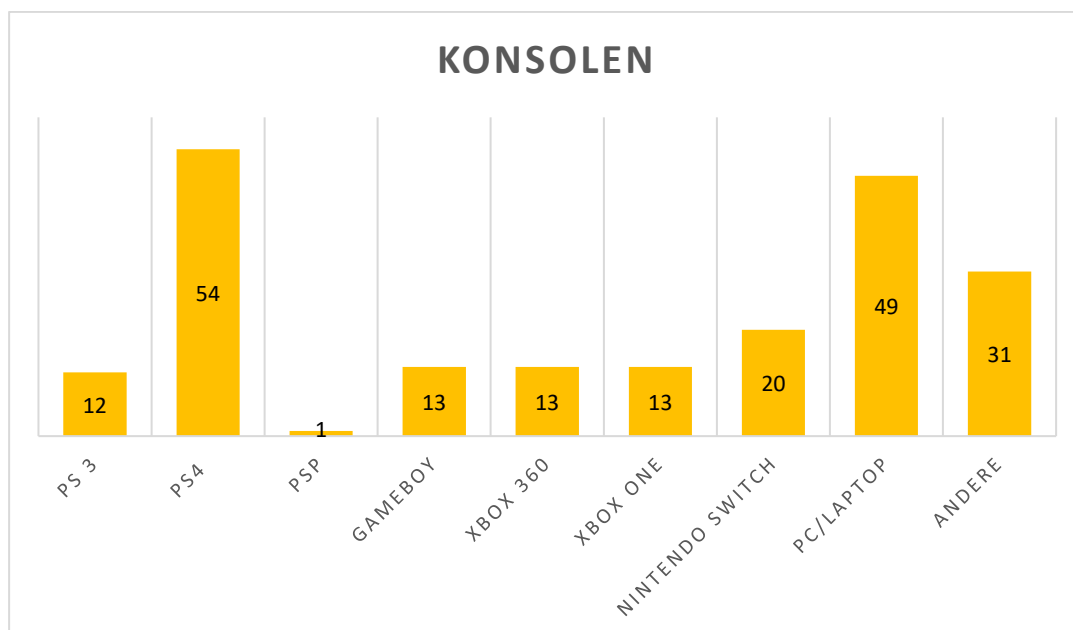


Abbildung 11: Konsolen der befragten SchülerInnen. Quelle: Harald Doppler

Anhand von Abbildung neun kann erkannt werden, dass die meisten der befragten Schülerinnen und Schüler eine Playstation 4 oder einen Computer für das Spielen von digitalen Unterhaltungsmedien verwenden. Befragt die Lehrperson die Lernenden, welches Wiedergabemedium verwendet werden soll, ergibt sich der Vorteil, dass die

Jugendlichen sowohl mit der Grafik als auch mit der Steuerung vertraut sind. In weiterer Folge kann dies auch dazu führen, dass sie sich selbst als „Experten“ betrachten und somit effizienter die Inhalte verstehen und lernen. Speziell die Tatsache, dass sehr viele der Befragten den Computer für das Spielen verwenden bietet die Chance, das Spiel, das für den Unterricht verwendet werden soll, auf den Computern der Schule zu installieren. Da die meisten Schulen über mehr als einen Computerraum verfügen, können so einerseits mehr Schülerinnen und Schüler gleichzeitig das Spiel konsumieren, andererseits muss weder eine Konsole erworben werden, noch muss diese von der Lehrperson oder einem Lernenden mitgenommen werden. Die Verwendung des Computers wird auch durch die Aussage einiger Schülerinnen und Schülern bei den Interviews bekräftigt. Eine der Schülerinnen sagte zum Beispiel:

„Ich hab eine Wii, eine Wii U, einen Nintendo Switch, eine PS4, einen Nintendo 3Ds, Nintendo Ds und ja, das wars. Verwenden tu ich aber eigentlich gar keine so wirklich, weil ich den PC immer benutze“.

Aber auch Smartphones oder Tablets können für die Wiedergabe von Video- oder Computerspielen im Unterricht verwendet werden. Diese Technologien finden sich unter der Kategorie „andere“ bei der Befragung wieder.

Eine der wichtigsten aber mit Sicherheit eine der schwierigsten Fragen, mit der sich die Lehrperson beschäftigen muss ist, welches Genre das Video- oder Computerspiel, das im Unterricht zum Einsatz kommt, beinhalten soll.

Da es auf dem Markt eine große Anzahl an Video- und Computerspielen mit verschiedensten Inhalten, Aufgaben und Anforderungen gibt, werden diese elektronischen Unterhaltungsmedien in Genres unterschieden.¹²⁶ Diese kann man auch als Kategorien bezeichnen, die Auskunft darüber geben, welche Inhalte von den diversen Spielen aufgegriffen werden.

Weiters gibt das Wissen über das oder die Genres, die das Video- oder Computerspiel aufgreift Informationen über die zu erwartende Spieltiefe und ob eher Nachdenken oder Reflexe für das meistern der verschiedenen Aufgaben im Spiel notwendig sind.¹²⁷

Ein wesentliches Merkmal von vielen Video- und Computerspielen ist auch, dass sie nicht nur auf eines der Genres zurückgreifen, sondern immer häufiger einen „Mix“ aus mehreren für die Darstellungen der diversen Inhalte verwenden.¹²⁸

¹²⁶ Vgl. Sainz Lopez, Berlin 2013, 17.

¹²⁷ Vgl. Said Zahedanie et al, Spielend die Zukunft gewinnen. Wachstumsmarkt Elektronische Spiele (Heidelberg 2008) 28.

¹²⁸ Vgl. Stephan Kyas, Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselbeziehungen von Bildschirmspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren (Dissertation technische Universität Braunschweig) (Braunschweig 2007) 38.

Doch auch die Anwendung eines konventionellen Genre-Begriffs ist bei Video- und Computerspielen nicht unumstritten.¹²⁹ Dies ergibt sich aus dem Grund, dass diese elektronischen Unterhaltungsmedien als interdisziplinär betrachtet werden müssen.¹³⁰ Ein weiteres Merkmal von Video- und Computerspielen ist, dass diese sowohl Unterhaltungsmedien als auch IT-Systeme sind, weshalb eine Übernahme von Genres beispielsweise aus der Filmbranche nicht so einfach ist. Auch ist die Trennung der unterschiedlichen Kategorien, die für die elektronischen Unterhaltungsmedien angewendet werden nicht einfach, da sich diese oft überschneiden und einige Merkmale fließend ineinander übergreifen.¹³¹

Die häufigsten Spielegenres sind:

Actionspiele:

Unter dem Begriff Actionspiele versteht man Spiele, bei denen die Spielerin oder der Spieler eine schnelle Reaktionsfähigkeit, eine hohe Konzentration sowie eine genaue Augen-Hand-Koordination benötigt.¹³² Zu den Actionspielen gehören Inhalte, in denen der Protagonist Gegner besiegen muss, es Explosionen, Kämpfe und dergleichen als Inhalte des Spiels gibt.

Ego-Shooter:

Genau genommen zählen die Spiele der Kategorie „Ego-Shooter“ zum Genre der Actionspiele. Hauptaufgabe hierbei ist, mit Hilfe von diversen Waffen die Gegner zu besiegen. Häufigste Darstellungen bei dieser Art von Video- oder Computerspielen sind reale oder fiktive Kriegsgeschehnisse.¹³³

Jump´n´run Spiele:

Diese Art der Spiele charakterisieren sich durch eine sehr linear geführte Geschichte, bei der die Handlungsfreiheit der Spielerin oder des Spielers stark eingeschränkt ist. Hierbei ist die Story eher nebensächlich und nur oberflächlich. Wesentlich für das meistern dieser

¹²⁹ Vgl. Sainz Lopez, Berlin 2013, 17.

¹³⁰ Vgl. ebd.

¹³¹ Vgl. ebd., 18.

¹³² Vgl. Lorenz Althen, Lokalisierung von digitalen Spielen. Eine Einführung (Diplomarbeit im Fachbereich Dolmetschen Universität Leipzig) (Leipzig 2009) 15.

¹³³ Vgl. ebd.

Spiele ist, dass die Spielerin/der Spieler über gute Reflexe, Geschicklichkeit sowie Übersicht verfügt.¹³⁴

Sportspiele:

Unter dieser Kategorie kann man Video- und Computerspiele verstehen, die Sportarten elektronisch darstellen.¹³⁵ Dazu zählen unter anderem Fußball, Basketball, Eishockey, etc. Hierbei schlüpft die Spielerin oder der Spieler in die Rolle einer Mannschaft oder eines Spielers und bestreitet verschiedene Matches.

Lernspiele:

Unter dem Begriff Lernspiele sind elektronische Unterhaltungsmedien zu verstehen, die das Ziel haben, der Anwenderin/dem Anwender Lernziele während des Spielens näher zu bringen. Häufig entstehen solche Lernspiele in Kooperation mit Schulbuchverlagen.¹³⁶ Beispiele hierfür wären Rechenspiele, Spiele zur Verkehrserziehung oder Spiele zum logischen Denken.

Strategiespiele:

Bei Spielen dieser Art benötigt die Spielerin/der Spieler vor allem taktisches Geschick. Auch hierbei handeln die meisten Spielinhalte davon, dass eine Einzelfigur Gegner besiegen muss.¹³⁷ Anders als bei den „Shootern“ aber nicht mit reiner Gewalt, sondern wie der Name schon verrät mit Hilfe einer Strategie, die die Spielerin/der Spieler selbst entwickeln muss.

Horrorspiele:

Bei dem Genre der Horrorspiele handelt es sich um eine noch jüngere Kategorie der Video- und Computerspiele. Hierbei ist die Handlung meist dieselbe wie in Filmen des gleichnamigen Genres. Die Spielfigur ist meist waffenlos in einer furchtbaren Situation,

¹³⁴ Vgl. Niklas Selz et al, Rollenspiele: Von Helden, Schwertern und Magie. In: Fabian Mauruschat et al (Hg.), Spiel versus Leben. Wie Computerspiele unser Leben verändern. Ein Projekt für und mit Jugendlichen (Linz 2017) 84.

¹³⁵ Vgl. Andreas Hebbel-Seger et al, Bildungstechnologien im Sport. In: Martin Ebner et al (Hg) Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien (Berlin 2013) 563.

¹³⁶ Vgl. Veronika Brezinka, Computerspiele in der Verhaltenstherapie mit Kindern. In: Silvia Schneider (Hg.), Lehrbuch der Verhaltenstherapie Band 3: Störungen im Kindes und Jugendalter (Heidelberg 2009) 235.

¹³⁷ Vgl. Bert te Wildt, Digital Junkies. Internetabhängigkeit und ihre Folgen für uns und unsere Kinder (Dortmund 2014) 15.

ähnlich wie bei Horrorfilmen und muss dieser entkommen.¹³⁸ Häufige Gegner in solchen Spielen sind zum Beispiel „Zombies“ oder Dämonen.¹³⁹

open-world-Spiele:

Diese Spiele verdanken ihren Namen der Gegebenheit, dass sich die Spielerin/der Spieler nahezu frei bewegen kann. Weiters beinhalten diese Video- und Computerspiele eine relativ offene Erzählstruktur. Ein weiteres Charaktermerkmal ist, dass die „Spielewelt“ frei erkundet werden kann.¹⁴⁰

Simulationsspiele:

Bei dieser Kategorie der Spiele werden die Inhalte der Realität nachempfunden. Hierbei kann ein Bauernhof geführt werden, ein Feuerwehmann gespielt werden oder ein Krankenhaus betrieben werden. Die Spielerinnen und Spieler schlüpfen in deren Rolle und machen ihre eigenen Entscheidungen, mit all ihren (visuellen) Folgen.¹⁴¹

Auch bei der Datenerhebung mittels des Fragebogens wurden die Schülerinnen und Schüler befragt, welche Genres sie gerne spielen.

¹³⁸ Vgl. Richard Dansky, Writing for Horror Games. In: Wendy Despain (Hg.), Writing for Video Game Genres. From FPS to RPG (Boca Raton 2009) 113.

¹³⁹ Vgl. ebd.

¹⁴⁰ Vgl. Fabian Mauruschat, Games als Kulturgut: Vom Basteln mit Elektrogehirnen bis Virtual Reality. In: Fabian Mauruschat et al (Hg.), Spiel versus Leben. Wie Computerspiele unser Leben verändern. Ein Projekt für und mit Jugendlichen (Linz 2017) 25.

¹⁴¹ Vgl. Christoph Fröhlich, Verpixelte Männerträume. Trecker fahren, Feuer löschen, Steine kloppen - Simulationsspiele sind Verkaufsschlager. Dabei sind die meisten ziemlich hässlich und langweilig. Erklärung eines Phänomens. online unter: <<https://www.stern.de/digital/games/millionengeschaeft-simulationsspiel-verpixelte-maennertraeume-3880786.html>> (22.4.2019).

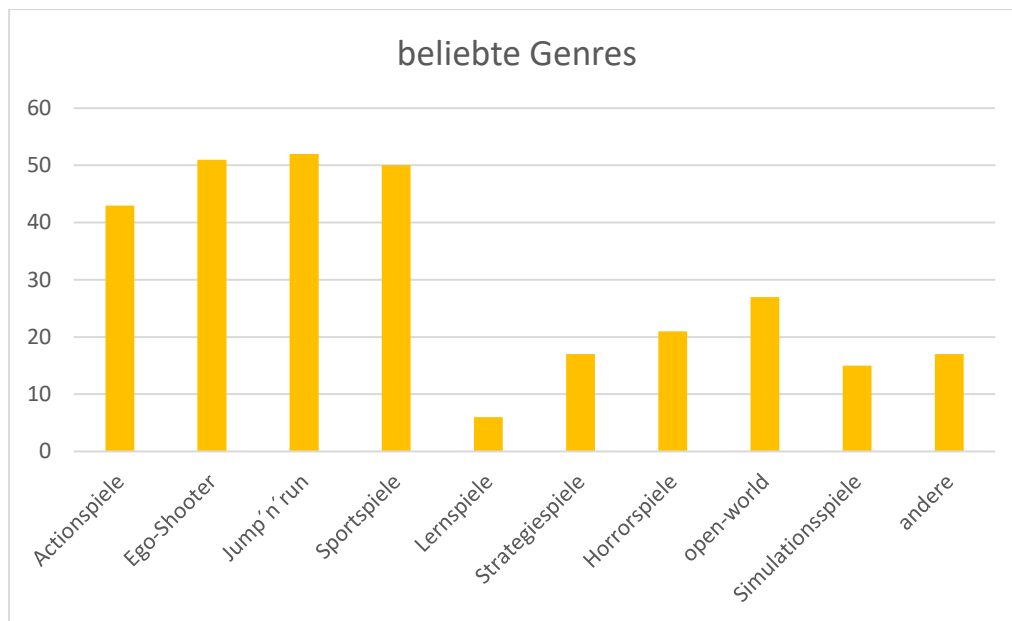


Abbildung 12: beliebte Genres der SchülerInnen

Zu den beliebtesten Kategorien der befragten Schülerinnen und Schüler zählen „Actionspiele“, „Ego-Shooter“, „Jump´n´run Spiele“ sowie Spiele mit sportlichen Inhalten. Wozu dient das Wissen über die bevorzugten Genres der Lehrperson? Einerseits hilft es dabei herauszufinden, welches Genre das Video- oder Computerspiel aufgreifen soll, damit es im Unterricht das Interesse der Jugendlichen weckt. Durch deren Interesse ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass diese während des Lernvorgangs aufmerksamer sind und dadurch mehr Inhalte lernen. Sollte eine Lehrperson mehrere Spiele zur Auswahl für den Unterricht haben, so kann das Wissen über bevorzugte Genres dazu führen, jenes Spiel für den Unterricht zu wählen, bei dem die Schülerinnen und Schüler vermutlich am interessiertesten und somit auch am lernfähigsten sind.

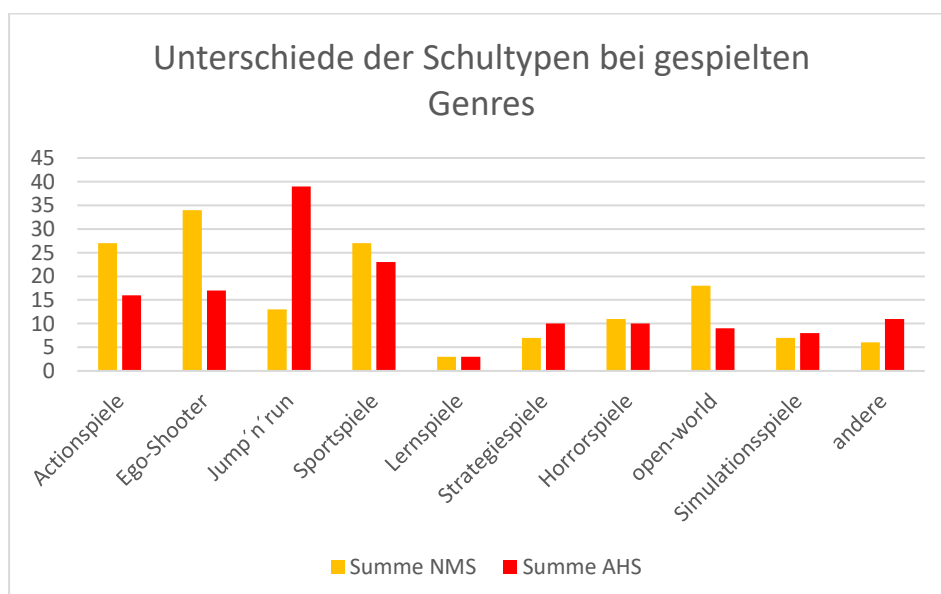


Abbildung 13: unterschiedliche Präferenzen hinsichtlich der Schultypen. Quelle: Harald Doppler

Wichtig für die Lehrperson ist auch das Wissen darüber, dass das präferierte Genre einer Klasse nicht auch in einer anderen Klasse oder Schule bevorzugt werden muss. Diese Unterschiede bei den Präferenzen kann auf Abbildung 11 sehr gut betrachtet werden. Dies soll zeigen, dass in jeder Klasse vor dem Einsatz des Unterhaltungsmediums gefragt werden sollte, welche Spielegenres von den Schülerinnen und Schülern gerne gespielt werden.

Neben der Aufgabe herauszufinden, welche Genres gerne von den Schülerinnen und Schülern gespielt werden, sollten sich die Lehrpersonen auch damit beschäftigen in Erfahrung zu bringen, welche Epochen die Video- und Computerspiele bei den Handlungen aufgreifen. Dieses Wissen dient dazu, dass entschieden werden kann, bei welchen Themen (Mittelalter, Neuzeit,...) es sinnvoll ist, Spiele im Unterricht einzusetzen.

Grundsätzlich werden unter Historikerinnen und Historikern fünf Epochen unterschieden.¹⁴² Diese sind die „Vor- und Frühgeschichte“, die in die „Altsteinzeit“, die „Jungsteinzeit“ und in die „frühen Hochkulturen“ unterteilt werden kann, die „Antike“, das „Mittelalter“, bei dem zwischen dem „Frühmittelalter“, dem „Hochmittelalter“ und dem „Spätmittelalter“ differenziert wird, die „Neuzeit“ und die „neueste Geschichte“, die im 20. Jahrhundert beginnt.¹⁴³ Diese Bezeichnungen werden in Schulbüchern verwendet und haben allgemeine Gültigkeit.

Die Einteilung der Geschichte in Epochen soll dazu dienen, diese erfassbar zu machen.¹⁴⁴ Dabei wird die Geschichte in Abschnitte zerlegt, die verschiedene Bezeichnungen erhalten. Die jeweiligen Bezeichnungen der Epochen können als Verständigungsbegriffe betrachtet werden, mit deren Hilfe GeschichtswissenschaftlerInnen einen historischen Prozess interpretieren.¹⁴⁵ Häufig ist sowohl die Abgrenzung einer Epoche, als auch ihre Bezeichnung umstritten. Aber auch bei enger gefassten Zeitabschnitten sind die jeweiligen Bezeichnungen strittig.¹⁴⁶ Ein Beispiel hierfür wäre, dass einige Historikerinnen und Historiker über das Zeitalter der

¹⁴² Vgl. Christoph Pallaske, Zeittafelgeschichte. Wichtige Ereignisse und Epochen der Geschichte (Bergisch Gladbach 2010). online unter: <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&biw=1600&bih=782&ei=qdzOXJXjsalmwXPo4WYDg&q=welche+historischen+epochen+gibt+es+pdf&oq=welche+historischen+epochen+gibt+es+pdf&gs_l=psy-ab.3...1522.2465..2619...0.0..0.187.586.0j4....2..0....1..gws-wiz.....0i71j0i22i30j33i160j33i21.kNHZSuloK3Y> (24.4.2019).

¹⁴³ Vgl. Pallaske, Bergisch Gladbach 2010.

¹⁴⁴ Vgl. Joachim Bumke, Geschichte der mittelalterlichen Literatur als Aufgabe (Wiesbaden 1991) 25.

¹⁴⁵ Vgl. ebd.

¹⁴⁶ Vgl. Volker Sellin, Einführung in die Geschichtswissenschaft (Berlin 2005) 177.

Gegenreform sprechen, während andere den identen Zeitabschnitt als Zeitalter der katholischen Reform bezeichnen.¹⁴⁷

Beide Bezeichnungen haben ihre Berechtigung verwendet zu werden. Auch hier zeigt sich, ähnlich wie bereits in einem früheren Teil der Diplomarbeit beschrieben, dass es nicht eine „richtige Bezeichnung“ gibt, sondern mehrere, die parallel zu einander existieren. Auch hierbei kommt es auf den Forschungsstand beziehungsweise auf das jeweilige Forschungsinteresse der Historikerin oder des Historikers an.

Beschäftigt man sich mit Video- und Computerspielen, die einen historischen Aspekt aufweisen, so kann sehr schnell festgestellt werden, dass es zu jeder der oben genannten Epochen diverse Spiele gibt. Anders ausgedrückt, die Lehrperson hat die „Qual der Wahl“, bei welchem Thema ein digitales Spiel eingesetzt werden soll und bei welchem nicht.

Auch hierbei kann es hilfreich sein, vor dem Einsatz mit den Jugendlichen zu besprechen, welche Epochen jene Spiele behandeln, die sie in ihrer Freizeit verwenden.

Bei der Befragung mittels Fragebogens ergab sich folgendes Ergebnis:

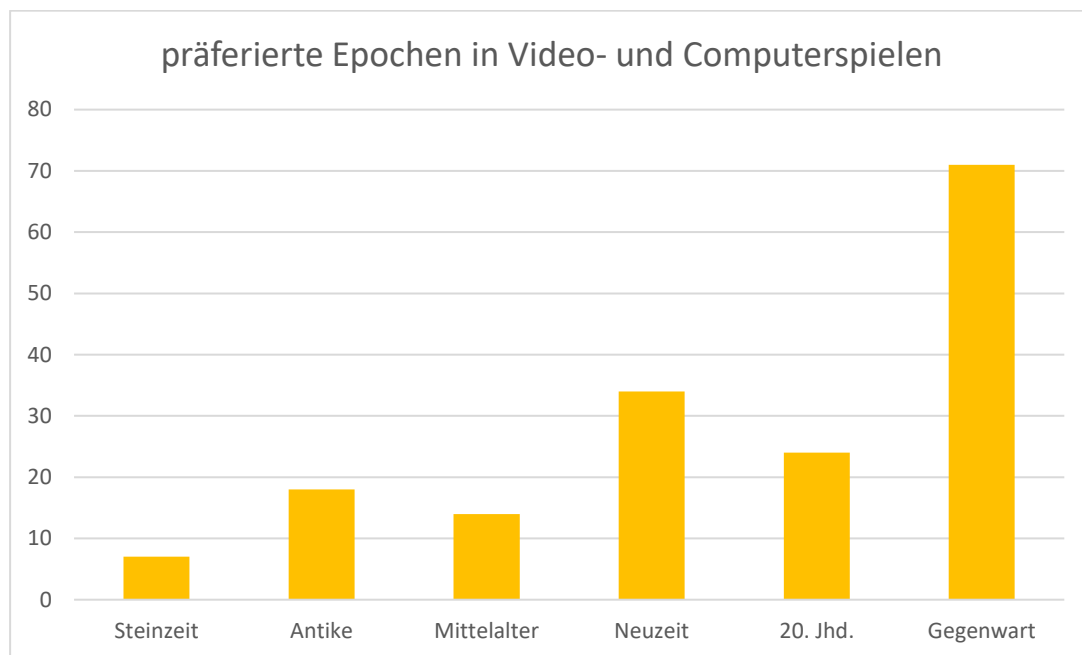


Abbildung 14: Bevorzugte Epochen in Videospielen. Quelle: Harald Doppler

Es zeigt sich sehr deutlich, dass die befragten Schülerinnen und Schüler Spiele bevorzugen, deren Handlungen ab der Neuzeit stattfinden. Würde eine Lehrperson in einer Klasse mit den befragten Jugendlichen ein Video- oder Computerspiel einsetzen wollen, so sollte dies entweder Handlungen der Neuzeit, des 20. Jahrhunderts oder der

¹⁴⁷ Vgl. Sellin, Berlin 2005, 177.

Gegenwart thematisieren. Aber auch hier gilt, in jeder Klasse oder in jeder Schule sind die Interessen anders verteilt.

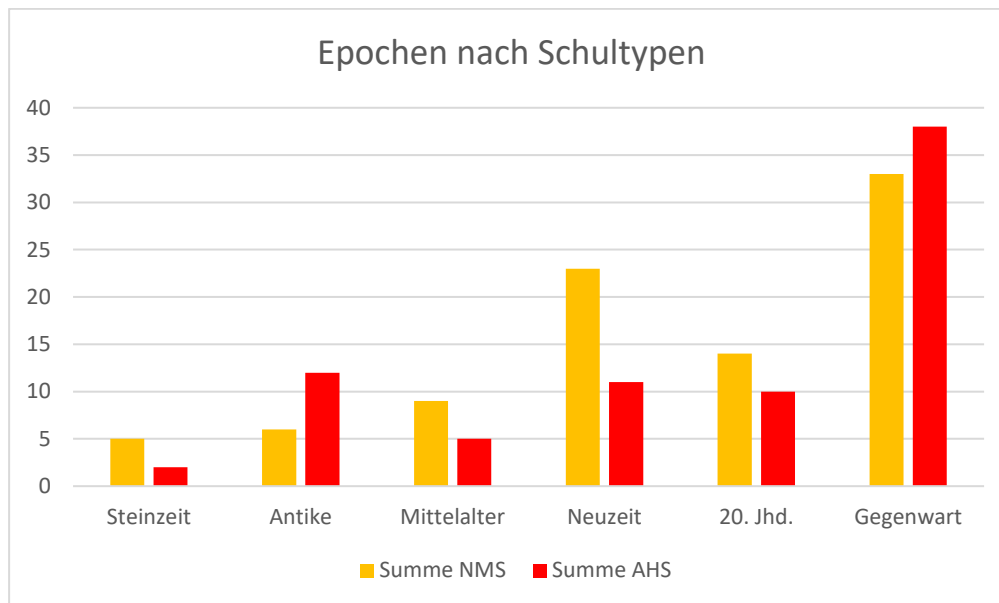


Abbildung 15: Unterscheidung nach Schultypen hinsichtlich der bevorzugten Epochen. Quelle: Harald Doppler

Abbildung 13 zeigt eindrucksvoll, dass die Interessen je nach Schultyp sehr unterschiedlich sind. In der NMS ist das Interesse nach Spielen, deren Inhalte in der Neuzeit angesiedelt sind signifikant höher als im Gymnasium. Abbildung 13 soll auch dazu dienen zu veranschaulichen, dass weder jede Klasse noch jede Schule gleich ist und dass die Lehrperson immer aufs Neue eruieren muss, welche Epoche das digitale Spiel thematisieren soll, damit der Lernertrag der Schülerinnen und Schüler möglichst hoch ist.

2.6.6 weitere Aspekte

Weiters gibt es natürlich noch andere Aspekte, die von der Lehrperson berücksichtigt werden müssen, bevor ein Video- oder Computerspiel als Methode zur Vermittlung von historischen Inhalten verwendet wird. So ist unter anderem zu beachten, dass die Jugendschutzbestimmungen eingehalten werden, die Auskunft darüber geben, ab welchem Alter das Spiel geeignet ist.¹⁴⁸ Es können zwar Inhalte, die von der Lehrerin oder dem Lehrer als „einsetzbar“ eingestuft, im Unterricht verwendet werden, dennoch sollte dieses Vorgehen aber mit Vorsicht genossen werden, da es sein kann, dass einige Schülerinnen oder Schüler noch nicht die mentale Reife besitzen, die gezeigten Sequenzen des Spiels zu verarbeiten. Ein weiterer wesentlicher Aspekt, der vor dem

¹⁴⁸ Vgl. Sabrina Auer, Ethik und Moral in Videospielen. Fallbeispiel Mass Effect 2. (Hamburg 2014) 27.

Einsatz des Mediums abgewogen werden muss ist, ob sich durch die gezeigten Inhalte unter Umständen eine Schülerin oder ein Schüler diskriminiert fühlt. Dies kann zum Beispiel der Fall sein, wenn Gewalthandlungen oder Diskriminierungen an Minderheiten dargestellt werden.

Ein weiterer wesentlicher Aspekt, der von der Lehrerin/dem Lehrer berücksichtigt werden muss ist, dass Spieledesignerinnen und Spieledesigner immer Wert auf Geschichten in ihren Spielen legen. Geschichten wie sie in Büchern oder in Filmen vorkommen, tragen maßgeblich zur Entwicklung von Kindern und Jugendlichen bei und gelten allgemein als „Kulturgut“.¹⁴⁹ Aus diesem Grund werden Bücher und Filme auch schon seit vielen Jahrzehnten im Unterricht eingesetzt. Mittlerweile erlangen Video- und Computerspiele auch immer mehr an Anerkennung, da sie nicht nur Geschichten transportieren, sondern eine völlig neue Form des „Storytellings“ bieten.¹⁵⁰ Völlig neu an dieser Art des Geschichtenerzählens ist, dass die Spielerin oder der Spieler aktiv Einfluss auf den Verlauf der Geschichte durch seine Entscheidungen nehmen kann.¹⁵¹

Video- oder Computerspiele spiegeln häufig eine kulturelle Identität wider. Diese können sowohl anhand der Visualisierung als auch an der Geschichte, die im Spiel erzählt wird, erkannt werden.¹⁵²

Weiters muss auch berücksichtigt werden, ob es sich bei den Darstellungen um reine Fiktion oder um „wahre Gegebenheiten“ handelt. Speziell Schülerinnen und Schüler können häufig noch nicht dazwischen unterscheiden. Diese Gegebenheit ließ sich auch im Interview mit einer Schülerin feststellen. Aus Datenschutzgründen möchte ich in dieser Arbeit keine Namen nennen, sondern verwende nur die Anfangsbuchstaben der Jugendlichen!

Diese sagte im Gespräch über ein Spiel:

„Es gibt unterschiedliche Schlachtfelder, ich glaube es sind auch echte dabei, das weiß, ich aber nicht genau, ich habe es schon länger nicht gespielt, kann sein das echte dabei sind, da bin ich mir aber nicht sicher“.

¹⁴⁹ Vgl. Deeg, Berlin 2014, 21.

¹⁵⁰ Vgl. Daniel Heinz et al, Medienpädagogik und Schule: Herausforderungen und Chancen beim Einsatz digitaler Spiele im Unterricht. In: Wolfgang Zielinski et al (Hg.), Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht (Düsseldorf 2017) 70.

¹⁵¹ Vgl. ebd.

¹⁵² Vgl. Deeg, Berlin 2014, 21.

2.7 Sollen Video- und Computerspiele im Unterricht eingesetzt werden?

Video- und Computerspiele sind mittlerweile ein fester Bestandteil der Populärkultur geworden.¹⁵³ Laut der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) gab es im Jahr 2015 über 2500 Video- und Computerspiele, deren Inhalte mit historischen Themen „arbeiten“.¹⁵⁴ Bei der Darstellung der Inhalte gibt es aber Unterschiede. Ein Teil erzählt historische Ereignisse einfach nach und andere sind kontrafaktisch und fragen unter anderem danach, wie sich die Geschichte entwickelt hätte, wenn der zweite Weltkrieg beispielsweise nie ausgebrochen wäre oder wenn Nazi-Deutschland den Krieg gewonnen hätte.¹⁵⁵ Manche der Video- und Computerspiele, die historische Themen beinhalten, besitzen sogar das Potential, Personen, die sich nicht für historische Themen interessieren, zu begeistern.¹⁵⁶

2.7.1 Meinungen über Video- und Computerspiele

Dennoch ist die öffentliche Meinung über das Thema Video- und Computerspiele gespalten. Eine Seite ist der Ansicht, dass diese Medien reine Instrumente des Stumpfsinns sind und eine ernsthafte Gefahr für die kulturelle Qualität einer Gesellschaft darstellen.¹⁵⁷ Diese Bedrohung geht dadurch hervor, dass befürchtet wird, dass durch das hohe Suchtpotential die Spielerinnen und Spieler in die Isolation dunkler Räume und in eine soziale Einsamkeit geführt werden. Weiters geben diese Personen den Video- und Computerspielen die Schuld am Anstieg der Jugendgewalttaten.¹⁵⁸ Diese Meinung vertritt auch der deutsche Psychologe Manfred Spitzer, der über die Video- und Computerspiele in seinem Buch „Digitale Demenz: Wie wir unsere Kinder um den Verstand bringen“ schreibt:

„Wenn Sie also wirklich wollen, dass ihr Kind in der Schule schlechtere Leistungen erbringt und sich künftig weniger um Sie als auch um seine Freunde kümmert – aber nur

¹⁵³ Vgl. Stefan Schubert, Videospiele als Populärkultur. Narrativität, Interaktivität und kulturelle Arbeit in Heavy Rain. In: Christoph Hust (Hg.), Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik (Bielefeld 2018) 158.

¹⁵⁴ Vgl. Bundeszentrale für politische Bildung, Artikel vom 27.10.2015, online unter:

<<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/214025/computerspiele-im-geschichtsunterricht>> (16.4.2019).

¹⁵⁵ Vgl. ebd., online unter: <<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/214025/computerspiele-im-geschichtsunterricht>> (16.4.2019).

¹⁵⁶ Vgl. ebd., online unter: <<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/214025/computerspiele-im-geschichtsunterricht>> (16.4.2019).

¹⁵⁷ Vgl. Kerschbaumer, Innsbruck 2015, 99

¹⁵⁸ Vgl. ebd.

*wenn Sie das wirklich wollen – dann schenken Sie ihm doch eine Spielekonsole. Sie leisten zugleich einen Beitrag zu mehr Gewalt in der realen Welt“.*¹⁵⁹

Diese Beschreibung, wie Personen über die Nutzung von Video- und Computerspielen denken, die diesen kritisch gegenüberstehen ist natürlich sehr „hart“. Dennoch zeigt sie, welche Ängste manche Menschen haben, wenn sie daran denken, dass immer mehr Kinder, Jugendliche aber auch Erwachsene digitale Unterhaltungsmedien verwenden. Auf der anderen Seite gibt es aber auch sehr viele Menschen, die die Meinung vertreten, dass Video- und Computerspiele ein mögliches „Allheilmittel“ für eines der dringendsten gesellschaftlichen Probleme der Gegenwart sein kann. Immer mehr Expertinnen und Experten vertreten die Meinung, dass der Konsum von Video- und Computerspielen die Kreativität, die Lösungskompetenzen und die Teamfähigkeiten der Nutzerinnen und Nutzer sogar steigern kann.¹⁶⁰ Diese sehen den Einsatz dieser Technologien im Bereich Therapie, Sport und vor allem im Unterricht als großen Erfolg.

Die amerikanische Spieledesignerin Jane McGonigal vertritt sogar die Meinung:

*„Gemeinsam können wir das vielleicht lohnenswerteste und epischste Projekt überhaupt angehen: eine weltumfassende Mission, die darauf abzielt, Spiele zu nutzen, um die globale Lebensqualität zu steigern...“.*¹⁶¹

Durch diese Gegenüberstellung können die beiden Seiten, die eine unterschiedliche Meinung über die Unterhaltungsmedien Video- und Computerspiele vertreten, erkannt werden. Dass das Klischee des Gamers, der sich wie zuvor beschrieben in einem dunklen Zimmer aufhält und tage- und nächtelang Spiele konsumiert von immer mehr Personen abgelehnt wird zeigt sich auch dadurch, dass immer mehr Menschen jedes Alters digitale Unterhaltungsmedien konsumieren. Wäre dies der Fall, so wären einige Büros und auch einige Klassenzimmer sehr leer. Durch diese Gegebenheit sind immer mehr Personen der Ansicht, dass diese Medien eine Berechtigung besitzen in den diversen Klassenzimmern als Unterrichtsmaterial verwendet zu werden.

¹⁵⁹ Manfred Spitzer, Digitale Demenz: Wie wir unsere Kinder um den Verstand bringen (München 2012) 203.

¹⁶⁰ Vgl. Jeffrey Wimmer, Massenphänomen Computerspiel. Soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte (Köln 2017) 103.

¹⁶¹ Jane McGonigal, Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern (München 2012) 447.

2.7.2 Bedeutung von Video- und Computerspielen

Allgemein kann gesagt werden, dass die Bedeutung von Video- und Computerspielen als Massenmedien, die durch die Verknüpfung in die alltäglich verwendeten Informations- und Kommunikationstechnologien sukzessive wächst, auch den diversen Fächern nicht entgangen ist.¹⁶² Technische, medienwissenschaftliche als auch didaktische Disziplinen nahmen und nehmen sich diesem Unterhaltungsmedium immer mehr und mehr an, was auch dazu führte, dass das allgemeine Verständnis diesen Medien gegenüber immer größer wurde.¹⁶³ Im historischen Kontext trugen unter anderem Spiele wie „Assassins Creed“ dazu bei, da diese millionenfach verkauft wurden.¹⁶⁴

Video- und Computerspiele besitzen verschiedene Anknüpfungspunkte, die sowohl von der Geschichtswissenschaft, als auch von Lehrerinnen und Lehrern aufgegriffen werden können. Eine dieser Fragen könnten sein, welche Geschichtsbilder durch das Spiel konstruiert werden. Welche Strategien und Mittel der Narration werden verwendet? Wie können sich historische Authentizität und fiktionale Erzählungen verbinden lassen?¹⁶⁵ Eine der wichtigsten Fragen ist aber mit Sicherheit, wie die von den Video- und Computerspielen transportierten Geschichtsbilder von den Spielerinnen und Spielern wahrgenommen werden?¹⁶⁶ Eine Frage die sich viele Lehrerinnen und Lehrer vor dem Einsatz des elektronischen Unterhaltungsmediums im Unterricht stellen ist, ob eben jenes in der Lage ist, das Interesse der Schülerinnen und Schüler am Fach Geschichte zu steigern?

¹⁶² Vgl. Kerschbaumer, Innsbruck 2015, 100.

¹⁶³ Vgl. ebd.

¹⁶⁴ Vgl. ebd.

¹⁶⁵ Vgl. ebd.

¹⁶⁶ Vgl. ebd., 101.

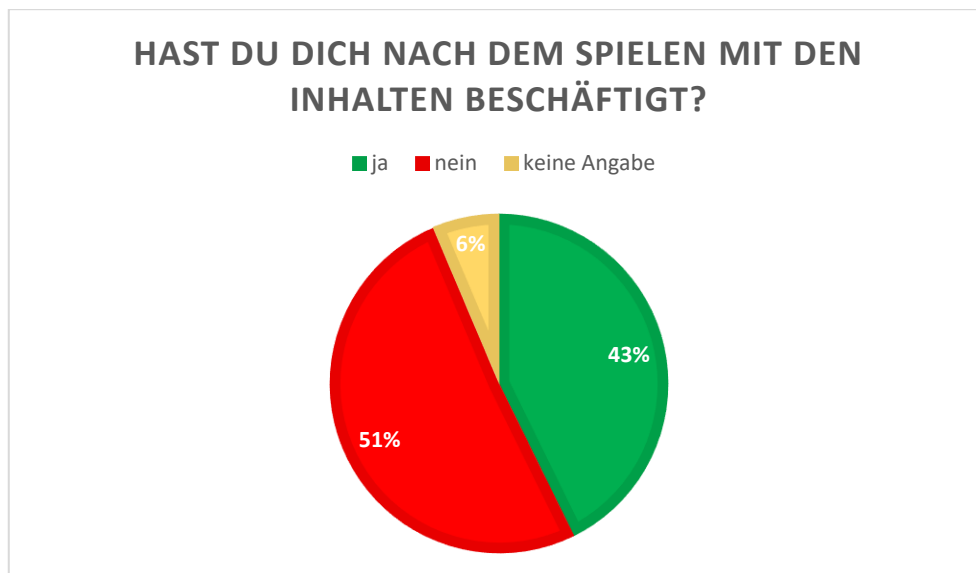


Abbildung 16: Erhebung der weiteren Beschäftigung zu gespielten Inhalten. Quelle: Harald Doppler

Auf Abbildung neun kann erkannt werden, dass sich knapp die Hälfte der befragten Schülerinnen und Schüler nicht weiter mit den gespielten Inhalten beschäftigen. 43 Prozent aber gaben an, dass sich durch den Konsum des Video- oder Computerspiels ein Interesse für die Inhalte entwickelt hat, sodass sie nach dem Spielen weitere Informationen über den Sachverhalt eingeholt haben.

Es kann also durchaus festgestellt werden, dass das Spielen von elektronischen Unterhaltungsmedien das Potential besitzt, das Interesse am Fach Geschichte zu steigern. Durch diese Gegebenheit könnte die Behauptung aufgestellt werden, dass Video- und Computerspiele dazu dienen können, mehr Interesse am Fach Geschichte zu wecken. Auch dadurch erhalten diese Spiele eine Berechtigung, im Geschichtsunterricht angewendet zu werden. Weiters könnte sogar die Behauptung aufgestellt werden, dass diese elektronischen Unterhaltungsmedien einen Beitrag zur historischen Bildung leisten, der nicht in der Schule vermittelt wird.

2.7.3 Vorteile von Video- und Computerspielen im Unterricht

Der Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule besteht im Wesentlichen darin, die Schülerinnen und Schüler auf das Leben in der Gesellschaft vorzubereiten und sie zu einer aktiven und verantwortlichen Teilhabe am kulturellen, gesellschaftlichen, politischen, beruflichen und wirtschaftlichen Leben zu befähigen.¹⁶⁷

Die Schule entwickelt dafür immer wieder neue, innovative Bildungsstrategien, um die zu Erziehenden bestmöglich für das „Leben danach“ vorzubereiten. Möchte eine Lehrerin oder ein Lehrer Video- oder Computerspiele im Unterricht einsetzen, so bedeutet dies auch eine Veränderung des Lehrens und Lernens.¹⁶⁸ Ein Vorteil der Einbeziehung dieser digitalen Medien wäre aber auch, dass sich die Spannbreite der Gestaltungsmöglichkeiten im Unterricht deutlich vergrößert.¹⁶⁹

Ein großer Vorteil der Einbeziehung von Video- und Computerspielen wäre, dass dadurch eine Anknüpfung an die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler geschaffen werden kann, da die meisten von ihnen in ihrer Freizeit diese elektronischen Unterhaltungsmedien verwenden.

Unter dem Begriff „Lebenswelt“ oder Lebensweltbezug versteht man, dass das Wissen über die Themen und Inhalte, die im Unterricht verwendet werden, den Schülerinnen und Schülern im Alltag oder im Beruf nützlich sein können.¹⁷⁰ Weiters bedeutet der Begriff auch, dass im Unterricht an Interessen oder Themen, die die Jugendlichen beschäftigen, angeknüpft wird.¹⁷¹

Durch das Verwenden des „Hobbys“ der Jugendlichen im Unterricht kann dies dazu führen, dass sich diese als „Expertinnen und Experten“ fühlen, da sie diese Medien aus dem privaten Umfeld bereits kennen und dadurch motivierter und engagierter am Unterricht teilnehmen. Auch diese schwere Aufgabe, mit der Lehrerinnen und Lehrer immer wieder im Unterricht konfrontiert werden, könnte durch das Einsetzen der digitalen Medien zumindest erleichtert werden. Oft stehen Pädagoginnen und Pädagogen vor dem Problem, dass sich ihre Schülerinnen und Schüler nicht oder nur wenig für die Inhalte des Unterrichts interessieren. Werden diese Inhalte aber in Video- oder Computerspielen aufgegriffen und werden diese Spiele in weiterer Folge im Klassenzimmer verwendet,

¹⁶⁷ Vgl. Wolfgang Zielinski, Ein „unfassbarer Mehraufwand“? oder: Computerspielen und das Primat des Pädagogischen, In: Wolfgang Zielinski et al (Hg.), Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht (Düsseldorf 2017) 9.

¹⁶⁸ Vgl. ebd.

¹⁶⁹ Vgl. ebd.

¹⁷⁰ Vgl. Janosch Bülow, Lebensweltbezug und didaktische Hilfen (o.O 2010) 2.

¹⁷¹ Vgl. ebd.

kann dies dazu führen, dass das Interesse der Jugendliche für dieses Thema gesteigert wird.¹⁷² Im Gegensatz zum Schulbuch bieten elektronische Unterhaltungsmedien den Vorteil, dass die Schülerinnen und Schüler interaktiv eingebunden sind.¹⁷³ In diesem Fall lesen sie nicht nur etwas über einen Tatbestand, sondern „erleben“ diesen virtuell. Weiters bieten Video- und Computerspiele die Möglichkeit von verschiedenen Vorgehensweisen bei der Bewältigung von Aufgaben und Problemen.¹⁷⁴ Diese unterschiedlichen Entscheidungen und Verfahren bieten in weiterer Folge auch die Möglichkeit, als Methode im Unterricht besprochen und reflektiert zu werden. Eine Möglichkeit für eine Methode wäre zum Beispiel ein Vergleich. Es könnte untersucht werden, welche Auswirkungen die Entscheidungen auf den Verlauf der Geschichte genommen haben.¹⁷⁵ Dadurch können Schülerinnen und Schüler unter anderem lernen, wie sich manche historischen Handlungen auf den weiteren Verlauf der „realen Geschichte“ ausgewirkt haben.

2.7.4 Chancen für Schülerinnen und Schüler

Nachdem bereits ausführlich über die Rolle des Lehrenden als auch über die Vor- und Nachteile geschrieben wurde, wird nun über die Chancen gesprochen, die sich für die Schülerinnen und Schüler ergeben, wenn Video- und Computerspiele im Unterricht verwendet werden.

Der Unterricht in der Schule, egal in welchem Unterrichtsfach verfolgt das Ziel, individuelle Lernprozesse anzuregen und aufrecht zu erhalten.¹⁷⁶ Während des Unterrichts werden die Inhalte der Schulstunde von den Schülerinnen und Schülern mit Hilfe des kognitiven Systems in mentale Abbildungen umgewandelt.¹⁷⁷

¹⁷² Vgl. Heinz et al, Düsseldorf 2017, 68.

¹⁷³ Vgl. ebd.

¹⁷⁴ Vgl. ebd., 69.

¹⁷⁵ Vgl. ebd., 70.

¹⁷⁶ Vgl. Marc Motyka, Digitales, spielbasiertes Lernen im Politikunterricht. Der Einsatz von Computerspielen in der Sekundarstufe (Kassel 2016) 23.

¹⁷⁷ Vgl. Marcus Hasselhorn et al, Pädagogische Psychologie. Erfolgreich Lernen und Lehren (Stuttgart 2013) 49.

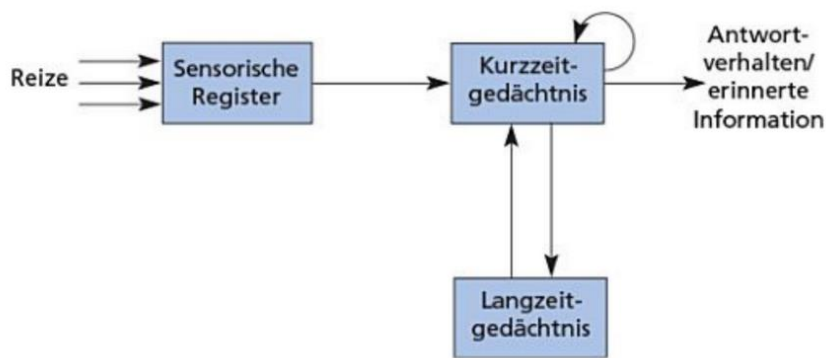


Abbildung 17: Modell der menschlichen Informationsverarbeitung. Quelle: Hasselhorn & Gold (2013)

Allen diesen Reizen werden im Unterricht Aufmerksamkeit gegeben, wodurch diese in das Kurzzeitgedächtnis weitergeleitet werden. Dieses wird auch als Arbeitsgedächtnis bezeichnet.¹⁷⁸ Wie der Name vermuten lässt, werden erhaltene Informationen nur für eine kurze Zeitspanne gespeichert. Nach dem Eindringen der Informationen in das Kurzzeitgedächtnis wird es mit Wissen, das im Langzeitgedächtnis gespeichert ist, verglichen, ergänzt und abgespeichert.¹⁷⁹ Das Langzeitgedächtnis wiederum kann in drei verschiedene Abschnitte unterteilt werden. So unterscheidet man zwischen dem semantischen Gedächtnis, in dem die meisten schulischen Erfahrungen gespeichert werden, dem episodischen Gedächtnis, das für das Speichern persönlicher Erfahrungen verantwortlich ist und das prozedurale Gedächtnis, das für das absichern von Handlungen verantwortlich ist.¹⁸⁰

Anders erfolgt das Lernen beim Konsum von Video- oder Computerspielen. Hierbei lernen die Jugendlichen induktiv und informell.¹⁸¹ Speziell die Verknüpfung von Lebenswelt und Schule bietet den Schülerinnen und Schülern Möglichkeiten, die ein konventioneller Unterricht nicht leisten kann. Der Unterricht hat als Ziel, Kompetenzen der Lernenden zu fördern. Auch Video- und Computerspiele besitzen das Potential, mehrere Kompetenzbereiche zu trainieren. Claudia Philipp beschreibt folgende Kompetenzen:

- kognitive Kompetenz,¹⁸²
- soziale Kompetenz,¹⁸³

¹⁷⁸ Vgl. Marcus Hasselhorn et al (Stuttgart 2013) 50.

¹⁷⁹ Vgl. ebd.

¹⁸⁰ Vgl. ebd., 50f.

¹⁸¹ Vgl. Claudia Philipp et al, Der Einsatz von Computerspielen im Unterricht. In: Sandra Bischoff et al. (Hg.) Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020 (Berlin 2015) 121.

¹⁸² Vgl. ebd., 122.

¹⁸³ Vgl. ebd.

- Medienkompetenz,¹⁸⁴
- persönlichkeitsbezogene Kompetenz¹⁸⁵ &
- Fähigkeit die Sensomotorik zu trainieren.¹⁸⁶

Natürlich sind die Spiele nicht „einfach so“ im Unterricht einsetzbar. Die Lehrperson muss sich davor genau mit den Inhalten beschäftigen und Methoden erarbeiten, wie diese im Unterricht für den Wissenstransfer verwendet werden können. Für die Schülerinnen und Schüler aber bietet der Einsatz von digitalen Unterhaltungsmedien eine große Chance. Viele der Lernenden haben Angst im Unterricht etwas nicht zu wissen oder Fehler zu machen.¹⁸⁷ Anders ist das bei der Verwendung von Video- oder Computerspielen. Hier führen Fehler dazu, dass ein Anreiz geschaffen wird, die Handlung zu wiederholen und die Fehler zu vermeiden.¹⁸⁸

Aber auch die Verwendung von Video- oder Computerspielen außerhalb der Schule bietet den Lernenden die Möglichkeit, sich Informationen anzueignen, die ihnen in weiterer Folge im Unterricht helfen können.

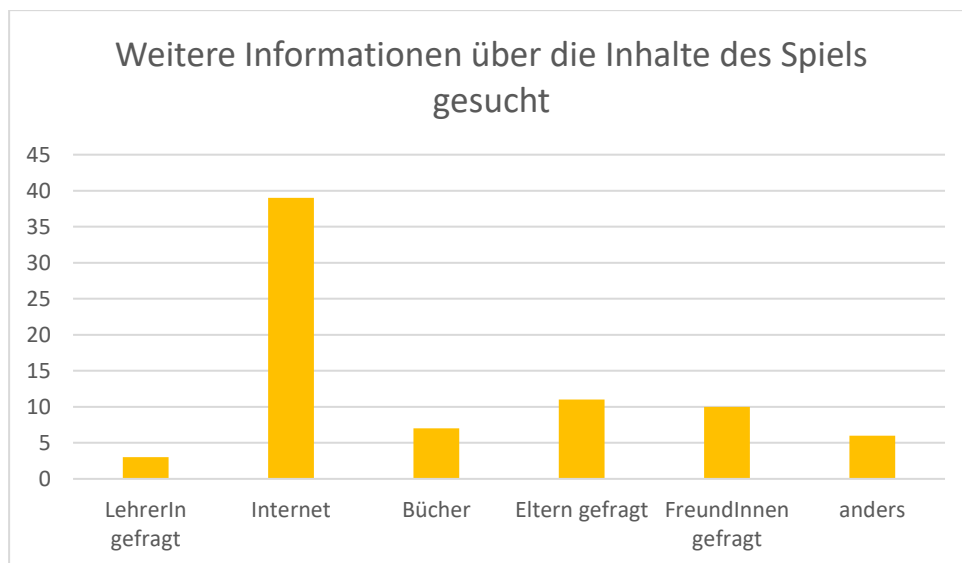


Abbildung 18: Informationssuche nach dem Spielen von digitalen Unterhaltungsmedien. Quelle: Harald Doppler

Mit Hilfe des Fragebogens, der von Schülerinnen und Schülern in einer NMS und einem Gymnasium ausgeteilt wurde, konnte eruiert werden, dass sich knapp die Hälfte der Jugendlichen nach dem Spielen weitere Informationen über die Inhalte des Spiels

¹⁸⁴ Vgl. Claudia Philipp (Berlin 2015) 122.

¹⁸⁵ Vgl. ebd.

¹⁸⁶ Vgl. ebd.

¹⁸⁷ Vgl. Heinz et al, Düsseldorf 2017, 69.

¹⁸⁸ Vgl. Claudia Philipp (Berlin 2015) 122.

eingeholt haben. Diese Informationssuche fand primär über das Internet statt, es wurden aber auch Eltern, LehrerInnen oder Freunde befragt oder in Büchern nachgelesen.

Der Einsatz von Video- oder Computerspielen kann auch dazu führen, dass die Jugendlichen interessierter darauf reagieren, weitere Informationen über die historischen Handlungen des Spiels in Erfahrung zu bringen und somit im privaten Umfeld Gegebenheiten lernen, die ihnen in weiterer Folge im Unterricht nützlich sein können.

Viele der Jugendlichen, die digitale Spiele zu Hause spielen, nehmen die Inhalte gar nicht wahr. So sagte eine Schülerin während eines Interviews:

„Mir ist der geschichtliche Bezug gar nicht so aufgefallen. Ich denk mir, ja ist ganz gut gemacht, aber weiter informiert hab ich mich darüber nicht“.

Wenn es geschafft wird, mehr Schülerinnen und Schüler zu motivieren sich weitere Inhalte über Handlungen des Video- oder Computerspiels einzuholen, so kann ein ganz neuer Zugang zu Bildung stattfinden, den es bislang nur wenig bis gar nicht gegeben hat.

2.8 Praxisbeispiele

In diesem Teil meiner Diplomarbeit möchte ich ein paar Beispiele anführen, die beschreiben wo und in welcher Form bereits mit Video- und Computerspielen im schulischen Umfeld gearbeitet wird. Dabei beziehe ich mich nicht nur auf den Unterricht, der direkt in der Klasse stattfindet, sondern auch auf Nachhilfeunterricht und „online – Unterricht“.

2.8.1 Nachhilfe mit Video- und Computerspielen

Wird an den klassischen Nachhilfeunterricht gedacht, so hat man schnell das Bild eines oder mehrerer Schülerinnen und Schüler vor sich, die immer wieder dasselbe Thema mit einer Lehrperson wiederholen und dabei immer mehr das Interesse an den Inhalten verlieren.

Eine neue Form des Nachhilfeunterrichts bietet die Nachhilfe – Plattform „GoStudent“ an. Dabei handelt es sich um ein Unternehmen aus Wien, das Schülerinnen und Schülern online Nachhilfe mittels Videochats anbietet.¹⁸⁹ Die Plattform wurde 2015 gegründet und wurde im Jahr 2017 von bereits mehr als 50.000 Schülerinnen und Schülern genutzt.¹⁹⁰ Ein großer Vorteil hierbei ist, dass die Nachhilfelehrerin/der Nachhilfelehrer und die Jugendlichen nicht am selben Ort sein müssen.

Ein weiteres Angebot der Plattform ist, mit Hilfe von Video- und Computerspielen zu lernen. So wird zum Beispiel Englisch-Nachhilfeunterricht mittels spielen des Spiels „Fortnite“ angeboten.¹⁹¹ Dabei spielen die Nachhilfeschülerinnen und Nachhilfeschüler gemeinsam mit dem Nachhilfelehrer/der Nachhilfelehrerin das vorher genannte Spiel. Die Lehrperson gibt während der Verwendung des Videospiels immer wieder Anweisungen auf Englisch, die die Schülerinnen und Schüler befolgen und auch in englischer Sprache beantworten müssen.¹⁹²

¹⁸⁹ Vgl. Wiener Lernhilfe-App Gostudent erhält 500.000 Euro von Investoren. Artikel der Tageszeitung „Der Standard“ (19.4.2017). online unter: <<https://derstandard.at/2000056208672/Wiener-Lernhilfe-App-GoStudent-erhaelt-500-000-Euro-von-Investoren>> (19.4.2019)

¹⁹⁰ Vgl. Ebd., online unter: <<https://derstandard.at/2000056208672/Wiener-Lernhilfe-App-GoStudent-erhaelt-500-000-Euro-von-Investoren>> (19.4.2019).

¹⁹¹ Vgl. Nachhilfe mit Computerspielen. Dank Fortnite Englisch lernen? Auf dieses Konzept setzt die Nachhilfe-App „GoStudent“. Artikel aus der Zeitung „Wiener Zeitung“ (03.05.2019). online unter: <<https://www.wienerzeitung.at/nachrichten/digital/spielplatz/2007348-Nachhilfe-mit-Computerspielen.html>> (15.08.2019).

¹⁹² Vgl. ebd., online unter: <<https://www.wienerzeitung.at/nachrichten/digital/spielplatz/2007348-Nachhilfe-mit-Computerspielen.html>> (15.08.2019).

Ein großer Vorteil bei dieser Art des Nachhilfeunterrichts besteht darin, dass sich die Interessen der Schülerinnen und Schüler mit den Aufgaben, die an sie gestellt werden, in diesem Fall das Erlernen einer Fremdsprache, verbinden lassen. Wie bereits in einem vorherigen Kapitel erwähnt, fördert die Anknüpfung an die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler das Engagement dieser und führt dazu, dass die vermittelten Inhalte besser gelernt und im Gedächtnis der Jugendlichen gespeichert werden.

2.8.2 Projekt Spielewelten

Das nachfolgende Projekt, das an dieser Stelle der Diplomarbeit vorgestellt wird, stammt aus Deutschland und wurde in Gelsenkirchen an zwei Gesamtschulen mit Schülerinnen und Schülern aus unterschiedlichen Jahrgängen durchgeführt.

Begründung des Projekts:

Die Verantwortlichen des Projekts begründen ihre Durchführung damit, dass Video- und Computerspiele mittlerweile ein fester Bestandteil der Alltagskultur von Kindern und Jugendlichen geworden sind.¹⁹³ In der Schule wird dieses „Kulturgut“ aber nur selten angewendet. Weiters vertreten sie die Meinung, dass sowohl die Geschichtswissenschaft als auch die Geschichtsdidaktik Konzepte entwickeln können und sollen, wie sich Video- und Computerspiele in der schulischen und außerschulischen Bildung einsetzen lassen können.¹⁹⁴ Ein wesentlicher Punkt für die Durchführung des Projektes war auch, dass die elektronischen Unterhaltungsmedien die dominierende Freizeitbeschäftigung der Jugendlichen ist.¹⁹⁵

Ein großes Problem für den Einsatz dieses Mediums ist aber, dass in den meisten Klassenzimmern eine veraltete technische Ausstattung vorherrscht und somit eine Verwendung nicht oder nur mit umfangreichen und zeitintensiven Vorbereitungen möglich ist.¹⁹⁶

Das Projekt hatte den Zweck, dass elektronische Unterhaltungsmedium „Computerspiel“ im schulischen Alltag einzubringen. Die Schülerinnen und Schüler erhielten die Aufgabe, einen Podcast über ein Spiel zu erstellen. Hierbei konnten sie zwischen verschiedenen Untersuchungsgebieten unterscheiden. Unter anderem standen „Alterseinstufungen“,

¹⁹³ Vgl. Michael Voregger, Computerspiele im Unterricht: das Medienprojekt „Spielewelten“ (o.O 2017). online unter: <<https://www.spielbar.de/node/149228>> (17.4.2019).

¹⁹⁴ Vgl. ebd., online unter: <<https://www.spielbar.de/node/149228>> (17.4.2019).

¹⁹⁵ Vgl. ebd., online unter: <<https://www.spielbar.de/node/149228>> (17.4.2019).

¹⁹⁶ Vgl. ebd., online unter: <<https://www.spielbar.de/node/149228>> (17.4.2019).

„Profispieler“ oder „Spielsucht“ zur Auswahl.¹⁹⁷ Für die Untersuchung wurde das Spiel „Valiant Hearts“ gewählt. Eine weitere Aufgabe, die die Schülerinnen und Schüler zu erfüllen hatten war, dass sie einen Kriterienkatalog erstellen mussten, mit dessen Hilfe das Spiel hinsichtlich der historischen Genauigkeit untersucht werden sollte. Im Anschluss daran wurden eine Rezension sowie der Podcast erstellt. Diese wurden in weiterer Folge auf der Schulhomepage sowie in diversen sozialen Medien, wie zum Beispiel Facebook, veröffentlicht.¹⁹⁸

Im Anschluss an das Projekt wurden die Schulleiterinnen und Schulleiter, die teilnehmenden Lehrerinnen und Lehrer sowie die Schülerinnen und Schüler über das Projekt befragt.

Der Schulleiter der evangelischen Gesamtschule in Gelsenkirchen sagte unter anderem über das Projekt:

*„Es gibt mit Sicherheit Computerspiele, die man im Unterricht einsetzen kann. In der jüngeren Generation der Lehrer gibt es viele Kollegen, die viel stärker mit diesem Medium aufgewachsen sind, als das bei mir der Fall war. [...] Ich kenne mich da nicht gut genug aus, aber ich weiß, dass es Spiele zum Thema Mittelalter oder zur Französischen Revolution gibt“.*¹⁹⁹

Eine Lehrerin, die an dem Projekt teilgenommen hatte sagte darüber:

*„Es wird in Zukunft mehr Spiele für den Unterricht geben. Viele Unterrichtsverlage werden sich auch in diese Richtung öffnen. Allerdings bleibt der Lehrer der entscheidende Faktor und wird nicht durch Spiele ersetzt“.*²⁰⁰

Und auch eine Schülerin wurde darüber befragt, wie ihr persönlich das Projekt gefallen hat und gab folgende Auskunft:

*„Das hat den Stoff etwas nähergebracht und man konnte viel ausprobieren. Außerdem war es im Spiel möglich verschiedene Texte zu lesen. Es war interessanter als eine normale Schulstunde. Das visuelle Lernen macht es mir einfacher, dass ich mir die Sachen auch gut merken kann“.*²⁰¹

Anhand der beiden Beispiele sieht man, wie umfangreich die Einsatzmöglichkeiten des Mediums Video- und Computerspiel sind. Es zeigte sich auch, dass es nicht nur in

¹⁹⁷ Vgl. Voregger, o.O. 2017, online unter: <<https://www.spielbar.de/node/149228>> (17.4.2019).

¹⁹⁸ Vgl. ebd., online unter: <<https://www.spielbar.de/node/149228>> (17.4.2019).

¹⁹⁹ Vgl. ebd., online unter: <<https://www.spielbar.de/node/149228>> (17.4.2019).

²⁰⁰ Vgl. ebd., online unter: <<https://www.spielbar.de/node/149228>> (17.4.2019).

²⁰¹ Vgl. ebd., online unter: <<https://www.spielbar.de/node/149228>> (17.4.2019).

einzelnen Unterrichtsfächern, sondern auch fächerübergreifend Verwendung finden kann.

Es konnte aber auch durch das Zitat der Lehrerin gesehen werden, dass nicht alle Lehrerinnen und Lehrer dem Einsatz des elektronischen Unterhaltungsmediums ohne Vorbehalte zustimmen. Natürlich verlangt der Einsatz dieses Mediums eine umfangreiche und intensive didaktische Vorbereitung. Ebenfalls essenziell für die Verwendung ist, dass das nötige technische Equipment in den Klassenzimmern vorhanden sein muss. Ist dem nicht der Fall, so benötigt es sehr viel Zeit, die dafür notwendigen Materialien und Geräte in die Klassenzimmer zu befördern und aufzubauen.

Dennoch konnte gezeigt werden, dass die Verwendung von Video- und Computerspielen im Unterricht sehr viele neue Möglichkeiten der Informationsübertragung bietet.

2.8.3 Valiant Hearts im Gymnasium Tulln

Auf dieses Beispiel der Verwendung von Video- und Computerspielen im Geschichteunterricht stieß ich eher durch Zufall. Meine Betreuungslehrerin während eines Praktikums erzählte mir, dass sie im Unterricht das Spiel „Valiant Hearts“ verwendet hatte.

In dem Spiel schlüpft die Rezipientin oder der Rezipient abwechselnd in eine der vier Rollen, die in dem Spiel vorkommen. Die vier Protagonisten haben dabei alle dasselbe Ziel, nämlich den Krieg zu überleben.²⁰² Die vier Figuren, die im Spiel steuerbar sind stammen aus Deutschland, Frankreich, Belgien und den USA und zeigen Einblicke in die verschiedenen Fronten des Ersten Weltkrieges.²⁰³ Anders als bei vielen anderen Spielen will der Herausgeber „Ubisoft“ aber mit dem Spiel die Tragik und „wahren Geschichten“ des Krieges beleuchten und übermitteln.

Während des Spielens werden Gegenstände wie Tagebücher oder Briefe gefunden, durch die die geschichtlichen Hintergründe erklärt und der Spielerin oder dem Spieler nähergebracht werden. Das Videospiel möchte dadurch etwas über das Leben im Krieg wie auch über dessen Auswirkungen auf die Gesellschaft aufgreifen und vermitteln.²⁰⁴

²⁰² Vgl. Valiant Hearts. Sich kreuzende Schicksale. Überlebe das Grauen der Schützengräben. online unter: <<https://www.ubisoft.com/de-de/game/valiant-hearts/>> (1.1.2020).

²⁰³ Vgl. David Schmidt, Valiant Hearts – The Great War. Der einzig wahre Gegner ist der Krieg. online unter: <<https://www.zeit.de/digital/games/2014-06/valiant-hearts-erster-weltkrieg-spiel-rezension>> (30.4.2019).

²⁰⁴ Vgl. ebd., online unter: <<https://www.zeit.de/digital/games/2014-06/valiant-hearts-erster-weltkrieg-spiel-rezension>> (30.4.2019).

Ein weiterer Aspekt, durch den das Videospiel für den Geschichtsunterricht sehr interessant und auch verwendbar wird ist, dass die Entwickler des Videospiels mit Historikerinnen und Historikern zusammengearbeitet und deren Informationen im Spiel berücksichtigt haben.²⁰⁵

Im Unterricht im Gymnasium Tulln wurden bevor das Videospiel im Unterricht verwendet wurde die Eltern darüber in Kenntnis gesetzt und gefragt, ob sie mit dem Einsatz des Videospiels einverstanden sind. Vor Beginn der Unterrichtseinheit erhielten die Schülerinnen und Schüler den Auftrag das Videospiel, das kostenlos verfügbar ist, herunterzuladen.

Zu Beginn der Unterrichtseinheit durften die Jugendlichen das Smartphone aus ihren Taschen holen und das Videospiel starten. Danach wurde mit dem Spielen der ersten Sequenz begonnen. Die Sequenzen benötigen nicht sehr viel Zeit und am Ende erscheint ein Text mit Informationen über den Ersten Weltkrieg. Weiters ist es auch möglich das Spiel zu unterbrechen um weitere Hintergründe über den Krieg zu erfahren.

Die jeweiligen Infotexte wurden in weiterer Folge im Plenum besprochen und es wurde nach weiteren Details über das gelesene Thema im Schulbuch oder im Internet recherchiert.

Die Geschichtslehrerin berichtete, dass die Schülerinnen und Schüler sehr interessiert und engagiert an der Unterrichtseinheit teilgenommen haben und sich im Vergleich zu Unterrichtsstunden, die mit anderen Methoden geführt wurden, mehr Inhalte über das Thema gemerkt haben. Aus diesem Grund möchte sie auch in weiteren Klassen das Medium Videospiel im Geschichtsunterricht verwenden.

²⁰⁵ Vgl. David Schmidt, Valiant Hearts – The Great War. Der einzig wahre Gegner ist der Krieg. online unter: <<https://www.zeit.de/digital/games/2014-06/valiant-hearts-erster-weltkrieg-spiel-rezension>> (30.4.2019).

3. Didaktische Umsetzung

In diesem Teil der Diplomarbeit wird vorgestellt, welche Vorteile der Einsatz von Video- und Computerspielen im Geschichtsunterricht mit sich bringen kann. Hierbei werden zuerst die gesetzlichen Rahmenbedingungen in Bezug auf den Einsatz digitaler Medien im Unterricht erläutert. Um diese zu veranschaulichen, werden sowohl der Lehrplan der AHS Oberstufe als auch jener der BHS des Unterrichtsfachs Geschichte und andere schulischen Gesetzestexte herangezogen.

Weiters werden die Folgen auf das Lernverhalten der Schülerinnen und Schüler näher betrachtet. Hierbei soll ermittelt werden, ob sich der Einsatz elektronischer Unterhaltungsmedien als Unterrichtsmaterial positiv oder negativ auf das Lernverhalten sowie die schulischen Leistungen der Jugendlichen auswirken. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, dass der Einsatz des Mediums keinerlei Änderungen in Bezug auf die Leistungen der Schülerinnen und Schüler mit sich bringt.

Mit Hilfe dieses Kapitels soll auch gezeigt werden, in welchen Formen das Medium Video- oder Computerspiel im Klassenzimmer eingesetzt werden kann. Zuerst soll geklärt werden, welche Schwerpunkte bei der Vorbereitung des Unterrichts von Lehrerinnen und Lehrern beachtet werden müssen. Weiterführend werden verschiedene Unterrichtsszenarien beschrieben und die Vor- und Nachteile gegenübergestellt. Weiters werden Ideen von Schülerinnen und Schülern dargelegt, welche diese während der Interviews oder im Fragebogen beschrieben haben. Es wird aber auch darauf eingegangen, welche Schülerinnen und Schüler den Geschichtsunterricht aktuell als „langweilig“ empfinden und ob sich die Lernenden vorstellen können, dass der Unterricht durch den Einsatz von Video- oder Computerspielen interessanter und lehrreicher werden könnte.

Zusätzlich wird im didaktischen Teils der Diplomarbeit untersucht, ob es zu den diversen elektronischen Unterhaltungsmedien, die einen historischen Bezug aufweisen, weiterführende Literatur von den Spieleherstellerinnen und Spieleherstellern gibt und wenn ja, ob diese für eine Vertiefung des Themas im Geschichtsunterricht einsetzbar sind oder nicht.

3.1 Gesetzliche Rahmenbedingungen

In diesem Abschnitt der Arbeit sollen die gesetzlichen Rahmenbedingungen in Bezug auf den Einsatz von digitalen Medien im Schulunterricht allgemein, aber speziell für den Geschichteunterricht erfasst werden.

Zunächst soll die Frage geklärt werden, was unter dem Begriff „Rahmenbedingungen“ zu verstehen ist und wozu diese in den Schulen notwendig sind.

Dazu ist der bekannte Satz von Wilhelm Busch vielleicht hilfreich. Dieser hat in „Max und Moritz“ geschrieben, dass das Lernen einer geregelten Ordnung unterworfen ist.²⁰⁶ Auch pädagogisches Wirken ist in einem rechtlichen Rahmen eingefügt, der den am Schulleben beteiligten Personen Rechtssicherheit bietet.²⁰⁷ Die Struktur der Schulbehörden des Bundes ist verfassungsrechtlich vorgegeben. Weiters verfügt jedes Bundesland über eine „Bildungsdirektion“ und jeder Bezirk über einen „Bezirksschulrat“. Ausnahme ist der Bezirk Liezen, der aufgrund seiner Größe über zwei „Bezirksschulräte“ verfügt.²⁰⁸

Im Bundesgesetz wurden die wichtigsten Rechtsquellen über die Schulorganisation verfasst. Dieses besteht aus 17. Abschnitten. In diesem Gesetz sind folgende Bereiche geregelt:

- Allgemeine Bestimmungen²⁰⁹
- Aufnahme in die Schule²¹⁰
- Aufnahms- und Eignungsprüfungen²¹¹
- Unterrichtsordnung²¹²
- Unterrichtsarbeit und Schülerbeurteilung²¹³

²⁰⁶ Vgl. Michaela Fresner et al, Schulrecht – Eine Einführung in die wichtigsten Gesetze und deren Regelungsinhalt (o.O 2008) 6.

²⁰⁷ Vgl. ebd., 5.

²⁰⁸ Vgl. ebd., 6.

²⁰⁹ Vgl. Rechtsinformationssystem des Bundes, Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Schulunterrichtsgesetz, Fassung vom 7.10.2019. online unter: <<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²¹⁰ Vgl. ebd., online unter:

<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²¹¹ Vgl. ebd., online unter:

<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²¹² Vgl. ebd., online unter:

<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²¹³ Vgl. ebd., online unter:

<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

- Aufsteigen, Wiederholen von Schulstufen²¹⁴
- Mindest- und Höchstdauer sowie Beendigung des Schulbesuches²¹⁵
- Abschließende Prüfungen, Externistenprüfungen²¹⁶
- Schulordnung²¹⁷
- Funktionen des Lehrers, Lehrerkonferenzen²¹⁸
- Schule und Schüler²¹⁹
- Schule und Erziehungsberechtigte²²⁰
- Lehrer, Schüler und Erziehungsberechtigte²²¹
- Erweiterte Schulgemeinschaft²²²
- Schulärztliche Betreuung²²³
- Verfahrensbestimmungen²²⁴
- Schlussbestimmungen²²⁵

²¹⁴ Vgl. Rechtsinformationssystem des Bundes, Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Schulunterrichtsgesetz, Fassung vom 7.10.2019., online unter:
<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²¹⁵ Vgl. ebd., online unter:
<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²¹⁶ Vgl. ebd., online unter:
<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²¹⁷ Vgl. ebd., online unter:
<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²¹⁸ Vgl. ebd., online unter:
<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²¹⁹ Vgl. ebd., online unter:
<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²²⁰ Vgl. ebd., online unter:
<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²²¹ Vgl. ebd., online unter:
<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²²² Vgl. ebd., online unter:
<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²²³ Vgl. ebd., online unter:
<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²²⁴ Vgl. ebd., online unter:
<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

²²⁵ Vgl. ebd., online unter:
<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> (7.10.2019).

In einem Bericht des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung wird ein Plan für den Umgang mit digitalen Medien- und Technologien im schulischen Umfeld beschrieben. Als Begründung für die Digitalisierung im Unterricht wird geschrieben:

*„Sie ist die größte Veränderung des Wirtschaftens, des Arbeitens und der Kommunikation. Das Zusammenleben wird grundlegend verändert. Das stellt insbesondere das Bildungssystem vor große Herausforderungen von den fachlichen Inhalten bis zur Art und Weise der Vermittlung“.*²²⁶

Das österreichische Bildungsministerium verlangt vom Bildungswesen, dass sich dieses den Veränderungen umfassend stellen muss, um das enorme Potential der Digitalisierung nutzen zu können. Ziel dieser Veränderung ist, den Schülerinnen und Schülern die bestmöglichen Voraussetzungen für den Umgang mit digitalen Medien bieten zu können. Der Plan des Ministeriums hierfür gliedert sich in drei Punkte:

- **Handlungsfeld 1 „Software“ – Pädagogik, Lehr- und Lerninhalte**

Durch eine systematische Änderung der Lehrpläne sollen neue Lehr- und Lerninhalte aus dem Bereich der Digitalisierung in die Lehrpläne eingearbeitet werden. Ziel ist es, der Digitalisierung im Sinne eines modernen Unterrichts methodisch und didaktisch in allen Gegenständen Rechnung zu tragen.

Dies bedeutet unter anderem eine Digitalisierung der Schulbücher, der Einsatz von digitalen Geräten sowie der Einsatz von Digitalen Plattformen im Unterricht.²²⁷

- **Handlungsfeld 2 „Hardware“ – Infrastruktur, modernes IT-Management, moderne Schulverwaltung**

Dieser Aspekt betrifft die infrastrukturelle Ausstattung sowie die Verfügbarkeit von mobilen Endgeräten, der auf einen vereinheitlichten und vergleichbaren Standard gebracht werden soll. Hierdurch soll die Voraussetzung geschaffen werden, dass digitale Unterrichtsinstrumente an Schulen zur Anwendung kommen können.²²⁸

²²⁶ Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Digitale Bildung. Masterplan für die Digitalisierung im Bildungswesen. online unter: <https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/index.html> (1.5.2019).

²²⁷ Vgl. ebd., online unter: <https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/index.html> (1.5.2019).

²²⁸ Vgl. ebd., online unter: <https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/index.html> (1.5.2019).

- **Handlungsfeld 3 „Lehrende“ – „Aus-, Fort-, und Weiterbildung“**

Unter diesem Punkt versteht man, dass sich Pädagoginnen und Pädagogen im Rahmen von Aus-, Fort- und Weiterbildungen systematisch neue Möglichkeiten der Vermittlung von Inhalten mit Hilfe der Digitalisierung aneignen.²²⁹

Das Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung gedenkt eine Umsetzung des Plans bis zum Jahr 2023 an. Folgende Ziele werden dabei verfolgt:

- Innovation in Methodik und Didaktik durch pädagogisch versierte Nutzung der digitalen Möglichkeiten im Unterricht.²³⁰
- Altersadäquate Förderung der digitalen Kompetenzen und Wissen sowie kritische Bewusstseinsbildung in allen Schularten und Schulstufen entlang klarer pädagogischer Leitlinien.²³¹
- Steigerung des Interesses an Technologie und Technologieentwicklung, insbesondere unter Mädchen.²³²
- Verlässliche Vermittlung der digitalen Fertigkeiten, Kompetenzen und Wissen, die für einen erfolgreichen Übertritt in den Arbeitsmarkt erforderlich sind.²³³
- Förderung der mit der Digitalisierung verbundenen kreativen Potenziale unter den Schülerinnen und Schülern sowie Stärkung von Talenten.²³⁴

Verwendung digitaler Medien im Lehrplan

Nicht nur in Gesetzestexten oder in Plänen wird über die Verwendung digitaler Medien im Unterricht geschrieben. Auch in den Lehrplänen der verschiedenen Schultypen finden sich Anmerkungen hinsichtlich des Umgangs und der Anwendung in den Klassenzimmern.

Im AHS-Oberstufenlehrplan wird folgendes über den Umgang mit digitalen Medien beschrieben:

²²⁹ Vgl. Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Digitale Bildung. Masterplan für die Digitalisierung im Bildungswesen., online unter:

<<https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/index.html>> (1.5.2019).

²³⁰ Vgl. ebd., online unter: <<https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/index.html>> (1.5.2019).

²³¹ Vgl. ebd., online unter: <<https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/index.html>> (1.5.2019).

²³² Vgl. ebd., online unter: <<https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/index.html>> (1.5.2019).

²³³ Vgl. ebd., online unter: <<https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/index.html>> (1.5.2019).

²³⁴ Vgl. ebd., online unter: <<https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/index.html>> (1.5.2019).

*„Innovative Technologien der Information und Kommunikation sowie die Massenmedien dringen immer stärker in alle Lebensbereiche vor. Besonders Multimedia und Telekommunikation sind zu Bestimmungsfaktoren für die sich fortentwickelnde Informationsgesellschaft geworden. Im Rahmen des Unterrichts ist diesen Entwicklungen Rechnung zu tragen und das didaktische Potential der Informationstechnologien bei gleichzeitiger kritischer rationaler Auseinandersetzung mit deren Wirkungsmechanismen in Wirtschaft und Gesellschaft nutzbar zu machen. Den Schülerinnen und Schülern sind relevante Erfahrungsräume zu eröffnen und geeignete Methoden für eine gezielte Auswahl aus computergestützten Informations- und Wissensquellen zur Verfügung zu stellen“.*²³⁵

Anhand des Zitats aus dem AHS-Oberstufenlehrplan ist ersichtlich, dass das Bundesministerium für Bildung, Forschung und Wissenschaft explizit nach einem stärkeren Einsatz von digitalen Medien im Unterricht verlangt. Diese digitalen Medien stellen sowohl das Internet als auch Video- oder Computerspiele dar. Wesentlich hierbei ist, dass den Schülerinnen und Schülern ein sorgfältiger Umgang mit diesen Medien vermittelt wird. Hinsichtlich des Internets sind hierbei Workshops zum Thema „Safer Internet“ für die Jugendlichen sehr nützlich. In Bezug auf Video- und Computerspiele könnte das heißen, dass sie diese genauer hinterfragen, die dargestellten Inhalte überprüfen und weitere Informationen einholen und ihr Spielverhalten selbst analysieren und reflektieren. Den Schülerinnen und Schülern kann und soll durch den Gebrauch digitaler Unterhaltungsmedien auch gezeigt werden, dass sie durch deren Inhalte viele Begebenheiten der Geschichte erlernen und diese sowohl im Unterricht als auch im Alltag nutzen können.

Nicht nur im AHS-Oberstufenlehrplan wird der Umgang mit digitalen Medien im Unterricht angesprochen, sondern auch im HAK-Lehrplan können Anforderungen über den Umgang mit elektronischen Medien gefunden werden:

²³⁵ AHS Lehrplan, allgemeiner Teil. online unter:
<https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/unterricht/uek/medien_lp_ahs_25725.pdf?61ebv5> (2.5.2019).

*„Zur Optimierung der Unterrichtsqualität und des Unterrichtsertrages sowie zur Unterstützung des Lernprozesses sind unterschiedliche Medien einzusetzen. Auf den Aufbau der erforderlichen Medienkompetenz ist besonderer Wert zu legen. Der Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien ist in allen Unterrichtsgegenständen anzustreben“.*²³⁶

Ähnlich wie im Lehrplan des Oberstufengymnasiums wird auch im Lehrplan der Handelsakademie explizit darauf hingewiesen einen besonderen Wert auf den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht zu setzen um dadurch die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu stärken. Hierbei kann wieder der Umgang mit digitalen Unterhaltungsmedien miteinbezogen werden, da auch dieser als Bestandteil zur Medienerziehung der Jugendlichen beiträgt.

Auch in den Unterstufenlehrplänen wie beispielsweise jenem der Mittelschule finden sich Vorschriften über den Umgang und die Vermittlung von digitalen Medien im Unterricht:

*„Innovative Technologien der Information und Kommunikation sowie die Massenmedien dringen immer stärker in alle Lebensbereiche vor. Besonders Multimedia und Telekommunikation sind zu Bestimmungsfaktoren für die sich fortentwickelnde Informationsgesellschaft geworden. Zur Förderung der „digitalen Kompetenz“ ist im Rahmen des Unterrichts diesen Entwicklungen Rechnung zu tragen und das didaktische Potential der Informationstechnologien bei gleichzeitiger kritischer rationaler Auseinandersetzung mit deren Wirkungsmechanismen in Wirtschaft und Gesellschaft nutzbar zu machen“.*²³⁷

Es zeigt sich, dass auch in den Mittelschulen von den Lehrerinnen und Lehrern erwartet wird, dass sie auf den Einsatz digitaler Medien, die auch Video- und Computerspiele miteinschließen, zurückgreifen. Wesentlich ist auch in der Unterstufe, dass den Schülerinnen und Schülern ein sensibler Umgang mit den digitalen Unterhaltungsmedien nahegebracht wird. Auch ihnen ist zu vermitteln, dass sie durch den Konsum von Video- und Computerspielen neue Informationen über die Geschichte erlernen können, die ihnen im Unterricht behilflich sein können. Es ist aber auch in der Unterstufe von

²³⁶ Lehrplan der Handelsakademie. online unter:
<https://www.hak.cc/files/syllabus/Lehrplan_HAK_2014.pdf> (2.5.2019).

²³⁷ Lehrpläne – Neue Mittelschulen. online unter:
<<https://www.ris.bka.gv.at/Dokumente/Bundesnormen/NOR40201120/NOR40201120.pdf>> (2.5.2019).

besonderer Bedeutung, dass den Lernenden erklärt wird, dass es nicht „eine wahre Geschichte“ gibt, sondern es verschiedene Forschungsinteressen, Forschungsmethoden und Forschungsergebnisse existieren.

Digitale Kompetenz:

Kinder und Jugendliche sind seit ihrer Geburt von Medien umgeben.²³⁸ Durch diese Begebenheit verfügen sie bereits bei Schuleintritt über ein sehr hohes Wissen und ein großes Maß an Medienkompetenz.²³⁹ Leider ist es so, dass viele Lehrpersonen dies ignorieren und auf den Einsatz digitaler Medien im Unterricht verzichten. Doch durch den Einsatz dieser kann die Kompetenz weiter gestärkt werden und den Schülerinnen und Schülern ein kritischer und reflektierender aber vor allem auch ein verantwortungsbewusster Umgang mit elektronischen Medien beigebracht werden.²⁴⁰

Allgemein wird diese Medienkompetenz bei Schrack in vier Bestandteile unterteilt:

- **Medienkunde** umfasst das Wissen, das den Zugang zu den digitalen Medien ermöglicht und die Bestandteile und Bedingungen erklärt,²⁴¹
- **Mediennutzung** beschreibt die rezeptiv anzuwendende Kompetenz und die Fähigkeit zur interaktiven Nutzung,²⁴²
- **Mediengestaltung** beschreibt die Fertigkeiten zur innovativen und kreativen Gestaltung von Mediensystemen,²⁴³
- **Medienkritik** besteht aus der analytischen Dimension zum Erkennen problematischer gesellschaftlicher Prozesse, der reflexiven Dimension zur kritischen Mediennutzung und der ethnischen Betroffenheit.²⁴⁴

Es kann also gesehen werden, dass die digitale Kompetenz einen wesentlichen Bestandteil im Unterricht einnehmen sollte. Speziell das Vermitteln des „richtigen“

²³⁸ Vgl. Frank Backa, Gaming und Videospiele: Wie das Marketing im Hintergrund funktioniert (Hamburg 2015) 25.

²³⁹ Vgl. Christian Schrack et al, Digitale Kompetenz an Österreichs Schulen (Wien 2010) 4.

²⁴⁰ Vgl. ebd.

²⁴¹ Vgl. ebd.

²⁴² Vgl. ebd.

²⁴³ Vgl. ebd., 5.

²⁴⁴ Vgl. ebd.

Umganges mit digitalen Medien sollte von Lehrerinnen und Lehrern nicht vernachlässigt werden. Hierbei ist aber auch zu berücksichtigen, dass die Jugendlichen ihre eigenen Erfahrungen im Umgang mit elektronischen Medien wie zum Beispiel Video- oder Computerspiele im Unterricht miteinbringen dürfen. Es muss den Schülerinnen und Schülern immer Platz für ihre eigene Lebenswelt gegeben und diese auch miteinbezogen werden, da durch diesen Aspekt das Interesse und in weiterer Folge auch die Lernbereitschaft höher ist.

Da sich der Sektor der digitalen Medien sehr rasant weiterentwickelt ist es für Lehrerinnen und Lehrer unabdingbar sich ständig über den Fortschritt und den Umgang mit den verschiedenen elektronischen Technologien weiterzubilden. Weiters sollte den zu unterrichtenden Jugendlichen ein möglichst genaues Bild und ein möglichst sensibler Umgang mit den elektronischen Medien nähergebracht werden.

3.2 Auswirkungen auf das Lernverhalten

Bevor auf die Auswirkungen eines Einsatzes von Video- und Computerspielen auf das Lernverhalten von Schülerinnen und Schüler genauer eingegangen wird, wird kurz dargelegt, wie Jugendliche den Geschichtsunterricht empfinden. Dabei wird sowohl auf die Interviews als auch auf die Ergebnisse des Fragebogens Bezug genommen.

Viele kennen sicherlich die Szene: Eine Lehrerin oder ein Lehrer steht vor der Tafel und redet über einen Sachverhalt. Während die Lehrperson weiter redet werden die Augen der Schülerinnen und Schüler immer schwerer und das Interesse am Unterricht immer geringer. Oftmals ist es aber nicht so, dass die Jugendlichen einen Unterrichtsgegenstand wie zum Beispiel Geschichte, sondern die Unterrichtsmethoden der oder des Vortragenden langweilig und unmotivierend empfinden. Ein häufiger Grund dafür, dass sich Schülerinnen und Schüler nicht für den Unterricht interessieren ist ein fehlender Lebensweltbezug.²⁴⁵ Jugendliche in der Schule entscheiden nicht anhand des Inhaltes ob eine Thematik spannend oder nicht spannend ist, sondern anhand der Unterrichtsgestaltung.²⁴⁶ Werden im Unterricht immer dieselben Methoden verwendet, bei denen die Schülerinnen und Schüler kaum bis gar nicht miteinbezogen werden, so ist die Gefahr sehr groß, dass sie den Unterricht als uninteressant und langweilig empfinden.²⁴⁷

Langeweile beziehungsweise Desinteresse der Jugendlichen im Unterricht ist sowohl für die Lehrperson als auch für die Lernenden nicht angenehm. Der Lehrer oder die Lehrerin versucht alles Mögliche um die Schülerinnen und Schüler wieder zu motivieren, während diese darauf hoffen, dass die Zeit schnell vergeht. Hierbei kann behauptet werden, dass die Jugendlichen zwar körperlich anwesend, geistig aber abwesend sind. Die größte Gefahr an diesem Zustand ist, dass diese in weiterer Folge ihre Mitschülerinnen und Mitschüler stören und diese vom Unterricht ablenken.²⁴⁸ Dennoch dürfen das Desinteresse und die Langeweile nicht nur als negativ betrachtet werden. Dieser Zustand kann auch dazu führen, dass Lehrerinnen und Lehrer, aber auch die Schülerinnen und Schüler den Unterricht reflektieren und somit in weiterer Folge auf neue Methoden für den Unterricht stoßen können. Diese Reflektion und das Nachdenken über andere Methoden für den Unterricht fördern als positiver Nebeneffekt auch die Ideenproduktion

²⁴⁵ Vgl. Katrin Lohrmann, Langeweile im Unterricht. In: Detlef Rost (Hg.), Pädagogische Psychologie und Entwicklungspsychologie (Berlin 2008) 58.

²⁴⁶ Vgl. ebd.

²⁴⁷ Vgl. ebd., 59.

²⁴⁸ Vgl. Petra Steinheider, Was Schulen für ihre guten Schülerinnen und Schüler tun können. Hochbegabtenförderung als Schulentwicklungsaufgabe (Wiesbaden 2014) 138.

und die Kreativität der Jugendlichen.²⁴⁹ Dennoch sollte zu häufiges Desinteresse vermieden werden, da sich dieses langfristig kontraproduktiv auf das Interesse am gesamten Unterrichtsgegenstand auswirken könnte.²⁵⁰

Es zeigt sich leider auch, dass das Unterrichtsfach Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung nicht zu den „Lieblingsfächern“ der Schülerinnen und Schüler zählt. Über diese Tatsache berichtete die Tageszeitung „der Standard“ in einem Artikel, der im April 2011 erschienen ist. Dabei bezieht sich die Redakteurin oder der Redakteur auf ein Umfrageergebnis des Nachhilfeinstituts „Lernquadrat“. Bei der Umfrage wurde das Ergebnis erkannt, dass Geschichte das sechst unbeliebteste Schulfach ist. Schlechter haben nur die Gegenstände Deutsch, Rechnungswesen, Physik, Englisch und Mathematik abgeschnitten.²⁵¹

Auch im Interview mit L. konnte festgestellt werden, dass Geschichte nicht zu ihren „Lieblingsfächern“ in der Schule zählt:

„Ja also, so im Grunde genommen im Unterricht ist Geschichte nicht mein Lieblingsfach, ich weiß nicht, ich merke mir solche Sachen nicht so“.

Es zeigt sich also, dass einerseits die Methoden dazu führen können, dass sich die Schülerinnen und Schüler im Unterricht langweilen und diesem nicht aufmerksam folgen, es kann aber auch andererseits festgestellt werden, dass das Interesse am Unterrichtsgegenstand Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung nicht allzu hoch ist, wie es diese Disziplin verdienen würde. An dieser Stelle kommt die Frage auf, ob das Interesse der Jugendlichen am Unterrichtsfach Geschichte gesteigert werden kann, wenn auf den Einsatz von Video- und Computerspielen zurückgegriffen wird?

Zu dieser Frage meinte L. im Interview:

„Ich glaube, wenn man Videospiele spielt wo es zum Beispiel um was Geschichtliches geht, dann lernt man sicher auch was dabei. Es würde auch sicher mehr Spaß machen wenn solche Spiele im Unterricht verwendet werden. Ich glaube auch, dass ich mir dann auf jeden Fall mehr merken würde“.

²⁴⁹ Vgl. Petra Steinheider, (Wiesbaden 2014) 138.

²⁵⁰ Vgl. ebd.

²⁵¹ Vgl. Mathe und Co.: Die meistgehassten Fächer. Artikel der Tageszeitung „Die Presse“ (April 2011). online unter: <https://diepresse.com/home/bildung/schule/hoehereschulen/650004/Mathe-und-Co_Die-meistgehassten-Faecher#slide-650004-9> (5.5.2019).

Aus didaktischer Sicht ist der Einsatz von Video- und Computerspielen im Unterricht sehr reizvoll. Durch den Einsatz der digitalen Medien kann es geschafft werden, dass die Schülerinnen und Schüler enthusiastischer, konzentrierter, interessierter und fokussierter sind, sowie eine höhere Bereitschaft zur Mitarbeit im Unterricht zeigen.²⁵² Durch den Einsatz der elektronischen Unterhaltungsmedien rückt der Lehrende in den Hintergrund und die Schülerinnen und Schüler übernehmen eine aktivere Rolle im Unterricht. Der Einsatz des digitalen Mediums kann aber auch dazu beitragen, dass das Verständnis der Jugendlichen für komplexe Zusammenhänge gefördert wird.²⁵³

Es zeigt sich also durch die Aussagen mehrerer Schülerinnen und Schüler, dass der Einsatz von Video- und Computerspielen einen positiven Einfluss auf das Lernverhalten sowie auf die Mitarbeit der Lernenden haben kann. Wesentlich ist aber, dass dieses Medium unterstützend eingesetzt wird. Durch einen zu häufigen Einsatz könnte es soweit kommen, dass die Jugendlichen den Unterricht nicht mehr als „Zeit des Lernens“, sondern als reines „Entertainment“ wahrnehmen. Dies würde schlussendlich dazu führen, dass der Unterricht weder lehrreich noch fesselnd ist, da immer die gleiche Methode von der Lehrperson angewendet wird.²⁵⁴ Wichtig für alle Lehrpersonen ist, einen abwechslungsreichen Unterricht zu planen.

3.3 Video- und Computerspiele im Unterricht

In diesem Abschnitt der Diplomarbeit soll beschrieben werden, wie der Unterricht mit Video- und Computerspielen aussehen könnte. Dabei wird sowohl auf die Unterrichtsvorbereitung, auf die Durchführung einer Unterrichtssequenz, auf die Ergebnissicherung, sowie auf die Nachbearbeitung der Inhalte Bezug genommen. Wichtig ist mir persönlich an dieser Stelle zu erwähnen, dass es sich hierbei nicht um einen Ablauf handelt, der von den Lehrerinnen und Lehrern angewendet werden muss, sondern es sich um Vorschläge handelt, die aufzeigen, wie die einzelnen Schritte ablaufen könnten. Bei diesen Entwürfen beziehe ich mich sowohl auf bestehende Literatur, als auch auf meine eigenen Vorstellungen. Wie der Umgang mit den digitalen Unterhaltungsmedien im Unterricht erfolgt bleibt jeder Lehrerin und jedem Lehrer selbst überlassen.

²⁵² Vgl. Zielinski et al, Düsseldorf 2017, 69.

²⁵³ Vgl. Stephan Schwan, Game Based Learning – Computerspiele in der Hochschullehre (Tübingen 2006) 2.

²⁵⁴ Vgl. ebd.

3.3.1 Vorbereitung des Unterrichts mit Video- und Computerspielen

Bereits bei der Unterrichtsvorbereitung müssen von den Lehrpersonen, die mit dem Gedanken spielen ein Video- oder Computerspiele im Unterricht einzusetzen, mehrere Aspekte bedacht werden. Die erste Überlegung ist natürlich, welches Spiel für den Unterricht verwendet werden soll. Hierbei ist zu beachten, dass die geschichtlichen Inhalte, die im digitalen Unterhaltungsmedium gezeigt werden auch zu der Thematik, die im Unterricht mit den Schülerinnen und Schülern besprochen beziehungsweise bearbeitet werden soll, passen. Es muss ein klarer Bezug zwischen den Unterrichtsinhalten und den Darstellungen im Spiel ersichtlich sein. Hierbei reicht es aber nicht, dass dieser Bezug nur für die Lehrerin oder den Lehrer, sondern auch für die Jugendlichen in der Klasse, als auch für klassenfremde Personen wie zum Beispiel der Direktorin/dem Direktor, Kolleginnen und Kollegen oder auch den Eltern ersichtlich ist. Von Vorteil wäre es auch, vor dem erstmaligen Einsatz sowohl die Direktorin/den Direktor als auch die Eltern der zu Unterrichtenden um ihr Einverständnis hinsichtlich der Verwendung des Unterhaltungsmediums zu fragen. Peter Köck beschreibt sechs weitere Aspekte, welche bei der Vorbereitung des Unterrichts mit Hilfe eines multimedialen Mediums zu beachten sind.

- Das Lernangebot besteht in einem komplexen Ausgangsproblem. Der Unterricht soll an den Erfahrungshorizont der Schülerinnen und Schüler anknüpfen und damit lösbare, aber dennoch fragwürdige Problematiken aufzeigen, wodurch sowohl die Neugier als auch der Lösungswunsch als Lernmotiv in den Vordergrund rückt.²⁵⁵
- Der Unterricht soll authentisch sein und einen Lebensweltbezug der Jugendlichen enthalten. Weiters soll das Lernangebot an lebensnahe Situationen anknüpfen. Speziell im Unterrichtsfach Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung könnte dies im Bereich der politischen Bildung geschehen.²⁵⁶
- Vom Unterricht werden kontextgebundene Methoden verlangt, die im Lehr-Lern-Kontext und im Anwendungskontext, das heißt im außerschulischen Bereich, ähnlich sein müssen.²⁵⁷

²⁵⁵ Vgl. Peter Köck, Handbuch der Schulpädagogik – für Studium – Praxis – Prüfung (Donauwörth 2012) 380.

²⁵⁶ Vgl. ebd.

²⁵⁷ Vgl. ebd.

- Der Unterricht sollte sowohl multiple Kontexte als auch multiple Perspektiven aufweisen. So ist auch ein Standortwechsel in der Betrachtung der Inhalte zu beachten, wodurch die kognitive Beweglichkeit in Bezug auf Problemlösungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler trainiert wird. Eine Änderung der Perspektive soll auch zur Vermeidung von Langeweile im Unterricht dienen.²⁵⁸
- Der Unterricht soll die Vorgaben des Lehrplans in Bezug auf die Reflexion und Artikulation von Problemlösungsprozessen berücksichtigen. Dadurch soll ermöglicht werden, dass die Jugendlichen das erlernte Wissen auch in lebensnahen Situationen anwenden können.²⁵⁹
- Der Unterricht soll dazu dienen, den sozialen Austausch zwischen den Jugendlichen zu fördern und dient zur Verbesserung der Interaktion sowie der Kommunikation.²⁶⁰

Neben diesen Aspekten, die bei der Vorbereitung des Unterrichts berücksichtigt werden sollten, sollte weiters darauf geachtet werden, dass die geplante Schulstunde auch den gesetzlichen Rahmenbedingungen sowie den Anforderungen des Lehrplans entspricht. Auch ist darauf Rücksicht zu nehmen, dass die gezeigten Inhalte des Video- oder Computerspiels dem Alter der Schülerinnen und Schüler entsprechen. Besonders wesentlich ist auch zu überprüfen, ob durch die Verwendung der Sequenzen Jugendliche diskriminiert werden beziehungsweise in eine Situation versetzt werden, in der sich diese unwohl fühlen könnten.

Ein weiterer Zugang bei der Auswahl der passenden Video- oder Computerspiele könnte sein, wenn Schülerinnen oder Schüler auf die Lehrperson zukommen und Fragen zur Geschichte stellen, die sie in einem Spiel virtuell erlebt haben. Dieser Zugangspunkt bietet auch den Vorteil, dass der Unterricht an die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler anknüpfen würde.

²⁵⁸ Vgl. Köck, Donauwörth 2012, 380.

²⁵⁹ Vgl. ebd.

²⁶⁰ Vgl. ebd.

Worauf muss die Lehrperson bei sich selbst achten?

Nicht nur bei den geplanten Materialien und bei der Einhaltung der Rahmenbedingungen muss von der Lehrkraft überprüft werden, dass diese im Unterricht einsetzbar sind. Auch bei sich selbst muss die Lehrerin oder der Lehrer hinterfragen, ob er genügend Kenntnis über den Einsatz des Mediums besitzt. Zielinski beschreibt folgende Kompetenzen, die eine Lehrkraft benötigt:

- Eine umfassende Medienkompetenz und die Bereitschaft, diese kontinuierlich weiterzuentwickeln.²⁶¹
- Eine gute Kenntnis über die Bedeutung der digitalen Medien in der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler, um einen bestmöglichen Erwerb der Medienkompetenz bei den Jugendlichen zu erreichen.²⁶²
- Ein gutes Gespür, die verschiedenen Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler im Unterricht mit digitalen Medien zu berücksichtigen.²⁶³
- Ein umfassendes Repertoire an Methoden, um den Jugendlichen sowohl die lerntheoretischen als auch die didaktischen Möglichkeiten der digitalen Medien für den Gebrauch in- und außerhalb der Schule aufzuzeigen.²⁶⁴
- Ein gutes Gespür, um aus der Vielzahl an angebotenen Unterhaltungsmedien das geeignete Material für den Unterricht zu finden.²⁶⁵
- Die Eigenschaft bei den Schülerinnen und Schülern das Lernen mit digitalen Unterhaltungsmedien zu unterstützen, damit diese aus dem großen Angebot an Spielen kritisch reflektieren und daraus einen sinnvollen, kreativen und angemessenen sozialen Umgang entwickeln können.²⁶⁶

²⁶¹ Vgl. Wolfgang Zielinski, Ausblick: „Dicke Bretter bohren“ oder: Selbstverantwortung für den eigenen Kompetenzzuwachs? In: Wolfgang Zielinski et al (Hg.), Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht (München 2017) 180.

²⁶² Vgl. ebd.

²⁶³ Vgl. ebd.

²⁶⁴ Vgl. ebd.

²⁶⁵ Vgl. ebd.

²⁶⁶ Vgl. ebd.

- Die Bereitschaft, sich mit der aktuellen Forschung zur Bildung in digitalen Unterhaltungsmedien auseinanderzusetzen, um dadurch einen Kompetenzzuwachs erfahren zu können.²⁶⁷
- Selbstverantwortung, um sich über Urheberrechte, Datenschutz sowie Jugendschutz zu informieren, um den Schülerinnen und Schülern einen sicheren Raum zum Lernen zu ermöglichen.²⁶⁸

3.3.2 Durchführung des Unterrichts mit digitalen Unterhaltungsmedien

Der Einsatz eines Video- oder Computerspiels im Unterricht soll sowohl für die Lehrerin oder den Lehrer, aber auch für die Schülerinnen und Schüler motivierend sein. Wesentlich bei der Verwendung ist, dass sich die Lehrkraft auf den Mehrwert der Unterrichtsmethode fokussiert, den pädagogischen und didaktischen Mehrwert des digitalen Unterhaltungsmediums erkennt und diesen auch auf die Jugendlichen in der Klasse übertragen will. Unabdingbar für eine problemlose Durchführung des Unterrichts ist auch, dass sämtliche Ressourcen, die für die Unterrichtsstunde benötigt werden (Konsole oder PC, Kabeln, etc.), vorhanden und auch funktionsfähig sind. Falls die benötigte Technik nicht in der Schule vorhanden ist muss sich zeitgerecht um deren Beschaffung sowie den Aufbau gekümmert werden.

Wichtig während der Durchführung ist auch, immer einen „Plan B“ bereit zu haben, der eingesetzt werden kann, falls es zu Problemen oder Ausfällen des technischen Equipments kommen sollte. Auch der Bezug auf die jeweiligen Kompetenzen, die in der Unterrichtseinheit vermittelt werden sollen, darf nicht vernachlässigt werden. Weiters sollten etwaige unterstützende Materialien wie Arbeits- oder Infoblätter den Schülerinnen und Schülern erklärt werden.²⁶⁹ Der Umgang mit dem Medium an sich muss den Schülerinnen und Schüler unmissverständlich erklärt werden. Es muss klar definiert werden, welche Inhalte und welche Fragestellungen bearbeitet werden sollen. Im Bereich politische Bildung könnte dies zum Beispiel sein, welche gesellschaftliche Einflüsse und Meinungen im Video- oder Computerspiel transferiert werden.²⁷⁰

²⁶⁷ Vgl. Zielinski, München 2017, 180.

²⁶⁸ Vgl. ebd.

²⁶⁹ Vgl. Marco Fileccia et al, Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht (Düsseldorf 2010) 106.

²⁷⁰ Vgl. Derk Stiepelmann, Videospiele – Ein problematisches Freizeitmedium (Diplomarbeit Fachbereich Erziehungswissenschaften Universität Dortmund) (Dortmund 1999) 96.

Welche Fragestellungen könnten bearbeitet werden?

Der Einsatz von Video- oder Computerspielen im Unterrichtsgegenstand Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung bietet den Lehrerinnen und Lehrern ein breites Spektrum an Fragestellungen, die von den Schülerinnen und Schülern im Unterricht bearbeitet werden können. Bei Buchberger werden folgende Fragestellungen beschrieben, die von den Jugendlichen folgende Aspekte erforscht werden:

- Welche Geschichtsbilder werden von dem digitalen Unterhaltungsmedium konstruiert, transferiert sowie rekuriert?²⁷¹ (Rekurriert = auf etwas früher Erkanntes oder Gesagtes zurückgehen beziehungsweise Bezug nehmen)²⁷²
- Wie verbindet sich historische Authentizität mit fiktionalen Erzählungen? Welche Inhalte sind wissenschaftlich erforscht, welche sind von den Herstellerinnen und Herstellern frei erfunden?²⁷³
- Welche geschichtlichen Narrationen kommen im Video- oder Computerspiel zur Anwendung?²⁷⁴
- Verfügt das digitale Unterhaltungsmedium über eine eigene Geschichte oder ist es eine reine Nacherzählung?²⁷⁵

Es zeigt sich, dass ein breites Spektrum an Fragestellungen zur Verfügung steht, dass von den Schülerinnen und Schülern während des Unterrichts bearbeitet werden kann. Diese Fragestellungen können auch als eine Art „Back-up“ verwendet werden, falls am Ende der Unterrichtsstunde noch eine Restzeit vorhanden sein sollte. Die Fragen können an fast jeder Stelle des Unterrichts eingeschoben werden und den Unterricht mit dem digitalen Unterhaltungsmedium vertiefen. Durch die Verwendung der Fragen kann von der Lehrerin oder dem Lehrer sichergestellt werden, dass sich die Jugendlichen genauer mit den historischen Aspekten des Mediums beschäftigen. Weiters bieten sie auch den Vorteil, dass durch die weitere Beschäftigung des Themas die Inhalte der Unterrichtssequenz weiter vertieft und in weiterer Folge besser gesichert werden können.

²⁷¹ Vgl. Buchberger et al, Innsbruck 2015, 100.

²⁷² Vgl. Duden. online unter: <<https://www.duden.de/rechtschreibung/rekurrieren>> (5.5.2019).

²⁷³ Vgl. Buchberger et al, Innsbruck 2015, 100.

²⁷⁴ Vgl. ebd.

²⁷⁵ Vgl. ebd.

3.3.3 Ideen der Schülerinnen und Schüler

Auch die Schülerinnen und Schüler, die den Fragebogen beantwortet haben und die sich für ein Interview bereit erklärten, hatten verschiedene Ideen, wie Video- oder Computerspiele im Geschichtsunterricht eingesetzt werden könnten.

Anonymer Fragebogen:

„Man spielt das Spiel zu Hause und die Story wird besprochen. Während des Spielens muss man sich wichtige Ereignisse oder berühmte Personen aufschreiben und diese dann mit dem Schulbuch oder dem Internet genauer erklären“.

Dass das Spiel zu Hause gespielt wird und die Inhalte in der Schule besprochen und vertieft werden, ist an und für sich eine gute Idee. Das Problem hierbei ist vermutlich, dass nicht alle Schülerinnen und Schüler das Spiel besitzen und von den Jugendlichen nicht verlangt werden kann, das Spiel für den Unterricht zu kaufen. Anders ist dies bei kostenlosen Spielen am Smartphone, hierbei wäre dieser Vorschlag eine gute Option.

Anonymer Fragebogen:

„Der Lehrer oder die Lehrerin zeigt Werkzeuge, Waffen, Personen, oder andere Sachen aus dem Spiel und es wird besprochen, wie detailgetreu diese umgesetzt und dargestellt werden. Das kann auch zum Kennenlernen des historischen Alltags dienen“.

Unter diesem Vorschlag kann verstanden werden, dass Sequenzen oder Bilder des Unterhaltungsmediums besprochen werden. Bei dieser Methode können die Darstellungen des Spiels mit Bildern in Büchern oder im Internet verglichen und die Authentizität besprochen werden. Vorteil hierbei ist, dass die Jugendlichen das Spiel weder besitzen noch kennen müssen. Hierbei muss aber auch gesagt werden, dass es sich mehr um das Zeigen eines Videos als um die Verwendung eines Video- oder Computerspiels im Unterricht handelt.

Anonymer Fragebogen:

„Gemeinsam in der Unterrichtsstunde das Gameplay ansehen und die Themen, welche dabei vorkommen, besprechen“.

Auch dieser Vorschlag wäre umsetzbar, ohne dass die Jugendlichen das Spiel kennen oder besitzen. Wesentlich hierbei ist aber, dass sich die Lehrerin oder der Lehrer bereits vor dem Unterricht ausführlich mit dem Gameplay-Video beschäftigt und dieses analysiert. Denkbar ist auch, dass nur kurze Sequenzen des Trailers oder des „Gameplays“ verwendet werden. Dieser Vorschlag bedeutet aber ebenfalls, dass nur ein Video über das Spiel angesehen wird.

Häufig kamen bei der Beantwortung des Fragebogens folgende Meldungen:

„um die Inhalte verständlicher zu machen“; „Sequenzen als Unterstützung verwenden“; „um das Thema weiter zu vertiefen“, etc. Anhand dieser Aussagen zeigt sich, dass die Schülerinnen und Schüler interessiert sind, Video- und Computerspiele als „Vertiefung“ des Unterrichtsinhaltes zu verwenden. Interessant ist dabei, dass nur sehr selten geschrieben wurde, dass die Spiele im Unterricht gespielt werden sollen. Das größte Interesse bestand darin, dass Bilder oder kurze Ausschnitte des digitalen Unterhaltungsmediums verwendet werden, damit die Jugendlichen auf diese Weise eine Vorstellung über die verschiedenen Thematiken erhalten, die im Schulbuch beschrieben werden.

Natürlich kamen bei der Beantwortung des Fragebogens Vorschläge, die nicht für den Unterricht verwendbar sind:

„Damit man in der Schule lernt wie man richtig Fortnite spielt“ oder „man spielt die ganze Stunde und sagt dann wie weit man gekommen ist“.

Aber auch bei den Interviews wurden interessante Ansätze für den Einsatz von Video- und Computerspielen im Geschichteunterricht genannt:

P.:

„Ich kann mir vorstellen, dass Inhalte aus Spielen im Unterricht vorkommen, aber halt nur wenige. Wie genau kann ich mir aber nicht vorstellen, keine Ahnung. Aber in Geschichte kann es schon gut sein, dass solche Inhalte verwendet werden“.

L.:

„Ich denke, dass der Unterricht durch das Einsetzen von Video- oder Computerspielen spannender werden könnte. Natürlich sollte man nicht das ganze Spiel verwenden, aber kurze Sequenzen welche danach besprochen werden kann ich mir schon vorstellen. Ich

würde mich dann im Unterricht auch mehr einbezogen fühlen, weil ich dann auch mehr mitreden könnte da ich selber solche Spiele spiele“.

N.:

„In Battlefield kommen zum Beispiel immer wieder kurze Texte wo steht wie es in echt war und das finde ich toll, die kann man dann auch im Unterricht besprechen.

Es zeigt sich auch hierbei, dass die interviewten Personen nicht das gesamte Video- oder Computerspiel, sondern nur Ausschnitte im Unterricht verwenden wollen. Ähnlich wie bei den Antworten des Fragebogens zeigt sich, dass die Inhalte unterstützend oder vertiefend bei der Behandlung der Themen eingesetzt werden sollen.

Speziell die Aussage von N. ist interessant. Dieser sagt, dass bei „Battlefield“ immer wieder Infotexte erscheinen, bei denen Details beschrieben werden. Neben diesen Infotexten gibt es in diesem Spiel auch immer wieder Auszüge aus Tagebüchern, die einen Einblick in den Alltag eines Soldaten erlauben. Diese Informationen könnten von der Lehrperson aufgearbeitet und im Unterricht verwendet werden.

Neben diesen Infotexten gibt es aber auch zu immer mehr Video- oder Computerspielen Begleitbücher, in denen weitere Informationen über die Geschichte, die in dem digitalen Unterhaltungsmedium dargestellt wird, beschrieben sind. Als Beispiel möchte ich hierbei die Spielereihe „Assassins Creed“ anführen, zu der es fast zu jedem Teil ein Buch gibt. Die Bücher wurden von Oliver Bowden verfasst und sind meist in Romanform geschrieben. Diese Werke beschreiben zusätzlich sehr detailliert die jeweilige Bevölkerung, Gebäude, berühmte Personen und Politik der im Spiel und Buch dargestellten historischen Zeit.²⁷⁶

Auch aus diesen Büchern können Informationen entnommen werden, die in weiterer Folge im Unterricht gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern besprochen werden. Dies hätte auch den Vorteil, dass neben der Medienkompetenz auch die Lesekompetenz der Jugendlichen trainiert werden würde.

3.3.4 Ergebnissicherung und Nachbereitung

Wesentlicher Bestandteil fast jeder Unterrichtseinheit ist die Phase der Ergebnissicherung.²⁷⁷ Unter dem Begriff Ergebnissicherung ist die Erfolgssicherung von

²⁷⁶ Vgl. [goodreads.com](https://www.goodreads.com/author/show/3174636.Oliver_Bowden), Oliver Bowden. online unter:
<https://www.goodreads.com/author/show/3174636.Oliver_Bowden> (30.10.2019).

²⁷⁷ Vgl. Alfred Riedl, Grundlagen der Didaktik (Stuttgart 2004) 99.

geleisteten Unterrichtsarbeiten zu verstehen.²⁷⁸ In diesem Abschnitts des Unterrichts werden die Unterrichtsergebnisse, die in der Unterrichtseinheit erarbeitet wurden in einer geordneten, strukturierten und zugeordneten Weise dargelegt, sodass die Schülerinnen und Schüler diese in ihrem Heft oder in der Mappe niederschreiben können, um auf die Ergebnisse der Unterrichtsstunde zu einem späteren Zeitpunkt ohne jeglichen Qualitätsverlust zurückgreifen zu können.²⁷⁹ Es werden aber nicht alle Inhalte des Unterrichts bei der Ergebnissicherung berücksichtigt, da diese von verschiedenen Faktoren abhängig sind. So entscheiden unter anderem die Struktur der Unterrichtsinhalte, die institutionellen Rahmenbedingungen aber auch die Lehrziele der Lehrperson darüber, welche Inhalte des Unterrichts bei der Ergebnissicherung berücksichtigt werden und welche nicht.²⁸⁰ Auch bei der Verwendung von Video- oder Computerspielen ist die Ergebnissicherung ein wesentlicher Bestandteil des Unterrichts. Leider kann nicht erwartet werden, dass sich die Jugendlichen alle Inhalte, die während der Verwendung des digitalen Unterhaltungsmediums erlernt wurden, ohne der Ergebnissicherung merken. Das Festhalten der wichtigsten Inhalte des Unterrichts soll dazu dienen, dass die Schülerinnen und Schüler bei einem Test oder einer Prüfung auf die Unterlagen zurückgreifen und diese lernen können. Welche Themen der Unterrichtseinheit schließlich niedergeschrieben werden, kann die Lehrerin oder der Lehrer bereits vor der Unterrichtssequenz festlegen oder sie/er entscheidet dies während der Stunde indem sie/er beobachtet, welche Inhalte besonders diskutiert und bearbeitet werden. Bei der Verwendung von digitalen Medien im Unterricht reicht es aber nicht aus, den Schülerinnen und Schülern zu sagen, dass sie das Spiel zu Hause weiter konsumieren und sich dabei die wichtigsten Inhalte aufschreiben sollen. Eine weitere Form der Sicherung der wichtigsten Inhalte wäre am Ende der Unterrichtsstunde einen Lückentext oder ein anderes Arbeitsblatt in Bezug auf die wesentlichsten Inhalte auszugeben und bearbeiten zu lassen. Vorteil hierbei ist, dass die Lernenden die Aufgaben selbst lösen und damit die Themen weiter vertiefen können. Nachteil bei dieser Methode ist, dass sie, je nach Lernstärke der Schülerinnen und Schüler mehr Zeit in Anspruch nimmt als das reine Abschreiben von der Tafel oder der Power-Point-Präsentation.

²⁷⁸ Vgl. Riedl, Stuttgart 2004, 99.

²⁷⁹ Vgl. Manfred Bönsch, Variable Lernwege – Ein Lehrbuch der Unterrichtsmethoden (Paderborn 1991) 107-108.

²⁸⁰ Vgl. Andre Zysk, Unterrichtsverfahren der Pädagogik – Die Ergebnissicherung im Unterricht aus allgemein-pädagogischer Sicht: Begriff, Kriterien und Methoden (o.O 2001) 2.

Nach der eigentlichen Unterrichtsstunde beginnt für die Lehrpersonen die Nachbereitung des durchgeführten Unterrichts. Speziell nach den ersten Verwendungen von Video- oder Computerspielen im Unterricht stellt dies einen wesentlichen Bestandteil für Lehrerinnen und Lehrer dar. Die Nachbereitung beginnt bereits am Ende der Unterrichtseinheit gedanklich und kann in weiterer Folge auch schriftlich vertieft werden.²⁸¹ Hierbei wird der Unterrichtsablauf von der Lehrperson in die einzelnen Planungsabschnitte unterteilt und jede Phase auf dessen Funktionalität überprüft. Speziell durch einen „Soll-Ist-Vergleich“ können konkrete Schwachpunkte des Unterrichts erkannt und in weiterer Folge später vermieden werden.²⁸²

Bei der Nachbereitung können sich die Lehrerinnen und Lehrer unter anderem folgende Fragen stellen:

- Wurden die persönlichen Voraussetzungen und die sachlichen Bedingungen richtig eingesetzt und berücksichtigt?²⁸³
- Entsprach die Unterrichtsvorbereitung beziehungsweise der Unterrichtsentwurf den zu erreichenden Zielen?²⁸⁴
- Konnten mit der Unterrichtsdurchführung die vorgegebenen Lerninhalte angemessen vermittelt und die Lernziele erreicht werden?²⁸⁵

Bei der Nachbereitung des Unterrichts erfolgt sozusagen eine „Selbstbeurteilung“, die die Lehrperson selbst durchführt. Hierbei wird sowohl die Planung als auch die Durchführung des Unterrichts analysiert und auf Problemstellen erforscht.²⁸⁶ Werden Schwachstellen gefunden, so können diese im nächsten Unterricht, in dem die gleichen Themen bearbeitet werden sollen, vermieden werden.²⁸⁷ Speziell beim Einsatz von Video- oder Computerspielen in der Klasse kann einiges misslingen. Darüber hinaus ist es wichtig zu analysieren, ob die Jugendlichen mit dem Medium Erfolg bringend gearbeitet haben, ob die Lernziele erreicht und ob die Inhalte richtig verstanden werden konnten oder ob es zu technischen Problemen kam. Sollte es zu „Störungen“ des Unterrichtsablaufs gekommen

²⁸¹ Vgl. Jörg-Peter Pahl, Berufsbildende Schule – Bestandsaufnahme und Perspektive (Bielefeld 2007) 565.

²⁸² Vgl. ebd.

²⁸³ Vgl. ebd.

²⁸⁴ Vgl. ebd.

²⁸⁵ Vgl. ebd., 566.

²⁸⁶ Vgl. Herbert Altrichter et al, Analyse von Unterricht durch forschendes lernen: Wie Lehrpersonen aus ihrem Unterricht lernen können. In: Ewald Kiel et al (Hg.) Handbuch Unterricht an allgemeinbildenden Schulen (Bad Heilbrunn 2019) 475.

²⁸⁷ Vgl. ebd.

sein, so können diese in der Reflexion festgestellt und in der zukünftigen Unterrichtsplanung beachtet werden.²⁸⁸ Auch kann es von Vorteil sein, nach dem erstmaligen Gebrauch von digitalen Unterhaltungsmedien als Unterrichtsmaterial die Schülerinnen und Schüler zu befragen, wie ihnen der Unterricht gefallen hat. Wesentlich ist bei der Reflexion und der Nachbereitung nämlich auch, wie die Mitarbeit und die Motivation der Lernenden während der Unterrichtsstunde ausgefallen sind.

²⁸⁸ Vgl. Altrichter et al, Bad Heilbrunn 2019, 475.

4. Unterrichtsbeispiel

In diesem Kapitel der Diplomarbeit wird ein Beispiel für eine Unterrichtsplanung dargelegt, in dem ein Video- oder Computerspiel angewandt werden soll. Dies dient dazu, dass gezeigt werden kann, wie dieses Medium im Klassenzimmer eingesetzt werden könnte.

4.1 Idee des Unterrichtsbeispiels

Das Beispiel, das vorgestellt wird, ist für einen Unterricht in einer sechsten Klasse der AHS konzipiert. Für das Unterrichtskonzept, das sich über mehr als eine Schulstunde belaufen wird, wurde das Thema „Erster Weltkrieg“ gewählt. Der Erste Weltkrieg dauerte von 1914 bis 1918, wodurch sich ein breites Spektrum an Einsatzmöglichkeiten für diverse Video- oder Computerspiele ergibt. Für das Unterrichtsbeispiel, das in weiterer Folge beschrieben wird, wird das Spiel „Battlefield one“ herangezogen. Mit Hilfe dieses Spieles soll den Schülerinnen und Schülern ein Einblick in die Luftschlacht um England ermöglicht werden. Für den Unterricht wird die Kampagne gewählt, bei der die Spielerin oder der Spieler ein britisches Jagdflugzeug steuert. In einer der verschiedenen Missionen ist das Ziel zu erreichen, London vor der Bombardierung durch deutsche Luftschiffe zu verteidigen. Eben diese Mission soll im Unterricht herangezogen werden. Die Wahl des Videospiels soll aber auch dazu dienen zu zeigen, dass auch „Shooter-Spiele“ im Geschichtsunterricht eingesetzt werden können.

Im Lehrplan ist dieses Thema für die sechste Schulstufe vorgesehen: „Vom Beginn der Neuzeit bis zum Ersten Weltkrieg“ Der Erste Weltkrieg ist im AHS Oberstufenlehrplan unter dem Punkt „gestaltende Kräfte des 19. Jahrhunderts in Gesellschaft, Wirtschaft und Politik und ihre Folgen bis 1918 (Nationalismus, Liberalismus, Konservatismus, Sozialismus, industrielle Revolution, Frauenemanzipationsbewegungen, Ursachen und Folgen des Ersten Weltkrieges) zu finden.“²⁸⁹

Um einen besseren Einblick in die Planung zu gewährleisten, wurde sowohl eine Beschreibung der Unterrichtsstunden als auch eine Planungsmatrix sowie Unterrichtsmaterialien erstellt.

Die erstellte Unterrichtsvorlage soll als Vertiefung des Themas „Erster Weltkrieg, neue Kriegstechnologien und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft“ dienen. In zumindest

²⁸⁹ Vgl. Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Lehrplan Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung Geschichte. online unter: https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/unterricht/lp/lp_neu_ahs_05_11857.pdf (7.5.2019).

einer Unterrichtseinheit zuvor sollten die wesentlichsten Aspekte des Themas mit den Schülerinnen und Schülern besprochen werden.

4.2 Stundenplanung

Klasse: 6. Klasse AHS

Thema: „Erster Weltkrieg“

In den ersten Unterrichtsminuten erfolgt die Begrüßung durch die Lehrperson. Weiters wird festgestellt, ob und wenn ja welche Schülerinnen und/oder Schüler abwesend sind. Im Anschluss daran erfolgt in den nächsten fünf Minuten eine Stundenwiederholung über die Inhalte der vorherigen Unterrichtseinheit.

Im Anschluss an die Stundenwiederholung wird den Schülerinnen und Schülern das Thema der Unterrichtsstunde, die Methode der Wissensvermittlung (also das Verwenden eines Video- oder Computerspiels) sowie das Spiel, das zum Einsatz kommt, vorgestellt. Essentiell für diese Unterrichtsstunde ist, dass entweder eine Konsole oder ein Computer in der Klasse vorbereitet ist, oder der Unterricht in einem Computerraum durchgeführt wird. Noch bevor die Schülerinnen und Schüler mit dem Spielen beginnen, bekommen sie einen Arbeitsauftrag, den sie während der Verwendung des Unterhaltungsmediums lösen sollen. Dieser soll dazu dienen, dass die Jugendlichen die Unterrichtseinheit nicht nur als „Spielestunde“ betrachten, sondern auch die didaktischen Lernziele erfüllt werden.

In diesem Unterrichtsbeispiel wird das Spiel in einem Computerraum verwendet, wodurch mehr Jugendliche gleichzeitig agieren können. Dafür sitzen immer zwei Schülerinnen und Schüler an einem Gerät und wechseln sich ab. Dies bietet den Vorteil, dass einer der beiden während des Zusehens den Arbeitsauftrag bearbeiten kann. Für das Spielen ist eine Zeit von 30 bis 35 Minuten eingeplant. In den letzten Minuten der ersten Unterrichtsstunde sollen die Lernenden den Arbeitsauftrag vervollständigen und diesen mit ihrer Partnerin oder ihrem Partner besprechen.

In der zweiten Unterrichtseinheit wird der Arbeitsauftrag zu Beginn der Stunde im Plenum besprochen. Ziel dieser Plenumsdiskussion ist, etwaige unterschiedliche Betrachtungsweisen der Jugendlichen hervorzuheben und diese zu besprechen.

Im Anschluss daran sollen sich die Jugendlichen in Gruppen zu je 3 bis 4 Personen einteilen und einen weiteren Arbeitsauftrag bearbeiten. Hierbei erhält jede Gruppe eine andere Fragestellung, wodurch sie in dem ihnen zugeteilten Themenbereich zu „Experten“ werden. Sie sollen ein Plakat mit den wesentlichsten Fakten erstellen und ihre Ergebnisse in der darauffolgenden Geschichtsstunde der restlichen Klasse präsentieren.

Für die Recherchearbeiten können sowohl Lehrbücher als auch das Internet herangezogen werden.

4.3 Stundenmatrix

4.3.1 erste Unterrichtseinheit

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform	Methodisch-didaktische Anmerkungen: Kompetenzorientierte Lernziele, Teilkonzepte
Beginn	1 min.	Begrüßung		
Einstieg	5 min.	Stundenwiederholung	LehrerInnen- Schülerinnen- gespräch	
Bearbeitungsphase	5 min	Vorstellen der Unterrichtsplanung (Methode, Medium, etc.)	LehrerInnenvortrag	
Bearbeitungsphase	30 min.	Spielen des Spieles und Bearbeiten des Arbeitsauftrags in 2er Gruppen	Teamarbeit	hist. Methodenkompetenz hist. Sachkompetenz politikbezogene Methodenkompetenz
Bearbeitungsphase	9 min	Ende des Spielens, besprechen der Ergebnisse in den 2er Teams; Ende der Unterrichtsstunde	Teamarbeit	Analysekompetenz Medienkompetenz

4.3.2 zweite Unterrichtseinheit

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform	Methodisch-didaktische Anmerkungen: Kompetenzorientierte Lernziele, Teilkonzepte
Beginn	1 min.	Begrüßung		
Wiederholung	10 min.	Wiederholung und Besprechung des Arbeitsauftrags der Vorstunde im Plenum	Plenumsdiskussion	Analysekompetenz
Bearbeitungsphase	35 min.	Bildung von Gruppen zu je drei bis vier Schülerinnen und Schülern (5Gruppen) Austeilen eines Arbeitsauftrags Recherchearbeiten Gestalten eines Plakats Gestalten eines Handouts für die anderen Schülerinnen und Schüler	Gruppenarbeit	Analysekompetenz Medienkompetenz hist. Methodenkompetenz hist. Sachkompetenz
Schlussphase	4 min.	Ende der Gruppenarbeit besprechen der Art der Recherche	Plenumsdiskussion	Analysekompetenz

4.3.3 dritte Unterrichtseinheit

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform	Methodisch-didaktische Anmerkungen: Kompetenzorientierte Lernziele, Teilkonzepte
Beginn	1 min.	Begrüßung		
Bearbeitungsphase	45 min.	Präsentation der Ergebnisse der Gruppenarbeit der zweiten Unterrichtseinheit mit Hilfe des erstellten Plakats Austeilen der Handouts Diskussion nach jeder Präsentation	Präsentation Plenumsdiskussion	Analysekompetenz Medienkompetenz Methodenkompetenz Präsentationskompetenz
Schlussphase	4 min.	Reflexion über die letzten Unterrichtseinheiten und die verwendeten Methoden	Plenumsdiskussion	Analysekompetenz

4.4 Unterrichtsmaterial

(1. Unterrichtseinheit)

„Luftschlacht um England“

Auf diesem Arbeitsauftrag finden sich einige Aufgaben, die du gemeinsam mit deiner Partnerin/deinem Partner während des Spielens des Computerspiels „Battlefield one“ lösen sollst.

Lest euch vor Beginn des Spiels die Fragestellungen sorgfältig durch!

- Beschreibe die dargestellten Flugzeuge und vergleiche diese mit heutigen Jagdflugzeugen.
- Beschreibe die wichtigsten Aufgaben der Piloten im Ersten Weltkrieg.
- Analysiere das Erscheinen der Luftschiffe in Bezug auf die zivile Bevölkerung.
- Analysiere das Erscheinen der Luftschiffe in Bezug auf die britischen Piloten.
- Beschreibe die Reaktion der Piloten nach dem Absturz der Luftschiffe.

(2. Unterrichtseinheit)

Gruppe 1:

Thema „neue Technologien als Kriegswaffe“

Flugzeuge

Recherchiere im Internet oder dem Schulbuch die Auswirkungen der neuen Kriegsmaschine „Flugzeug“. Beschreibe dabei ihre Rolle im Ersten Weltkrieg. Erläutere die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten.

Gruppe 2:

Thema „neue Technologien als Kriegswaffe“

Luftschiffe

Recherchiere im Internet oder dem Schulbuch die Auswirkungen der neuen Kriegsmaschine „Luftschiff“. Analysiere die Einsatzmöglichkeiten. Erläutere auch die Vor- beziehungsweise Nachteile gegenüber von Flugzeugen der damaligen Zeit. Beschreibe den Aufbau und die Bedienung der Maschine.

Gruppe 3:

Thema „neue Technologien als Kriegswaffe“

Piloten

Recherchiere im Internet oder dem Schulbuch über Piloten des Ersten Weltkrieges. Beschreibe deren Status in der Gesellschaft. Erläutere deren Aufgaben im aber auch außerhalb des Flugzeugs. Analysiere die Mortalitätsrate eines Piloten im Ersten Weltkrieg.

Gruppe 4:

Thema „neue Technologien als Kriegswaffe“

Zivilbevölkerung

Recherchiere im Internet oder im Schulbuch über die Auswirkungen der Einsätze von Flugzeugen und Luftschiffen als Waffen auf die Zivilbevölkerung.

Analysiere die Auswirkungen der Bombardierungen auf die britische Gesellschaft.

Gruppe 5:

Thema „neue Technologien als Kriegswaffe“

Kriegsführung

Recherchiere im Internet oder im Schulbuch über die Veränderung der Kriegsführung durch den Einsatz von neuen Technologien im Ersten Weltkrieg unter besonderer Berücksichtigung von Flugzeugen und Luftschiffen. Vergleiche dabei den Ersten Weltkrieg mit früheren Kriegen und beschreibe die Unterschiede.

5. Fazit

Video- und Computerspiele sind noch ein sehr junges Medium, das speziell in den letzten Jahren einen rasanten Sprung in der Entwicklung hingelegt hat. War es zu Beginn seiner Entstehung nur wenigen Menschen, die an einer Universität mit dem nötigen Equipment studierten, vorbehalten,²⁹⁰ so ist es aus der heutigen Gesellschaft kaum mehr wegzudenken. Vor allem der Aspekt, dass es beide Geschlechter in gleicher Weise fasziniert, führt dazu, dass das Medium einen sehr hohen Stellenwert bei allen Altersgruppen einnimmt. Betrachtet man sowohl die technische Entwicklung, als auch die große Beliebtheit in der Gesellschaft, so stellt sich die Frage, ob dieses Medium auch für den Einsatz im Unterricht geeignet ist.

Während der Erstellung der Diplomarbeit konnte festgestellt werden, dass alles eine historische Quelle sein kann.²⁹¹ Das bedeutet, dass auch ein Video- oder Computerspiel als eine geschichtliche Quelle betrachtet und herangezogen werden kann. Wesentlich ist immer der Aspekt, der von dem Medium erfahren werden soll. Doch erzählt die Quelle nun etwas über die Vergangenheit, oder über die Geschichte?

Die Antwort auf diese Frage lautet, dass wir durch die Arbeit mit Quellenmaterial eine Vorstellung über die Vergangenheit erzeugen und somit eine Geschichte konstruieren.²⁹²

Die Vergangenheit ist den Historikerinnen und Historikern nicht zugänglich, während unter dem Begriff Geschichte die narrative Konstruktion der Vergangenheit zu verstehen ist.²⁹³ Dies ist auch ein wesentlicher Aspekt, der im Unterricht des Faches Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung beachtet werden muss.

Denkt man an den Einsatz von Video- oder Computerspielen im Unterricht, so kann schnell erkannt werden, dass auch die Lehrperson das Spiel, also die Quelle analysiert, um festzustellen, welche Inhalte dargestellt werden und ob das Spiel für den Unterricht geeignet ist. Die Quellenanalyse kann aber auch im Unterricht angewandt werden, wenn ein digitales Unterhaltungsmedium für den Wissenstransfer herangezogen wird. So könnte den Jugendlichen die Aufgabe gestellt werden herauszufinden, um welche Art der Quelle es sich bei dem Spiel handelt und welche Erkenntnisse aus dem Konsum gewonnen werden können.

²⁹⁰ Vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.: Spielegeschichte, online unter: <<https://www.game.de/spielgeschichte/>> (10. 4. 2019).

²⁹¹ Vgl. Tschiggerl, Wien 2019, 13.

²⁹² Vgl. ebd., 12.

²⁹³ Vgl. ebd.

Es ist aber auch wesentlich festzuhalten, dass die Meinung über digitale Unterhaltungsmedien gespalten ist. Während die eine Seite der Meinung ist, dass diese Medien zu einer Gefahr der kulturellen Qualität führen,²⁹⁴ so ist die andere Seite der Meinung, dass Video- und Computerspiele förderlich für verschiedene Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen sein können.²⁹⁵

Spiele mit geschichtlichen Inhalten steigern das Interesse an der Wissenschaftsdisziplin. Anhand der Umfrage konnte festgestellt werden, dass über 40 Prozent der befragten Schülerinnen und Schüler nach dem Konsum eines digitalen Unterhaltungsmediums, das geschichtliche Inhalte transferiert, weitere Informationen über die Thematik recherchiert haben. Dieser Wert spiegelt aber auch das Potential wider, welches das Medium für den schulischen Bereich bietet. Es zeigt sich nämlich, dass durch den Konsum von Video- oder Computerspielen das Interesse der Schülerinnen und Schüler für ein Fach oder zumindest für bestimmte Teilaspekte eines Faches geweckt werden kann.

Dies kann auch dadurch festgestellt werden, dass sich bereits einige Lehrerinnen und Lehrer, aber auch Nachhilfeinstitute des Mediums für den Wissenstransfer annehmen. Durch das Spielen neuer Inhalte lernen und das Interesse für das Schulfach wecken, könnte ein Motto für den Einsatz des Mediums im Unterricht lauten. Speziell dadurch, dass Lernende das Unterhaltungsmedium auch privat in ihrer Freizeit verwenden macht klar, dass sich diese bei einer Verwendung im Unterricht mehr miteinbezogen fühlen, da dadurch ein Bezug zu ihrer Lebenswelt hergestellt werden kann.

Bei der Datenerhebung zeigte sich, dass 105 der 110 befragten Schülerinnen und Schüler zumindest ein Wiedergabemedium für digitale Spiele besitzen. Vor allem die „Playstation 4“ sowie ein Computer oder Laptop werden häufig für das Spielen eines elektronischen Unterhaltungsmediums verwendet. Bei der Ermittlung der beliebtesten Genres zeigte sich, dass jene, welche häufig einen geschichtlichen Inhalt aufweisen, also „Ego-Shooter“, „jump´n´run Spiele“ oder „Actionspiele“ bei den Jugendlichen sehr beliebt sind. Auch dieser Aspekt zeigt, dass es Anknüpfungspunkte zwischen Freizeit und Schule gibt, welche nur wahrgenommen und ergriffen werden müssen. Es konnte auch festgestellt werden, dass knapp der Hälfte der Befragten Spiele bekannt sind, die historische Inhalte darstellen. Somit kann festgestellt werden, dass Schülerinnen und Schüler nicht nur in der Schule, sondern auch beim Konsum von Video- oder

²⁹⁴ Vgl. Buchberger, Innsbruck 2015, 99.

²⁹⁵ Vgl. Wimmer, Köln 2017, 103.

Computerspielen mit Geschichte in Kontakt kommen. Die Lehrerin oder der Lehrer kann im Unterricht auch die Jugendlichen fragen, ob jemand ein bestimmtes Spiel kennt, das das Thema, das im Unterricht behandelt wird, beinhaltet. Zum einen können dadurch die Inhalte weiter vertieft werden, zum anderen können Unklarheiten oder Fehlinterpretationen richtiggestellt werden. Es kann aber auch in der Vorstunde gefragt werden, ob jemand ein Spiel mit diesen Inhalten kennt. Wird ein Spiel genannt, kann dieses bei der Planung der nächsten Unterrichtsstunde berücksichtigt werden.

Generell gibt es bei der didaktischen Umsetzung mehrere Aspekte, die berücksichtigt werden müssen. Leider ist es so, dass der Unterrichtsgegenstand „Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung“ nicht zu den beliebtesten Fächern der Schülerinnen und Schülern zählt.²⁹⁶ Einige finden die Inhalte langweilig, andere können mit den Methoden, die die Lehrperson für den Wissenstransfer anwendet, nichts anfangen. Durch den Einsatz eines digitalen Unterhaltungsmediums könnte es geschafft werden, dass der Unterricht und die Inhalte als spannender betrachtet werden. Jedem wird es bekannt sein, dass mehr Inhalte im Gedächtnis gespeichert werden, wenn Spaß beim Lernen besteht. Natürlich können diese Medien nicht „einfach so“ im Unterricht verwendet werden. Es gibt gesetzliche und schulinterne Rahmenbedingungen, an die sich die Lehrpersonen halten müssen. Ebenso ist darauf zu achten, dass die Altersbeschränkung des Video- oder Computerspiels berücksichtigt wird, dass keine Schülerin oder kein Schüler diskriminiert wird oder sich bei der Verwendung unwohl fühlt.

Dennoch ist zu sagen, dass die Vorgaben des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung eine Verwendung von digitalen Medien im Unterricht vorsehen. Dies kann auch bei Durchsicht der verschiedenen Lehrpläne erkannt werden. Dadurch soll auf den rasanten Fortschritt der technischen Kommunikation sowie der Massenmedien reagiert und den Schülerinnen und Schülern ein angebrachter Umgang mit digitalen Medien vermittelt werden.²⁹⁷ Durch die Verwendung von Video- oder Computerspielen mit geschichtlichen Inhalten im Unterricht können die Lernenden auch erkennen, wie diese Inhalte im Spiel erkennbar sind und welche Fakten und Tatsachen über die Geschichte gewonnen werden können. Auch kann im Unterricht trainiert werden, wie fiktive Inhalte

²⁹⁶ Vgl. Die meistgehassten Fächer. Artikel der Tageszeitung „Die Presse“ (April 2011). online unter: <https://diepresse.com/home/bildung/schule/hoehereschulen/650004/Mathe-und-Co_Die-meistgehassten-Faecher#slide-650004-9> (5.5.2019).

²⁹⁷ Vgl. Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Digitale Bildung. Masterplan für die Digitalisierung im Bildungswesen. online unter: <<https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/index.html>> (1.5.2019).

von Inhalten, die einem Forschungsstand entnommen wurden, unterschieden werden können.

Zusätzlich benötigt die Lehrerin oder der Lehrer die Kompetenz, mit dem Medium umgehen zu können. Der Einsatz von digitalen Unterhaltungsmedien im Unterricht verlangt von der Pädagogin oder vom Pädagogen, dass auf die Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler Rücksicht genommen wird und dass ein umfangreiches Repertoire an Methoden angeeignet wird, mit den die Inhalte der Video- oder Computerspiele im Unterricht eingesetzt werden können.²⁹⁸ Es muss aber auch darauf geachtet werden, dass die benötigte Technik funktionsfähig zur Verfügung steht. Es ist auch empfehlenswert immer einen „Plan B“ parat zu haben, falls es zu unerwarteten Problemen während des Unterrichts kommen sollte. Essentiell für einen gelungenen Unterricht ist, dass alle Materialien, sowohl das Spiel, als auch Info- oder Arbeitsblätter erklärt werden.²⁹⁹ Auch die Ergebnissicherung sollte berücksichtigt werden, damit die Schülerinnen und Schüler zu einem späteren Zeitpunkt, zum Beispiel bei der Vorbereitung für einen Test, auf die Inhalte zurückgreifen können. Bereits vor der Unterrichtseinheit sollte von der Lehrperson festgelegt werden, welche Inhalte niedergeschrieben werden sollen und welche nicht. Weiters sollten wichtige Begriffe, die erst während der Unterrichtsstunde aufkommen, berücksichtigt werden.³⁰⁰

Auch wenn dies auf den ersten Blick nach viel Arbeit aussieht so zeigt sich, dass der Einsatz von Video- und Computerspielen eine Vielzahl an Möglichkeiten bietet, Inhalte an die Lernenden zu transferieren.

Im Verlauf der Diplomarbeit konnte festgestellt werden, dass sich Schülerinnen und Schüler durch den Konsum von digitalen Unterhaltungsmedien ein Vorwissen für bestimmte Themenbereiche der Geschichte aneignen können, auf welches sie im Geschichteunterricht zurückgreifen können. Dadurch zeigt sich auch, dass das Medium das Potential besitzt, Inhalte, die im Unterricht vermittelt werden, zu transferieren.

Durch die Untersuchungen für die Diplomarbeit konnte auch festgestellt werden, dass durch den Einsatz von Video- oder Computerspielen eine große Anzahl an neuen Methoden für den Unterricht zur Verfügung steht, durch die das Lernen für die Jugendlichen spannender, interessanter und kurzweiliger wird.

²⁹⁸ Vgl. Peter Köck (Donauwörth 2012) 380.

²⁹⁹ Vgl. Marco Fileccia et al (Düsseldorf 2010) 106.

³⁰⁰ Vgl. Manfred Bönsch (Paderborn 1991) 107-108.

Abschließend kann gesagt werden, dass das Medium Video- oder Computerspiel als Unterrichtsmaterial sehr viele Chancen und Möglichkeiten bietet, den Schülerinnen und Schülern Inhalte zu vermitteln. Auch wenn es einige Aspekte gibt, die beachtet werden müssen, bietet es verschiedene neue Zugänge, den Unterricht für die Lernenden attraktiver zu gestalten und durch die Anknüpfung an die Lebenswelt die schulischen Leistungen der Schülerinnen und Schüler zu verbessern.

6. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Datenerhebung zum Besitz von digitalen Unterhaltungsmedien. Quelle: Harald Doppler	10
Abbildung 2: "Pong" Quelle: https://www.wired.com/story/inside-story-of-pong-excerpt/	15
Abbildung 3: London in Assassins Creed. Quelle: https://www.tagesspiegel.de/gesellschaft/medien/assassins-creed-syndicate-games-als-zeitmaschine/12397112.html	18
Abbildung 4: Notre Dame in Assassins Creed. Quelle: https://www.tagesspiegel.de/gesellschaft/medien/assassins-creed-syndicate-games-als-zeitmaschine/12397112.html	18
Abbildung 5: Karl Marx in Assassins Creed. Quelle: https://www.assassinscreed.de/ac-syndicate/historische-personen	19
Abbildung 6: Queen Victoria in Assassins Creed. Quelle: https://www.assassinscreed.de/ac-syndicate/historische-personen	19
Abbildung 7: Reichstag im Spiel Call of Duty. Quelle: https://callofduty.fandom.com/wiki/Reichstag	20
Abbildung 8: Darstellung eines Zuges im Spiel "Red Dead Redemption 2". Quelle: https://www.redbull.com/at-de/red-dead-redemption-2-online-wuensche	22
Abbildung 9: Zivilisationen bei Age of Empire. Quelle: https://www.ageofempires.com/history	23
Abbildung 10: Ausschnitt aus Age of Empires. Quelle: https://www.kinguin.net/de/category/2697/age-of-empires-iii-complete-collection-steam-gift/	24
Abbildung 11: Konsolen der befragten SchülerInnen. Quelle: Harald Doppler	37
Abbildung 12: beliebte Genres der SchülerInnen	42
Abbildung 13: unterschiedliche Präferenzen hinsichtlich der Schultypen. Quelle: Harald Doppler	42
Abbildung 14: Bevorzugte Epochen in Videospielen. Quelle: Harald Doppler	44
Abbildung 15: Unterscheidung nach Schultypen hinsichtlich der bevorzugten Epochen. Quelle: Harald Doppler	45
Abbildung 16: Erhebung der weiteren Beschäftigung zu gespielten Inhalten. Quelle: Harald Doppler	50
Abbildung 17: Modell der menschlichen Informationsverarbeitung. Quelle: Hasselhorn & Gold (2013).....	53

Abbildung 18: Informationssuche nach dem Spielen von digitalen Unterhaltungsmedien. Quelle: Harald Doppler	54
---	----

7. Literaturverzeichnis

A

- AHS Lehrplan, allgemeiner Teil. online unter: <https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/unterricht/uek/medien_lp_ahs_25725.pdf?61ebv5>
- Lorenz Althen, Lokalisierung von digitalen Spielen. Eine Einführung (Diplomarbeit Universität Leipzig), Leipzig 2009.
- Herbert Altrichter et al, Analyse von Unterricht durch forschendes lernen: Wie Lehrpersonen aus ihrem Unterricht lernen können. In: Ewald Kiel et al (Hg.), Handbuch Unterricht an allgemeinbildenden Schulen, Bad Heilbrunn 2019.
- Sabine Anselm et al, Kommunikation in Lehr-Lernkontext, Stuttgart 2017.
- Phillipe Ariés, Zeit und Geschichte, Frankfurt am Main 1988.
- Sabrina Auer, Ethik und Moral in Videospielen. Fallbeispiel Mass Effect 2, Hamburg 2014.

B

- Frank Backa, Gaming und Videospiele: Wie das Marketing im Hintergrund funktioniert, Hamburg 2015.
- Jörg Becker, Die Digitalisierung von Medien und Kultur, Wiesbaden 2013.
- Manfred Bönsch, Variable Lernwege – Ein Lehrbuch der Unterrichtsmethoden, Paderborn 1991.
- Veronika Brezinka, Computerspiele in der Verhaltenstherapie mit Kindern. In: Silvia Schneider (Hg.), Lehrbuch der Verhaltenstherapie Band 3: Störungen im Kindes und Jugendalter, Heidelberg 2009.
- Wolfgang Buchberger et al, Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht, Innsbruck 2015.
- Paul Bühre, Was wir wirklich denken (wenn wir nichts sagen), Berlin 2015.
- Janosch Bülow, Lebensweltbezug und didaktische Hilfen, o.O. 2010.
- Joachim Bumke, Geschichte der mittelalterlichen Literatur als Aufgabe, Wiesbaden 1991.
- Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Digitale Bildung. Masterplan für die Digitalisierung im Bildungswesen. online unter: <<https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/index.html>>.

C

- Adam Chapman, Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice, New York 2016.

D

- Richard Dansky, Writing for Horror Games. In: Wendy Despain (Hg.), Writing for Video Game Genres. From FPS to RPG, Boca Raton 2009.
- Christoph Deeg, Gaming und Bibliotheken, Berlin 2014.
- Wendy Despain, Writing for Video Game Genres. From FPS to RPG, Boca Raton 2009.
- Roberto Dillon, The Golden Age of Videogames: The Birth of a Multibillion Dollar Industry, London 2011.

E

- Nina Ernst, Rezension zu Angela Schwarz – Geschichte im Computerspiel, Taz 2010.

F

- Marco Fileccia et al, Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht, Düsseldorf 2010.
- Hamburg 2012.
- Wolfgang Franz, Das alte Ägypten als interaktives Museum mit Spielecharakter. online unter: <<https://computerwelt.at/news/das-alte-aegypten-als-interaktives-museum-mit-spielecharakter/>>
- Michaela Fresner et al, Schulrecht – Eine Einführung in die wichtigsten Gesetze und deren Regelungsinhalt, o.O. 2008.
- Christoph Fröhlich, Verpixelte Männerträume. Trecker fahren, Feuer löschen, Steine kloppen - Simulationsspiele sind Verkaufsschlager. Dabei sind die meisten ziemlich hässlich und langweilig. Erklärung eines Phänomens. online unter: <<https://www.stern.de/digital/games/millionengeschaeft-simulationsspiel-verpixelte-maennertraeume-3880786.html>>
- Thierry Fux, Geschichte für Gamer? Analyse der Geschichtsrepräsentation in Videospielen,

G

- Daniel Giere, Computerspiele-Medienbildung-historisches Lernen, Frankfurt 2019.

H

- Marcus Hasselhorn et al, Pädagogische Psychologie. Erfolgreich Lernen und Lehren, Stuttgart 2013.

- Daniel Heinz et al, Medienpädagogik und Schule: Herausforderungen und Chancen beim Einsatz digitaler Spiele im Unterricht. In: Wolfgang Zielinski et al (Hg.), Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht, Düsseldorf 2017.
- Arnd Hoffmann, Der Stachel des Historischen Ereignisses. In: Alexandra Kleihues (Hg.), Wirklichkeitseffekte. Ästhetische Repräsentation des Alltäglichen im 20. Jahrhundert, München 2008.
- Christoph Hust et al, Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik, Bielefeld 2018.

J

- Sven Jöckel, Spielend erfolgreich. Der Erfolg digitaler Spiele im Spannungsfeld ökonomischer, technologischer und nutzungsbezogener Aspekte, Wiesbaden 2009.

K

- Florian Kerschbaumer et al, Spielend Geschichte lernen? Videospiele, Geschichtswissenschaft, universitäre Praxis. In: Wolfgang Buchberger et al (Hg.), Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht, Innsbruck 2015.
- Ewald Kiel et al, Handbuch Unterricht an allgemeinbildenden Schulen, Bad Heilbrunn 2019.
- Susanne Kilimann et al, Berlin. Sehenswürdigkeiten, Kultur, Szene, Ausflüge, Tipps, Berlin 2012.
- Reinhart Koselleck, Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten, Frankfurt am Main 2013.
- Peter Köck, Handbuch der Schulpädagogik – für Studium – Praxis – Prüfung, Donauwörth 2012.
- Christoph Kühberger, Dokumentierte Dialogizität – Digitales historisches Lernen als gesellschaftliche Partizipation. In: Wolfgang Buchberger et al (Hg.) Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht, Innsbruck 2015.
- Daniel Kupfer, Entwicklung und Implementierung einer Animationstechnik zur Simulation natürlicher Bewegungen in Computerspielen, Hamburg 2010.
- Stephan Kyas, Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselbeziehungen von Bildschirmspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren (Dissertation technische Universität Braunschweig), Braunschweig 2007.

L

- Thomas Lackner, Computerspiele und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven, Bielefeld 2014.
- Matts Johan Leenders, Sound für Videospiele. Besondere Kriterien und Techniken bei der Ton- und Musikproduktion für Computer- und Videospiele, Marburg 2012.
- Katrin Lohrmann, Langeweile im Unterricht. In: Detlef Rost (Hg.), Pädagogische Psychologie und Entwicklungspsychologie, Berlin 2008.
- Yvonne Sanz Lopez, Videospiele übersetzen – Probleme und Optimierungen, Berlin 2013.
- Lehrplan der Handelsakademie. online unter:
<https://www.hak.cc/files/syllabus/Lehrplan_HAK_2014.pdf>
- Lehrpläne – Neue Mittelschulen. online unter:
<<https://www.ris.bka.gv.at/Dokumente/Bundesnormen/NOR40201120/NOR40201120.pdf>>.
- Dagny Lüdemann, Computerspiele. Die Sucht der Stubenhocker, o.O. 2009.
online unter: <<https://www.zeit.de/online/2009/12/computerspielsucht-jugend-2>>
zuletzt aufgerufen am 20. April 2019.

M

- Fabian Mauruschat, Games als Kulturgut: Vom Basteln mit Elektrogehirnen bis Virtual Reality. In: Fabian Mauruschat et al (Hg.), Spiel versus Leben. Wie Computerspiele unser Leben verändern. Ein Projekt für und mit Jugendlichen, Linz 2017.
- Fabian Mauruschat et al, Spiel versus Leben. Wie Computerspiele unser Leben verändern. Ein Projekt für und mit Jugendlichen, Linz 2017.
- Jane McGonigal, Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern, München 2012.
- Marc Motyka, Digitales, spielbasiertes Lernen im Politikunterricht. Der Einsatz von Computerspielen in der Sekundarstufe, Kassel 2016.
- Jörg Müller-Lietzkow, Game Studies und Medienökonomie. In: Klaus Sachs-Hombach (Hg) Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015.

N

- James Newman, Videogames. Second Edition, London 2012

P

- Jörg-Peter Pahl, Berufsbildende Schule – Bestandsaufnahme und Perspektive, Bielefeld 2007.
- Christoph Pallaske, Zeittafelgeschichte. Wichtige Ereignisse und Epochen der Geschichte (Bergisch Gladbach 2010). online unter: <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&biw=1600&bih=782&ei=qdzOXJXjlsalmwXPo4WYDg&q=welche+historischen+epochen+gibt+es+pdf&oq=welche+historischen+epochen+gibt+es+pdf&gs_l=p sy-ab.3...1522.2465..2619...0.0..0.187.586.0j4....2..0....1..gws wiz.....0i71j0i22i30j33i160j33i21.kNHZSuloK3Y>
- Dominik Petko, Unterrichten mit Computerspielen. In: Medien Pädagogik Themenheft Nr. 15/16, Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten, o.O. 2008.
- Claudia Philipp et al, Der Einsatz von Computerspielen im Unterricht. In: Sandra Bischoff (Hg.), Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020, Berlin 2015.
- Eugen Pfister, Wie es wirklich war. Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel, o.O. 2017. online unter: <<https://gespielt.hypotheses.org/1334>>.

R

- Alfred Riedl, Grundlagen der Didaktik, Stuttgart 2004.
- Jörn Rüsen, Historik: Theorie der Geschichtswissenschaften, Köln 2013.

S

- Sebastian Schaarschmidt et al, Krieg und organisierte Gewalt im Computerspiel. Militärhistorische Narrative, Räume und Geschichtsbilder, Chemnitz 2015. online unter: <<https://www.hsozkult.de/conferencereport/id/tagungsberichte-6420>>.
- David Schmidt, Valiant Hearts – The Great War. Der einzig wahre Gegner ist der Krieg. online unter: <<https://www.zeit.de/digital/games/2014-06/valiant-hearts-erster-weltkrieg-spiel-rezension>>
- Christian Schmitt, Computerspiele, Fluch oder Segen? Die Nutzer, die Gefahren, die Lernpotentiale, der Umgang, Hamburg 2011.
- Silvia Schneider, Lehrbuch der Verhaltenstherapie Band 3: Störungen im Kindes und Jugendalter, Heidelberg 2009.
- Christian Schrack et al, Digitale Kompetenz an Österreichs Schulen, Wien 2010.
- Stefan Schubert, Videospiele als Populärkultur. Narrativität, Interaktivität und kulturelle Arbeit in Heavy Rain. In: Christoph Hust (Hg.), Digitale Spiele.

Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik, Bielefeld 2018.

- Stephan Schwan, Game Based Learning – Computerspiele in der Hochschullehre, Tübingen 2006.
- Christian Spieß, Quellenarbeit im Geschichtsunterricht: Die empirische Rekonstruktion von Kompetenzerwerb im Umgang mit Quellen, Göttingen 2014.
- Benedikt Schüler et al, Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche. In: Angela Schwarz (Hg.), Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen? Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte in Computerspielen, München 2010.
- Volker Sellin, Einführung in die Geschichtswissenschaft, Berlin 2005.
- Niklas Selz et al, Rollenspiele: Von Helden, Schwertern und Magie. In: Fabian Mauruschat et al (Hg.), Spiel versus Leben. Wie Computerspiele unser Leben verändern. Ein Projekt für und mit Jugendlichen, Linz 2017.
- Manfred Spitzer, Digitale Demenz: Wie wir unsere Kinder um den Verstand bringen, München 2012.
- Petra Steinheider, Was Schulen für ihre guten Schülerinnen und Schüler tun können. Hochbegabtenförderung als Schulentwicklungsaufgabe, Wiesbaden 2014.
- Derk Stiepelmann, Videospiele – Ein problematisches Freizeitmedium (Diplomarbeit Universität Dortmund), Dortmund 1999.

T

- Martin Tschiggerl et al, Geschichtstheorie, Wien 2019.

V

- Michael Voregger, Computerspiele im Unterricht: das Medienprojekt „Spielewelten“, o.O. 2017. online unter; <<https://www.spielbar.de/node/149228>>

W

- Thomas Walach, Geschichte des virtuellen Denkens, Wien 2017.
- Alexander Weiß, Computerspiele als Aufbewahrungsform des Politischen. Politische Theorien in Age of Empires and Civilization. In: Tobias Bevc (Hg) Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen, Berlin 2017.
- Roland Wenzlhuemer, Globalgeschichte schreiben: Eine Einführung in 6 Episoden, München 2017.

- Bert te Wildt, Digital Junkies. Internetabhängigkeit und ihre Folgen für uns und unsere Kinder, Dortmund 2014.
- Jeffrey Wimmer, Massenphänomen Computerspiel. Soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte, Köln 2017.

Z

- Said Zahedanie et al, Spielend die Zukunft gewinnen. Wachstumsmarkt Elektronische Spiele, Heidelberg 2008.
- Wolfgang Zielinski, „Dicke Bretter bohren“ oder: Selbstverantwortung für den eigenen Kompetenzzuwachs? In: Wolfgang Zielinski et al (Hg.), Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht, Düsseldorf 2017.
- Wolfgang Zielinski, Ein „unfassbarer Mehraufwand“? oder: Computerspielen und das Primat des Pädagogischen. In: Wolfgang Zielinski et al (Hg.), Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht, Düsseldorf 2017.
- Wolfgang Zielinski et al, Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht, Düsseldorf 2017.
- Martin Zusag, Digitale Spiele in der Geschichtswissenschaft. Betrachtung zum Quellenwert und zu den methodischen Grundlagen ihrer wissenschaftlichen Analyse (Diplomarbeit Universität Wien), Wien 2013.
- Andre Zysk, Unterrichtsverfahren der Pädagogik – Die Ergebnissicherung im Unterricht aus allgemeinpädagogischer Sicht: Begriff, Kriterien und Methoden, o.O. 2001.

Online Quellen

- Diana Lonczyk, Computer und Videospiele. online unter: http://www.uni-kassel.de/fb4/psychologie/personal/lange_SAV/material/Computer-%20und%20Videospiele.pdf, zuletzt aufgerufen am 10. April 2019.
- game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.: Spielegeschichte, online unter: <https://www.game.de/spielgeschichte/> zuletzt aufgerufen am 10. April 2019.
- Videospiel „Assassins Creed“ bekommt jetzt Lern-Modus für die Schule. Artikel der Onlinezeitung Focus vom 13.2.2018. online unter: https://www.focus.de/digital/games/interaktive-3d-nachbildung-aegyptens-ubisoft-bringt-lernmodus-fuer-das-alte-aegypten-in-assassins-creed_id_8463272.html zuletzt aufgerufen am 14. April 2019

- Assassins Creed Syndicate – Historische Personen. Online unter:
<<https://www.assassinscreed.de/ac-syndicate/historische-personen>>, zuletzt aufgerufen am 15. April 2019.
- Zeit online, Der Himmel ist leer. Artikel vom 25.10.2018, online unter:
<<https://www.zeit.de/digital/games/2018-10/red-dead-redemption-2-western-videospiel-rockstar-games>> zuletzt aufgerufen am 15. April 2019.
- Bundeszentrale für politische Bildung, Artikel vom 27.10.2015, online unter:
<<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/214025/computerspiele-im-geschichtsunterricht>> zuletzt aufgerufen am 16. April 2019.
- Wiener Lernhilfe-App Gostudent erhält 500.000 Euro von Investoren, Artikel aus der Tageszeitung „der Standard“ (19.4.2017). online unter:
<<https://derstandard.at/2000056208672/Wiener-Lernhilfe-App-GoStudent-erhaelt-500-000-Euro-von-Investoren>> zuletzt aufgerufen am 19. April 2019.
- Simulationsspiele sind Verkaufsschlager. Dabei sind die meisten ziemlich hässlich und langweilig. Erklärung eines Phänomens. online unter:
<<https://www.stern.de/digital/games/millionengeschaeft-simulationsspiel-verpixelte-maennertraeume-3880786.html>> zuletzt aufgerufen am 22. April 2019.
- Christoph Pallaske, Zeittafelgeschichte. Wichtige Ereignisse und Epochen der Geschichte (Bergisch Gladbach 2010). online unter:
<https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&biw=1600&bih=782&ei=qdzOXJXjlsalmwXPo4WYDg&q=welche+historischen+epochen+gibt+es+pdf&oq=welche+historischen+epochen+gibt+es+pdf&gs_l=psy-ab.3...1522.2465..2619...0.0..0.187.586.0j4....2..0....1..gws-wiz.....0i71j0i22i30j33i160j33i21.kNHZSuloK3Y> zuletzt aufgerufen am 24. April 2019.
- Strike! Schüler lernen nun mit Hit-Game „Fortnite“ Englisch, Artikel aus der Tageszeitung „Heute“ (24.4.2019). online unter:
<<https://www.heute.at/oesterreich/news/story/Schueler-lernen-nun-mit--Fortnite--Englisch-51225569>> zuletzt aufgerufen am 24. April 2019.
- Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Digitale Bildung. Masterplan für die Digitalisierung im Bildungswesen. online unter:
<<https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/index.html>> zuletzt aufgerufen am 1. Mai 2019.
- Die Presse, Mathe und Co.: Die meistgehassten Fächer (April 2011). online unter:
<<https://diepresse.com/home/bildung/schule/hoehereschulen/650004/Mathe-und->

Co_Die-meistgehassten-Faecher#slide-650004-9> zuletzt aufgerufen am 5. Mai 2019.

- Duden. online unter: <<https://www.duden.de/rechtschreibung/rekurrieren>> zuletzt aufgerufen am 5. Mai 2019.
- Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Lehrplan Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung Geschichte. online unter: <https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/unterricht/lp/lp_neu_ahs_05_11857.pdf> zuletzt aufgerufen am 7. Mai 2019.
- UBIBLOG. Assassin´s Creed Origins – DLCs voller Spannung, Action und jeder Menge Wissen. online unter: <<http://blog.ubi.com/de-DE/assassins-creed-origins-die-dlc-übersicht/>> zuletzt aufgerufen am 3. August 2019.
- Nachhilfe mit Computerspielen. Dank Fortnite Englisch lernen? Auf dieses Konzept setzt die Nachhilfe-App-„GoStudent“. online unter: <<https://www.wienerzeitung.at/nachrichten/digital/spielplatz/2007348-Nachhilfe-mit-Computerspielen.html>> zuletzt aufgerufen am 15. August 2019.
- Age of Empires - History. online unter: <<https://www.ageofempires.com/history>> zuletzt aufgerufen am 5. Oktober 2019.
- Age of Empires. online unter: <<https://www.kinguinb.net/de/category/2697/age-of-empires-iii-complete-collection-steam-gift/>> zuletzt aufgerufen am 5. Oktober 2019.
- Battlefield, Der Einzelspielermodus in Battlefield 1. online unter: <<https://www.battlefield.com/de-de/news/the-single-player-of-battlefield-1>> zuletzt aufgerufen am 3. Oktober 2019.
- Giga.de, Battlefield 1: Spieldauer und Story der Singleplayer-Kriegsgeschichten. online unter: <<https://www.giga.de/spiele/battlefield-1/tipps/battlefield-1-spieldauer-und-story-der-singleplayer-kriegsgeschichten/>> zuletzt aufgerufen am 5. Oktober 2019.
- PC Games, Battlefield 1: Guide – Alle Fundorte der Feldhandbücher. online unter: <<https://www.pcgames.de/Battlefield-1-2016-Spiel-54981/Tipps/Guide-Alle-Fundorte-der-Feldhandbuecher-1211619/>> zuletzt aufgerufen am 5. Oktober 2019.
- Rechtsinformationssystem des Bundes, Bundesrecht konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift für Schulunterrichtsgesetz, Fassung vom 7.10.2019. online unter: <<https://www.ris.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009600>> zuletzt aufgerufen am 7. Oktober 2019.
- ubisoft.com, Der Entdeckungstour-Modus von Assassins Creed Origins. online unter: <<https://support.ubi.com/de-de/Faqs/000031846/Der-Entdeckungstour->

Modus-von-Assassin-s-Creed-Origins-ACO> zuletzt aufgerufen am 19. Oktober 2019.

- goodreads.com, Oliver Bowden. online unter:
<https://www.goodreads.com/author/show/3174636.Oliver_Bowden> zuletzt aufgerufen am 30. Oktober 2019.
- Battlefield 1 – Battlefield 5 angekündigt, alle Infos: Klassen, Schiffe, Gaskrieg, online unter: <https://www.gamestar.de/artikel/battlefield_1,3272150.html> zuletzt aufgerufen am 8. Dezember.2019.
- wie häufig spielst Du Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele? online unter:
<<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/498685/umfrage/nutzungshaeufigkeit-von-games-pc-und-konsole-durch-jugendliche/>> zuletzt aufgerufen am 12. Dezember 2019.
- Assassins Creed Reihe. online unter:
<[https://assassinscreed.fandom.com/de/wiki/Assassin%E2%80%99s_Creed_\(Reihe\)](https://assassinscreed.fandom.com/de/wiki/Assassin%E2%80%99s_Creed_(Reihe))> zuletzt aufgerufen am 14. Dezember 2019.
- Konsolen-Kaufberatung: PS4, Xbox one, Switch-alle Informationen. Online unter:
<<https://www.computerbild.de/artikel/cbs-Tests-Konsolen-Kaufberatung-Konsole-kaufen-PS4-Xbox-One-Switch-1962749.html>> zuletzt aufgerufen am 21. Dezember 2019.
- 16 Jahre „Call of Duty“: Die wichtigsten Games und Meilensteine im Überblick. online unter: <<https://www.rollingstone.de/16-jahre-callofduty-die-wichtigsten-games-und-meilensteine-im-ueberblick-1788483/>> zuletzt aufgerufen am 23.Dezember 2019.
- 5,3 Millionen Österreicher spielen Videospiele. online unter:
<https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20191204_OTS0121/53-millionen-oesterreicher-spielen-videospiele-bild>, zuletzt aufgerufen am 30. Dezember 2019.
- Valiant Hearts. Sich kreuzende Schicksale. Überlebe das Grauen der Schützengräben. online unter: <<https://www.ubisoft.com/de-de/game/valiant-hearts/>> zuletzt aufgerufen am 1. Jänner 2020.

8. Anhang

8.1 Abstract

Video und Computerspiele erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Dennoch werden sie bislang kaum für den Unterricht in Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung herangezogen.

Diese Diplomarbeit erforscht, ob ein Einsatz der digitalen Medien einen Mehrwert sowohl für die Schülerinnen als auch für die Lehrpersonen erzeugen würde.

Zu Beginn der Forschung wurde ein Fragebogen erstellt, der von Schülerinnen und Schülern einer AHS als auch von einer NMS beantwortet wurde. Um die Antworten zu vertiefen wurde im Anschluss mit einigen Jugendlichen ein Interview geführt.

Bereits bei der Auswertung konnte festgestellt werden, dass Video- und Computerspiele ein großes Potential für den Unterricht besitzen.

Bei Durchsicht der Fragebögen konnte erkannt werden, dass die historischen Interessen der Jugendlichen bezüglich der Themen der Video- und Computerspiele sehr unterschiedlich sind. Dieser Aspekt sollte stets vor einem Einsatz des digitalen Mediums berücksichtigt werden.

Es zeigte sich, dass sie in der Lage sind verschiedene Kompetenzen zu fördern, neue Einblicke in ein historisches Geschehnis erzeugen können und eine abwechslungsreiche Methode darstellen, die die Jugendlichen aktiver in den Unterricht miteinbeziehen kann.

Auch in den verschiedenen Lehrplänen konnte erkannt werden, dass das Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung großen Wert darauflegt, dass digitale Medien im Unterricht zur Verwendung kommen.

Video- und Computerspiele sind auch in der Lage Geschichtsbilder zu vermitteln. Dies kann einerseits dazu verwendet werden um eine Thematik des Unterrichts zu vertiefen, es kann aber auch dazu herangezogen werden um zu veranschaulichen, dass manche Gegebenheiten nicht berücksichtigt werden.

Es zeigte sich aber, dass digitalen Medien verschiedene Einsatzmöglichkeiten im Unterricht bieten.