

MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Das Spiel „PeaceMaker“ als Informationsquelle über den Nahostkonflikt

verfasst von | submitted by

Theresa Stolz BSc BEd

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Education (MEd)

Wien | Vienna, 2024

Studienkennzahl lt. Studienblatt |
Degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 199 500 511 02

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Lehramt Sek (AB)
Unterrichtsfach Bewegung und Sport
Unterrichtsfach Geschichte und Politische
Bildung

Betreut von | Supervisor:

Mag. Mag. Dr. Alexander Preisinger

Abstract

Diese Masterarbeit untersucht, welche historischen und politischen Kompetenzen die Spieler:innen des Spiels "PeaceMaker" über den Nahostkonflikt erlernen können. Dazu wurden ein Prä- und Post-Test mit fünf Teilnehmer:innen im Alter von 20 bis 26 Jahren durchgeführt. Vor dem Spiel wurden die Kenntnisse der Teilnehmer:innen über den Nahostkonflikt mittels eines Lückentextes und drei offenen Fragen getestet. Während des Spiels gab es die Möglichkeit, die Informationen, die die Spieler:innen durch das Spiel erhielten, in Form einer Mindmap festzuhalten, um einer Informationsüberlastung entgegenzuwirken. Nach dem Spiel wurde der Lückentext erneut bearbeitet und fünf Aufgaben gestellt, die an die österreichische kompetenzorientierte Reifeprüfung angelehnt waren, um die erworbenen Kompetenzen zu überprüfen. Die Ergebnisse der Studie können Aufschluss darüber geben, wie effektiv das Spiel "PeaceMaker" Wissen und Kompetenzen vermitteln kann.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	1
1. Lernen durch und mit Computerspielen	4
2. Historisches Lernen.....	12
2.1 Kompetenzen und Strukturmodelle.....	13
2.2 Kompetenzerwerb	15
2.3 Überprüfung von Kompetenzerwerb im Kontext Geschichte	16
3. Spielanalyse	17
4. Der Nahostkonflikt	36
4.1 ‚Realitycheck‘ April 2024.....	48
4.1.1 Zweistaatenlösung	49
4.1.2 Ministerpräsident Benjamin Netanjahu	50
4.1.3 Siedler	51
4.1.4 Finanzierung der Hamas.....	52
4.1.5 Terrorismus und Waffen	54
4.1.6 Aktualität.....	55
5. Studiendesign	56
5.1 Ablauf der Studie	57
5.2 Eingangserhebung.....	57
5.3 Mindmap und Karte	60
5.4 Abschlussbefragung	61
5.5 Aufgaben eins bis fünf.....	65
6. Auswertung	73
6.1 Vorwissen.....	73
6.2 Post-Test.....	76
6.3 Mindmap	95
6.4 Karte.....	100
Fazit.....	100
Literaturverzeichnis.....	104

Einleitung

Viele Videospiele werden mit der Idee produziert, spielend auch Wissen zu vermitteln. Diese Lernspiele müssen daher der spielenden Person Informationen zur Verfügung stellen, die gezielt Kenntnisse zu einem bestimmten Thema vermitteln. Ob das Ziel des Spiels, ein Wissenszuwachs über das betreffende Thema, erreicht wird oder nicht, kann determinieren, inwieweit ein Spiel als Informationsquelle oder auch als Lehrmittel nutzbar ist.

Diese Masterarbeit befasst sich mit dem Thema Nahostkonflikt im Spiel „PeaceMaker“ als Quelle zur Wissensgenerierung. Es soll festgestellt werden, in welchem Ausmaß die Studienteilnehmer:innen durch Spielen des digitalen Spiels „PeaceMaker“ politische und historische Kompetenzen zur Thematik entwickeln können.

Das Spiel ist ein sogenanntes Serious Game mit dem Ziel dem/der Spielenden Wissen über den Nahostkonflikt und dessen Komplexität zu vermitteln. In der Rolle des israelischen Premierministers oder als palästinensischer Präsident soll der/die Spielende versuchen, den Konflikt möglichst friedlich zu beenden. Zu diesem Ziel können Aktionen betreffend Sicherheit, Politik und bauliche Maßnahmen gesetzt werden. Die Reaktionen auf die gewählten Maßnahmen bestimmen den Spielfortschritt, welcher im Optimalfall eine schrittweise Annäherung der beiden Konfliktparteien mit sich bringt und in einer Zweistaatenlösung endet.

Damit verbundene Themen der Arbeit sind Game-based Learning, Kompetenzentwicklung, angelehnt an den österreichischen Lehrplan der Sekundarstufe I und II und der Nahostkonflikt aus einer historischen Perspektive.

Der Nahostkonflikt ist ein komplexer politischer, militärischer und gesellschaftlicher Konflikt, welcher seit mehreren Jahrzehnten nicht zum Erliegen kommt. Nachdem der Staat Israel 1948 in Folge des Zweiten Weltkrieges auf Palästinensischem Boden gegründet wurde, begann ein nicht enden wollender Kampf um Land und Daseinsberechtigung. Das Gebiet der Palästinenser:innen wurde stark begrenzt und durch israelisches Staatsgebiet in zwei Gebiete geteilt, den Gaza-Streifen und das Westjordanland, mit der geteilten Hauptstadt Jerusalem. Der Konflikt ist durch gegenseitige Feindseligkeiten, Gewaltakte, Menschenrechtsverletzungen und den Bau israelischer Siedlungen in den besetzten Gebieten geprägt. Die internationalen Bemühungen zur Lösung des Konflikts, darunter Vermittlungen durch die Vereinten Nationen, die USA und andere Staaten, sind bisher größtenteils erfolglos geblieben.¹ Die

¹ Muriel Asseburg, Palästina und die Palästinenser: eine Geschichte von der Nakba bis zur Gegenwart (C.H. Beck Paperback, München ⁵2023) 116f.

Zweistaatenlösung erschien bisher als die vielversprechendste Lösung für ein friedliches Zusammenleben. Die Umsetzung wird durch die neuesten Entwicklungen immer schwieriger.

In der Schule und den dort zur Verfügung stehenden Lernmitteln, wie Schulbücher, ist der Nahostkonflikt bis heute (2024) eher unterrepräsentiert. Im Lehrplan findet sich der Nahostkonflikt indirekt in der Sekundarstufe eins in der vierten Klasse wieder, in der Sekundarstufe zwei in der siebenten und achten Klasse. „Geopolitische Aspekte des Zweiten Weltkrieges ermitteln; Friedenssicherung nach 1945 und weltpolitische Machtstrukturen in globaler Perspektive erörtern“² aus Modul zwei sowie „Die Bevölkerungsentwicklung im 20. und 21. Jahrhundert und ihre Folgen analysieren“³ aus Modul sieben der Sekundarstufe eins beinhalten den Konflikt. In der Sekundarstufe zwei wird das Thema im achten Semester behandelt. „Wesentliche Transformationsprozesse im 20. und 21. Jahrhundert und grundlegende Einsichten in das Politische – Akteure der internationalen Politik, zentrale Konfliktfelder und Formen von Sicherheitskonzepten und -strukturen“⁴ liefern hier die Basis des Lehrplanes.

Bis zum erneuten Ausflammen des Konfliktes im Oktober 2023 war der Nahostkonflikt zwar dauerhaft medial präsent, stand jedoch nur selten im Zentrum der Berichterstattung. Nach dem Überfall der Hamas am 7. Oktober 2023 auf Israel steigerte sich die Präsenz in der öffentlichen Wahrnehmung, gefördert durch soziale Medien.

Die hier präsentierte Studie wurde im Frühjahr des Jahres 2023 durchgeführt. Die Wahrnehmung des Nahostkonfliktes bei den einzelnen Studienteilnehmer:innen ist durch die Allgegenwärtigkeit des Konfliktes in der Retrospektive hochinteressant, da ein Vorwissen der Proband:innen schlecht bis nicht vorhanden war. Diese Ausgangslage ließ es zu, herauszufinden, inwieweit Informationen und Wissen durch das Spiel an Personen vermittelt werden können, die minimale bis keine Vorkenntnisse zu dieser Thematik haben. In diesem Sinne kann auch über die Eignung des Spieles als Lehrmittel oder Unterrichtsmaterial diskutiert werden, da man bei Schüler:innen ebenso von einem geringen bis nicht vorhandenen Vorwissen ausgehen kann. Die Arbeit soll die Möglichkeiten politischer und historischer Spiele als Informationsquelle beleuchten und Problematiken aufzeigen.

² BGBlA_2016_II_113, Verordnung der Bundesministerin für Bildung und Frauen, mit der die Verordnung über die Lehrpläne der Hauptschulen, die Verordnung über die Lehrpläne der Neuen Mittelschulen sowie die Verordnung über die Lehrpläne der allgemein bildenden höheren Schulen 1-25, hier 11.

³ Ebd., 12.

⁴ BGBlA_2016_II_219, Verordnung der Bundesministerin für Bildung, mit der die Verordnung über die Lehrpläne der allgemein bildenden höheren Schulen geändert wird; Bekanntmachung, mit der die Bekanntmachung der Lehrpläne für den Religionsunterricht an diesen Schulen geändert wird 1-278, hier 59.

Die Forschungsfrage lautete daher:

„Inwieweit kann das Spiel „PeaceMaker“ historische und politische Kompetenzen über den Nahostkonflikt vermitteln?“

Um diese Frage zu klären, wurde eine qualitative Wirkungsstudie mit Prä- und Post-Test-Design durchgeführt, da die Auswirkung des Spiels als Intervention auf den Wissensstand der Personen untersucht werden sollte. Durch eine schriftliche Überprüfung wurde das Vorwissen abgefragt. Hierbei wurden grundlegende Eckpunkte des Konfliktes sowie die Verortung auf der Karte erfragt. Anschließend erhielten die Teilnehmer:innen eine Timeline des Konfliktes aus dem Spiel „PeaceMaker“ und spielten dieses in Folge etwa 35-40 Minuten lang. Um sich Notizen machen zu können, wurden Materialien für eine Mindmap zur Verfügung gestellt und die wichtigsten Akteure des Spiels auf variabel platzierbaren Post-Its vorgegeben. Nach Beendigung des Spieles wurde der Spielstand notiert und die Mindmap fertiggestellt. Es folgte die abschließende Erhebung mit fünf kompetenzorientierten Fragestellungen, angepasst an das Matura-Schema.

Besonders auf die Überprüfbarkeit und Einordnung des erworbenen Wissens wurde Wert gelegt, um sicherzugehen, dass der Ausprägungsgrad des Erlernten festgehalten werden konnte. Dafür wurde eine Graduierung der zu erwerbenden Kompetenzen in drei Stufen erstellt, welche als Schema zur Einordnung der Antworten diente. Diese wurde dann je nach Umfang und inhaltlicher Richtigkeit zugeordnet. Aus diesen Ergebnissen konnte die Wirksamkeit der Intervention abgeleitet werden. Die relevanten Teile der Transkripte wurden in einer Themenmatrix aufgeschlüsselt. Die inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz diente als Vorlage.⁵ Die Einordnung in die Matrix lässt einen Vergleich zwischen den Teilnehmer:innen zu. Mithilfe von Fallübersichten konnten die Ergebnisse der Proband:innen deutlich und verständlich dargestellt werden.

Die Arbeit gibt zu Beginn eine Einführung in das Lernen mit Computerspielen und durch Computerspiele. Es werden die verschiedenen Spielelegattungen, welche das Spiel „PeaceMaker“ beinhaltet erläutert und einige Erkenntnisse zum Wissenserwerb durch Spiele und deren didaktische Möglichkeiten dargestellt. Anschließend stehen die politischen und historischen Kompetenzen im Vordergrund, sowie deren Überprüfung und die damit einhergehende Problematik. Nach diesen Theoriekapiteln wird das Spiel „PeaceMaker“ vorgestellt und die im Spiel vorhandenen Informationen präsentiert. Infolgedessen wird der

⁵ Udo Kuckartz, Qualitative Inhaltsanalyse: Methoden, Praxis, Computerunterstützung (Beltz Juventa, Weinheim/Basel 2018) 97-121.

Nahostkonflikt anhand der Timeline im Spiel ausgeführt und für eine genauere Darstellung mit Sekundärliteratur kontextualisiert und ergänzt. Es folgt ein später erstelltes Kapitel über die Aktualität des Spieles in Hinsicht auf die neuen Entwicklungen des Konfliktes seit Oktober 2023. Das Studiendesign und die Auswertung der Ergebnisse bilden den Hauptteil der Arbeit. Den Abschluss bildet ein Fazit.

1. Lernen durch und mit Computerspielen

Seit Beginn des 20. Jahrhunderts wurde versucht, neue Medien, wie Telefon, Fotografie, Radio, Fernsehen und Video für Bildungszwecke zu nutzen. Der Einsatz in der Praxis erwies sich als äußerst kompliziert und die damals neuen Medien konnten in den Unterricht nur mit großem Aufwand oder gar nicht integriert werden. Was die industrielle Technologie nicht schaffte, wird nun durch digitale Medien zunehmend einfacher.

Durch immer leichtere, dünnere und zum Teil auch handlichere Geräte kann fast überall eine Wissensvermittlung über digitale Medien stattfinden und auch die Anwendung im Unterricht ist deutlich erleichtert. Digitale Medien und auch die Medienträger verändern sich kontinuierlich. Sie können vom Rezipienten anders wahrgenommen werden als analoge Darstellungen oder Lernbehelfe und eröffnen auch die Möglichkeit der Interaktivität.⁶

Das Lernen und Erfahren von historischen Gegebenheiten erfordert von der lernenden Person meist große Vorstellungskraft. Besonders Computerspiele können hier, sowohl visuell als auch interaktiv, Abhilfe schaffen und Historisches und Politisches greifbarer machen. Durch Computerspiele ist es möglich, virtuell Geschichte und Politik zu beeinflussen, zu steuern und somit zu erleben.⁷ Das direkte Feedback des Spiels während des Lösungsversuchs steigert die intrinsische Motivation und gibt der/dem Spielenden das Gefühl, eine mächtige Position einzunehmen.⁸

Mayer (2020) beschreibt erfolgreiches Lernen durch Spiele folgendermaßen: „Game-based learning occurs when playing a game causes a change in the player’s academic knowledge (including cognitive skill).“⁹

⁶ Ulrich Baumgärtner, Wegweiser Geschichtsdidaktik: Historisches Lernen in der Schule (Stuttgart 2023) 249f.

⁷ Alexander Preisinger, Digitale Spiele für den Home Learning-Betrieb in politischer Bildung und Geschichte (Edition polis, Wien 2020) 2.

⁸ Alexander Preisinger, Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung (Frankfurt am Main 2021) 77.

⁹ Richard E. Mayer, Cognitive foundation in Game-based learning. In: Jan L. Plass, Richard E. Mayer, Bruce D. Homer, Handbook of Game-based Learning (The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2020) 83.

Das Lernen aus und mit Computerspielen ist durch das Treffen von Entscheidungen geprägt. Die Spieler:innen machen Erfahrungen, die einen Lernprozess initiieren. Diese Art des Lernens kann man vergleichen mit Konzepten aus der Erlebnispädagogik oder der ‚Experimental Education‘, welche sich zum Ziel setzen Selbstwahrnehmung und Identitätsentwicklung durch Erfahrungen in der Natur zu fördern. Auch wenn es bei diesen Ansätzen um das Erfahren von Natur geht, werden Jugendliche in Entscheidungsprozesse und kreative Problemlöseprozesse eingebunden, die ihnen die Konsequenzen ihres Handelns aufzeigen und positive und negative Rückmeldungen geben.¹⁰ Genau hier gibt es Überschneidungen und Parallelen zum Lernen mit Computerspielen. Auch wenn der Kontext anders sein kann und die Prozesse im digitalen Raum stattfinden, so erfahren die Spielenden dennoch unmittelbar die Auswirkungen ihres Handelns.

Die Entscheidungen, die im Computerspiel getroffen werden, führen zu Konsequenzen, die der/dem Spielenden Auskunft darüber geben, wie die Auswahl ihrer Aktion einzuordnen ist und bringen so einen Lerneffekt mit sich. Dieses Phänomen wird auch als Feedback Loop bezeichnet. Es handelt sich dabei um eine Rückkoppelung, ein Rückbezug von der Wirkung auf die Ursache. Durch die Aneinanderreihung der beiden Wirkungsbeziehungen entsteht ein Rückkoppelungsprozess, der eskalierend (positiv) oder stabilisierend (negativ) wirken kann.¹¹

Auch im alltäglichen Leben kann man Feedback Loops beobachten, wenn man die Kleidung beispielsweise an das Wetter anpasst. Im Computerspiel werden „Progress Bars“, „In-Game Maps“ und „Leaderboards“ zur Referenz, wenn der/die Spielende seinen/ihren Fortschritt misst und seine/ihre Aktionen einordnet. Auch das „trial and error“ Lernen, bei dem man einen Spielzug ausprobiert, ohne sich der Konsequenz sicher zu sein, spielt eine große Rolle. Die folgende Grafik von Schamroth Abrams und Gerber stellt die vier Komponenten der Feedback Loop als ineinandergreifende Bestandteile dieser Rückkoppelungsschleife dar.

¹⁰ Joachim Bröcher, *Anders lernen, arbeiten und leben: Für eine Transformation von Pädagogik und Gesellschaft* (Transcript Verlag, Bielefeld 2021) 109f.

¹¹ Kaja Heitmann, *Wissensmanagement in der Schulentwicklung. Theoretische Analyse und empirische Exploration aus systemischer Sicht* (Springer Verlag, Wiesbaden 2013) 33.



Figure 2.1. The Feedback Loop Components.

Note: The perforated arrows show the interconnection and interdependence of all components.

Abbildung 1 Feedback Loop nach Schamroth Abrams und Gerber¹²

Der Begriff „Objective“ wird im Deutschen als Spielziel definiert. Auch Zwischen-Ziele können darin inkludiert sein. „Rules“ bezieht sich auf die Spielregeln und die Möglichkeiten von regelkonformen Spielzügen und Aktionen im Spiel.¹³

„Progress Bars“ zeigen den aktuellen Fortschritt des Spielstandes, der sich, je nach Spiel, auch nach jedem Spielzug verändern kann. Neben Spielständen können „Progress Bars“ auch die verstrichene Zeit oder Stärkepunkte des gespielten Charakters anzeigen. Dies kann durch Zahlen, Farben, Symbole, Geräusche oder Worte dargestellt werden. Das Feedback, gegeben durch diese Anzeige, zeigt der/dem Spielenden, ob er/sie das Spiel unverändert weiterspielen soll, da er/sie die „Objective“ des Spiels erfüllt, oder ob die Strategie verändert werden muss, um erfolgreich zu sein. Der eigentliche Sinn des Spiels besteht darin, schreiben Schamroth Abrams und Gerber, die Ziele durch die reflektierte Anwendung von Strategien, die Manipulation von Online- und Offline-Tools und Controllern sowie die Anwendung von „trial and error“ vollständig zu erreichen.¹⁴

Der nächste Bestandteil der Feedback Loop sind sogenannte „In-Game Maps“. So werden Karten bezeichnet, welche zur Orientierung in der Spielewelt dienen und während des Spielens

¹² Sandra Schamroth Abrams, Hannah R. Gerber, Videogames, Libraries and the Feedback Loop: Learning Beyond the Stacks (Emerald Publishing Limited, United Kingdom 2021) 17.

¹³ Ebd., 18.

¹⁴ Ebd., 20.

am Display sichtbar sind. Sie zeigen die Position der/des Spielenden fast immer aus der Vogelperspektive.¹⁵ Besonders in Open-World-Spielen, die nicht exakt durchstrukturiert sind, werden „In-Game Maps“ eingesetzt.

Zuletzt, als viertes Element der Feedback Loop, ist „Leaderboards“ zu nennen, welche nach Beendigung des Spieles die Leistung der/des Spielenden in Bezug auf andere Spieler:innen einordnet und anzeigt.

„Leaderboards“ verändern sich auch während des Spieles ständig und können dem/der Spieler:in als Motivation dienen, und sie animieren ihren Score im Spielverlauf zu verbessern, um in der Rangliste nach oben zu rücken. Vor allem bei Online-Multiplayer-Spielen sind „Leaderboards“ beliebt. Werden Spielstände oder andere Statistiken des aktuellen Spieles ohne Vergleich mit anderen Spieler:innen bewertet, so wird dies als „Scoreboard“ bezeichnet.

“Whatever the setup, scoreboards support players’ understandings of their immediate performance in relation to ongoing game play so they can make more (or other) strategic defensive/offensive choices.”¹⁶ Somit dienen „Scoreboards“ ebenfalls der Orientierung.

Zusammenfassend schreiben Schamroth Abrams und Gerber:

„Experience-based decision making is a cornerstone of videogame play, and players look to the four features of the feedback loop – objectives and rules, progress bars, in-game maps, and leaderboards – to decide how, when, and why they should make specific moves in a particular game.“¹⁷

Die Interaktion dieser vier angeführten Komponenten ermöglicht die Entwicklung eines Lernprozesses, der von dem/der Spieler:in mitgestaltet wird. „Learning by doing“ ist das zentrale Lernmodell, das hier zur Anwendung kommt. Die Feedbackschleife liefert also essenzielle Daten, die es den Spieler:innen ermöglichen ihr Verhalten zu analysieren und zu verstehen. Ein solides Verständnis der Spielziele („Objectives“) und -regeln („Rules“) ist dabei unerlässlich, um die Rückmeldungen von den Spielkarten („In-Game Maps“) und Fortschrittsbalken („Progress Bars“) effektiv nutzen zu können. Diese Informationen sind von enormer Bedeutung und tragen dazu bei, dass ein Lernprozess aus dem Agieren entstehen kann. Denn nur mit diesem Wissen können fundierte Entscheidungen über Bewegungen, Ressourcennutzung oder -einsparungen getroffen und eine Risikoeinschätzung vorgenommen werden. Diese Prozesse fördern die persönliche Entwicklung der Spieler:innen, erweitern und vertiefen ihre Kompetenzen und helfen ihnen dabei zukünftige Herausforderungen

¹⁵ Schamroth Abrams, Gerber, Videogames, 31.

¹⁶ Ebd., 21.

¹⁷ Ebd., 37.

erfolgreicher zu bewältigen. So tragen diese Informationen dazu bei, das Wissen der Spieler:innen zu festigen und zu erweitern.¹⁸

Salen und Zimmerman sprechen in dieser Hinsicht auch davon, dass Spiele und das Spielen wie kybernetische Systeme reagieren und ein solches bilden. Dieses Konzept besagt, dass Inputs und Outputs mit dem internen Mechanismus eines Systems interagieren. Inputs sind die Art und Weise, wie das System die Umwelt überwacht und sich davon beeinflussen lässt. Outputs sind die Art und Weise, wie das System handelt und durch dieses Handeln wiederum die Umwelt beeinflusst. Durch den wechselseitigen Austausch zwischen Umwelt und System verändert sich letzteres im Laufe der Zeit. Diese konstante Selbstüberwachung und Anpassung kann als Feedback Loop interpretiert werden.¹⁹

Es wird zwischen positiven und negativen kybernetischen Feedback-Systemen unterschieden. Negative Systeme ermöglichen einen stabilen Zustand, und grenzen Extremreaktionen in positive und negative Richtung ab. Positive Feedback Systeme führen zu Destabilisierung. Letztere werden häufig genutzt, wenn es darum geht, dramatische Entwicklungen deutlich zu machen. Auch eine Kombination beider Systeme ist möglich.²⁰

Feedback Loops und Kybernetische Systeme können beide als Theoriemodelle des Lernens mit und durch Computerspiele herangezogen werden.

Bernsen überlegt eine weitere Systematisierung des Lernens mit digitalen Medien. Das Spiel „PeaceMaker“ könnte demnach gleich zwei Kategorien seiner Studie zugeordnet werden: „Lernen *über* und *im* digitalen Medium“²¹. Das Spiel selbst wird zum Lerngegenstand und bildet gleichzeitig die Lernumgebung. Auch wenn sich die Einbeziehung in den Geschichtsunterricht häufig als schwierig erweist, haben digitale Spiele großes Potential in der Geschichtsvermittlung.

„Anstatt vergangene Entwicklungen als determinierte Pfade zu rezipieren, sind Computerspiele kleine Laboratorien kontrafaktischer Geschichtsschreibung.“, schreibt Preisinger.²² Dem/der Spielende:n können durch digitale Spiele außerdem Rollen- und Perspektivenübernahme, Alteritätserfahrungen und multiperspektivisches Denken ermöglicht werden.²³ Computerspiele

¹⁸ Schamroth Abrams, Gerber, Videogames, 38.

¹⁹ Katie Salen, Eric Zimmerman, Rules of play: game design fundamentals (MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2004) 228.

²⁰ Ebd., 242.

²¹ Baumgärtner, Wegweiser Geschichtsdidaktik, 253.

²² Preisinger, Digitale Spiele für den Home Learning-Betrieb, 2.

²³ Florian Aumayr, Alexander Preisinger, Digitale Spiele im Geschichtsunterricht & in der politischen Bildung, (Edition polis, Wien 2020) 4.

mit historischem Inhalt kann man als geschichtskulturelle Produkte ansehen. Dabei unterscheiden sich emergente Spielstrukturen – es gibt mehrere Möglichkeiten durch das Spiel zu kommen – und progressive Spielstrukturen, bei denen ein vorgegebener Weg durch das Spiel leitet. Kühberger schreibt weiters, dass die Inhalte von Computerspielen mithilfe verschiedener Mittel (z.B. Bilder, Geräusche, Videoeinblendungen, etc.) geglättete Darstellungen der Vergangenheit darstellen, und somit einen scheinbar objektiven Standpunkt der/des Spielenden entstehen lassen. Dies soll dazu beitragen, das Spielen realistischer wahrzunehmen und ist somit besonders kritisch zu hinterfragen.²⁴ Die Forschungsrichtung, welche das Lernen mit und durch Computerspiele beforscht, wird als Game-based Learning bezeichnet. Forschende analysieren die Auswirkungen von Spielen auf die Motivation und das Engagement der Lernenden in Bildungsumgebungen und befassen sich mit Lernergebnissen, dem Verständnis von Konzepten und der Entwicklung von Soft Skills.²⁵

„Game-based Learning erfüllt damit eine Brückenfunktion: Es greift auf vermitteltes oder abzurufendes Wissen zurück, überprüft dabei die erworbene Kompetenz, vertieft diese durch Variationen und leistet auf diesem Wege einen Beitrag zum tatsächlichen Kompetenzerwerb.“²⁶

Für Lernzwecke können speziell dafür entwickelte Spiele genutzt werden, sogenannte Serious Games. Diese können unterschiedliche Zwecke erfüllen, beispielsweise „zum Training in Militär und Medizin, zur Rekrutierung in Unternehmen und Politik, zur Kommunikation in Kunst und Kultur, zur Bildung in Schulen und Universitäten.“²⁷ Ein Serious Game wird charakterisiert durch den Zweck, den es erfüllt und durch die Tatsache, dass aus ihm gelernt, etwas erreicht oder trainiert werden soll.²⁸

Die damit verbundene Probehandlung ist charakteristisch für diese Spiele und beschreibt das Ausprobieren diverser Handlungen ohne Konsequenzen in der Realität. Diese Probehandlung hängt auch eng mit dem Begriff „kontrafaktisches Erzählen“ zusammen, welches Preisinger als das Ausprobieren von Szenarien beschreibt, oder als das Verändern von Parametern historischer Verläufe. Er schreibt weiter „Digitale Spiele werden daher zu historischen Laboratorien, in

²⁴ Christoph Kühberger, Computerspiele als Teil des historischen Lernens. In: Daniel Bernsen, Ulf Kerber (Hg.), Praxishandbuch historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter (Opladen/Berlin/Toronto 2017) 229-236, hier 232.

²⁵ Margarida M. Marques, Lúcia Pombo, Current Trends in Game-Based Learning – Introduction to a Special Collection of Research. In: Education Sciences 11, Nr. 10 (11.10.2021) 622, doi:10.3390/educsci11100622.

²⁶ Thorsten Unger, Fallstudie 4: Das VITA- Konzept. In: Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto, Fabian Wallenfels (Hg.), Serious Games, Exergames, Exerlearning, Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers (Transcript Verlag, Bielefeld 2014) 218.

²⁷ Freyermuth, Gotto, Wallenfels, Serious Games, Exergames, Exerlearning, 140.

²⁸ Ebd., 140.

denen der historische Prozess unter wechselnden Faktoren und mit unterschiedlichen Ergebnissen ablaufen kann.“²⁹

Serious Games bieten innovative Zugänge zu Wissenskonstellationen und Bildungskontexten. Sie versuchen Wege zu finden, wie durch spielerische Methoden Lernprozesse initiiert werden können. Das Wissen, das durch Serious Games erzeugt und vermittelt wird, entwickelt sich prozesshaft. Der Spielverlauf und der Lerneffekt entstehen erst durch die aktive Teilnahme am Spiel.

Serious Games sind gleichzeitig Werkzeuge zur Wissensvermittlung und beinhalten das Gelernte. Sie verdeutlichen, dass Spiel und Wissen sich nicht gegenseitig ausschließen, sondern auch als voneinander abhängig betrachtet werden sollten. Auf diese Weise ermöglichen sie nicht nur die eindimensionale Übermittlung von Inhalten und Informationen, sondern besonders auch deren praktische Anwendung und Weiterverarbeitung. Die spezifische Leistung von Serious Games besteht also darin, nicht nur vorhandenes Wissen zu festigen, sondern durch spielerische Prozesse neues Wissen zu generieren.³⁰

Serious Games sind weiters als wortwörtlich ‚ernste Spiele‘ zu betrachten, weil sie bewusst auf eine klare Abgrenzung zwischen Medien und Realität verzichten und somit in der Wissensvermittlung reale Gegebenheiten darzustellen versuchen. Sie produzieren und vermitteln Wissen, ohne sich auf feste Ordnungen oder unveränderliche Voraussetzungen zu stützen, was nicht bedeutet, dass sie realitätsfern sind. Diese Besonderheit unterstreicht ihr Potenzial in medienpraktischer und medientheoretischer Hinsicht: Sie fungieren als Ursprung für eine völlig neue Dynamik der Wissensgenerierung, indem sie die herkömmlichen Grenzen zwischen Medien und Realität aufbrechen.³¹

Generell wird davon ausgegangen, dass ein Lernpotenzial bei Serious Games vorhanden ist. Auch der Kompetenzerwerb durch Computerspiele wird angenommen und in verschiedene Bereiche unterteilt. Die kognitiven, sozialen, personalen und Medien-Kompetenzen können geschult werden, sowie die Sensomotorik. Um Lerninhalte vermitteln zu können, muss ein Serious Game an den Wissenskomplex des Spielenden angepasst und auch vom Nutzungskomplex passend sein. Serious Games sollten Lerninhalte so nutzen, dass diese zum Spielen des Spieles eingesetzt werden müssen. Außerdem sollten sie Rückmeldung über

²⁹ Preisinger, *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*, 76.

³⁰ Freyermuth, Gotto, Wallenfels, *Serious Games, Exergames, Exerlearning*, 140f.

³¹ Ebd., 143.

richtige, beziehungsweise falsche Handlungen geben, Anreize zum Fortfahren beinhalten und zu einem Weiterforschen nach dem Spielen animieren.³²

Eine Form von Serious Games können Politiksimulationen sein. Diese bieten häufig eine Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten in einem kleinen Ausschnitt von reproduzierter Realität. Obwohl die meisten Simulationen militärischer Natur sind, gibt es auch politische Simulationen.³³ Muno et al. schreiben weiters:

„Bei einer Simulation handelt es sich um ein komplexes Rollenspiel, bei dem Teilnehmer theoretische Konzepte, Prozesse und politische Schlüsselereignisse hautnah erleben und untersuchen können, indem sie reale Phänomene nachahmen – beispielsweise internationale Verhandlungen, Entscheidungsfindungsprozesse oder Krisenmanagement,“³⁴

Auch das Spiel „PeaceMaker“ kann in diese Gattung eingeordnet werden. Spiele lassen Simulationen der Wirklichkeit zu und erlauben dem/der Spielenden große Datenmengen zu verarbeiten, mit ihnen zu experimentieren, Hypothesen zu formulieren und umgehend gegen verschiedene Variablen zu prüfen.³⁵ Simulationen bieten der spielenden Person eine Vielzahl alternativer Entwicklungen an.³⁶ Gros beschreibt Simulationen im Allgemeinen als Spiele, bei denen der/die Spieler:in in einer vereinfachten Nachbildung eines Ortes oder einer Situation erfolgreich sein müssen, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen.³⁷ „Simulationen machen Erfahrungen möglich, die in der realen Welt undenkbar wären“³⁸, schreibt Jenkins. Diese Definitionen zeigen die Möglichkeiten von Simulationen auf und beschreiben indirekt, wie diese auch zum Kompetenzerwerb beisteuern können.

Das Planspiel in analoger Form stellt wohl das bekannteste Beispiel der Simulation dar.

³² Ebd., 172f.

³³ Matthew Kapell, Andrew B. R. Elliott (Hg.), *Playing with the past: digital games and the simulation of history* (New York 2013) 170.

³⁴ Wolfgang Muno, Arne Niemann, Petra Guasti, EU-Simulationen als multidimensionaler didaktischer Ansatz, In: Wolfgang Muno, Arne Niemann, Petra Guasti (Hg.), *Europa spielerisch erlernen: Didaktische Überlegungen und Praxisbeispiele zu EU-Simulationen* (Wiesbaden 2018) 6.

³⁵ Henry Jenkins et al., *Bildung neu gedacht. Spiel, Simulation, Performanz, Transmedia-Navigation*, In: Gundolf S. Freyermut, Lisa Gotto, Fabian Wallenfels (Hg.), *Serious Games, Exergames, Exerlearning, Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers* (Transcript Verlag, Bielefeld 2013) 23-48, hier 32f.

³⁶ Preisinger, *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*, 76.

³⁷ Begonia Gros, *Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments*, In: *Journal of Research on Technology in Education* 40, Nr. 1 (Barcelona 2007) 23–38, hier 26.

³⁸ Jenkins, *Bildung neu gedacht*, 33.

2. Historisches Lernen

Die historische Betrachtungsweise von Welt und Mensch ist Teil der individuellen Lebenswelt und allgegenwärtig. Die Fähigkeit, Fertigkeit und Bereitschaft historisch zu denken, die historische Kompetenz also zu verbessern, ermöglicht es, sich im Leben besser zurecht zu finden, seine Position zu finden und aus diesem Blickwinkel über die Vergangenheit reflektieren zu können.³⁹

Wie ein Individuum historische Sachverhalte wahrnimmt und verarbeitet, hängt davon ab, wie ausgeprägt sein Geschichtsbewusstsein ist. Dieses ist charakteristisch für jede Person, auch ohne sich dessen bewusst zu sein und verändert sich ständig. Das Geschichtsbewusstsein kann gefördert werden, wie der Ausdruck „reflektiertes Geschichtsbewusstsein“ verdeutlicht. Das geschieht einerseits durch die bewusste, kognitive Auseinandersetzung mit Geschichte in der Schule, andererseits durch lebensweltliche Erfahrungen, die selbst gemacht oder berichtet werden. Es besteht eine gegenseitige Beeinflussung von Geschichtskultur und Geschichtsbewusstsein.⁴⁰

Um gemeinsame Identitäten und Gesellschaften zu begründen und zu festigen, wurden und werden historische Darstellungen in diesem Sinne manipuliert. Aus diesem Grund ist es notwendig, die Kritikfähigkeit und Urteilsfähigkeit zu forcieren, um solche Deutungen zu erkennen und die daraus resultierenden Schritte zu setzen. Die Förderung der Kompetenzentwicklung ist somit ein gesellschaftliches Anliegen, das im Schulfach Geschichte vorangetrieben wird und dem Fach die Chance eröffnet im Leben der Schüler:innen und in der Gesellschaft eine lebensverbessernde Rolle zu spielen. Daher kann sich ein Kompetenz-Strukturmodell nicht nur auf das historische Denken der Schulzeit beschränken, sondern muss alle Lebensphasen und Lebenslagen berücksichtigen. Ziel ist, die Bedeutung des historischen Denkens als wichtiger Orientierungsfaktor im Leben eines jeden Individuums zu verankern. Daran knüpft auch die Zielvorgabe, die der Unterricht im Fach Geschichte sich setzt, nämlich die Entwicklung eines reflektierten und (selbst-)reflexiven Geschichtsbewusstseins zu fördern. Die narrative Geschichtstheorie ist Grundlage für das Strukturmodell.⁴¹

³⁹ Waltraud Schreiber, Andreas Körber, Bodo v. Borries, Reinhard Krammer, Sibylla Leutner-Ramme, Sylvia Mebus, Alexander Schöner, Béatrice Ziegler, Historisches Denken. Ein Kompetenz-Strukturmodell. In: Kompetenzen: Grundlagen – Entwicklung – Förderung (Ars una Verlag, Neuried 2006) 13.

⁴⁰ Christine Gundermann, Juliane Brauer, Filippo Carlà-Uhink, Judith Keilbach, Georg Koch, Thorsten Logge, Daniel Morat, Arnika Peselmann, Stefanie Samida, Astrid Schwabe, Miriam Sénécheau, Schlüsselbegriffe der Public History (Vandenhoeck&Ruprecht, Göttingen 2021) 191.

⁴¹ Schreiber et al., Historisches Denken, 14-16.

2.1 Kompetenzen und Strukturmodelle

Die meisten geschichtsdidaktischen Kompetenzmodelle gehen von einer, auf das schulische Lernen fokussierte Form historischen Denkens aus. Das FUER-Modell misst der Orientierungsfunktion des historischen Denkens die größte Bedeutung zu. Die Schule hat die Aufgabe, ‚Historisches-Denken-Lernen‘ zu fördern. Ein narratives Geschichtsverständnis ist die Ausgangsbasis. In den österreichischen Lehrplänen dient das FUER-Projekt als Grundlage für die zu vermittelnden Kompetenzen im Fach Geschichte. Das Modell wurde von Waltraud Schreiber und der Fachgruppe „FUER Geschichtsbewusstsein“ entwickelt und basiert auf den Ideen von Wolfgang Hasberg, Andreas Körber und dem Modell von Jörn Rüsen. Der/die Lernende steht im Mittelpunkt. Die historische Sachkompetenz ermöglicht das Erkennen und korrekte Anwenden von historischen Begriffen und Kategorien. Die historische Fragekompetenz ist notwendig, da Geschichte als Antwort auf eine spezifisch gestellte Frage an die Vergangenheit verstanden wird. In der heutigen Zeit ist es wichtig, dass sinnvolle Fragen an die Vergangenheit gestellt werden, um sich in der gegenwärtigen Welt besser orientieren zu können.⁴² Eine historische Frage zu beantworten, benötigt historische Narration und strukturiert gleichzeitig den Lehr-, Lern- und Forschungsprozess und ermöglicht historische Orientierung.⁴³

Die historische Methodenkompetenz gliedert sich in die Re- und Dekonstruktionskompetenz. Die Rekonstruktionskompetenz ermöglicht, mit Hilfe von historischen Quellen und Darstellungen die Frage an die Vergangenheit zu beantworten. Bei der Quellenrecherche ist aber kritisch und hinterfragend heranzugehen. Die Dekonstruktionskompetenz dient dazu, die Darstellung von Geschichte und ihren Entstehungshintergrund zu beleuchten. Welche Standpunkte, Interessen, Emotionen werden indirekt vermittelt. Die historische Orientierungskompetenz hilft, die Gegenwart besser zu verstehen und die Wirkmächtigkeit der Geschichte auf das Leben heute zu erkennen.

Auch die politische Bildung basiert in Österreich auf einem Kompetenzstrukturmodell. Sach-, Methoden-, Urteils- und Handlungskompetenz prägen dieses Modell. Begriffe und Konzepte des Politischen erkennen, verstehen und anwenden zählen zur Sachkompetenz. Zur politischen Artikulation, in mündlicher, schriftlicher, visueller Form ist Methodenkompetenz eine wichtige Voraussetzung. Die Urteilskompetenz ermöglicht es, politische Argumente, Probleme und Kontroversen selbständig zu begründen und sachorientiert und/oder wertorientiert zu

⁴² Reinhard Krammer, Geschichte und Politische Bildung. In: Ingo Juchler (Hg.) Kompetenzen in der politischen Bildung. Schriftenreihe der GPJE (Wochenschau-Verlag, Schwalbach 2010) 46-58, hier 49-51.

⁴³ Lisa Marie Hauschke, Empirische Untersuchungen zur Relevanz historischer Fragen im Geschichtsunterricht aus Lehrerperspektive (Zeitgeschichte-Zeitverständnis 24, LIT Verlag, Berlin 2012) 18.

beurteilen. Die Handlungskompetenz unterstützt das Formulieren und Artikulieren von eigenen politischen Fragen und Positionen, ermöglicht es, Standpunkte anderer aufgreifen zu können, und hilft bei der Problemlösung auf fremde und eigene Bedürfnisse Rücksicht zu nehmen. Krammer betont die entstehenden Synergieeffekte, die im Unterricht durch Geschichts- und Politiklernen entstehen können. So führen historische Sachkompetenz kombiniert mit politischer Sachkompetenz dazu, dass Begriffe und Konzepte kompetenter und differenzierter angewendet werden können. Das Zusammenwirken von historischer Methodenkompetenz und politikbezogener Methodenkompetenz, mit De- und Rekonstruktion, ermöglichen das Verfassen von politischen Stellungnahmen etc..

Historischen Orientierungskompetenz gepaart mit politischer Handlungs- und Urteilskompetenz führen zu einem besseren Verständnis des Gegenwärtigen und politisches Handeln und Urteilen kann differenzierter und rationaler gestaltet werden. Ziel des Geschichtsunterrichtes ist es, das in jedem/jeder Schüler:in veranlagte, unreflektierte Geschichtsbewusstsein in ein reflektiertes und selbstreflexives Geschichtsbewusstsein umzuwandeln. Mit Hilfe der Operationen, Wahrnehmung im Fokus der Vergangenheit, Überlegungen im Fokus der Geschichte und Überlegungen im Fokus der Gegenwart soll eine Re-Konstruktion der Vergangenheit gelingen. Geschichte und Vergangenheit können schlussendlich als unterschiedliche Kategorien erkannt werden. Auch wird deutlich, dass historische Narration von der sie vermittelnden Person und/oder Medium und ihren/seinen Intentionen geprägt werden.⁴⁴

Die in weiterer Folge vorgestellten Kompetenzmodelle konzentrieren sich noch stärker auf das schulische Lernen.

Das Modell von Peter Gautschi, 2009, stellt den Prozess des historischen Lernens stärker in den Vordergrund, seine Logik und den Ablauf. Der Lernprozess beginnt mit der Wahrnehmung von Zeitdifferenz. Zuerst muss das Interesse für Vergangenes geweckt werden und mit Hilfe von Quellen und Darstellungen gelangt der/die Lernende zu einem Sachurteil, das er/sie in Beziehung zu seiner/ihrer Lebenswelt stellt. Dies ermöglicht ihm/ihr Orientierung. Die Operationen sind: wahrnehmen, erschließen, interpretieren, sich orientieren. Sie bilden die Kompetenzen für das historische Erzählen. So ist es möglich, historische Sachverhalte differenziert darzustellen.⁴⁵

⁴⁴ Reinhard Krammer, *Geschichte und Politische Bildung*, 51-55.

⁴⁵ Baumgärtner, *Wegweiser Geschichtsdidaktik*, 95f.

Pandel, 2005, rückt vier Teilkompetenzen in den Mittelpunkt. Geschichtskulturelle Kompetenz, narrative Kompetenz, Gattungskompetenz und Interpretationskompetenz. Die Geschichtskulturelle Kompetenz ermöglicht es dem Individuum am gesellschaftlichen Diskurs über Geschichte teilzunehmen, aber auch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft aus der Position eines Außenstehenden zu betrachten. Dazu benötigt wird Gattungskompetenz, die es ermöglicht die Art des Kommunikationsträgers zu erkennen. Eine sinnerschließende Analyse gelingt mit Hilfe der Interpretationskompetenz. Die narrative Kompetenz ist notwendig, um historische Sachverhalte sinnvoll darstellen zu können. Dieses Kompetenzmodell stellt die Gattungen der historischen Überlieferung und den gesellschaftlichen Bezug auf die Geschichtskultur in den Vordergrund. Die individuelle Orientierung spielt kaum eine Rolle. Das Kompetenzmodell des Geschichtslehrerverbandes Deutschland, 2010, wurde als Grundlage für eine Beschreibung von Bildungsstandards erstellt, mehrfach diskutiert und modifiziert. Historische Kompetenz ist ein Zusammenwirken von Sach-, Deutungs- und Reflexionskompetenz und Methoden-Medien-Kompetenz.⁴⁶

2.2 Kompetenzerwerb

Der Erwerb historischen Wissens und Kompetenzen historischen Denkens gehören zusammen. Fachliche Inhalte ermöglichen es, Kompetenzen zu erlangen.

Nicht die Inhalte führen zum Geschichtsbewusstsein, sondern die Fähigkeit sich mit Inhalten nach Plan zu beschäftigen, „[...] um in zunehmender Verarbeitungstiefe über die eigene Stellungnahme zur Vergangenheit reflektieren zu können.“⁴⁷

„[...] der Geschichtsunterricht ermöglicht einen Erfahrungszuwachs, relativiert die gegenwärtige Fixierung und Absolutheitsansprüche an die Zukunft, hält das Fragwürdige, Komplexe, Kontingente und Ambivalente einer Vergangenheit und damit das Denken in Alternativen bewusst und sensibilisiert für die Handlungsspielräume einer komplexen Gegenwart.“⁴⁸

Kompetenzen ermöglichen dem/der Lernenden selbstbestimmt über die Vergangenheit zu urteilen und eine eigene Meinung zu bilden und zu vertreten. Adamski schreibt: „[D]urch die Kompetenzorientierung [...] erhält das Fach die große Chance, historisches Lernen als Such- und Denkvorgang zu etablieren, der sich mit Sinnbildung über Vergangenes aus Perspektive der

⁴⁶ Ebd., 96-100.

⁴⁷ Charlotte Bühl-Gramer, Geschichtsunterricht im 21. Jahrhundert – eine Standortbestimmung. In: Thomas Sandkühler, Charlotte Bühl-Gramer, Anke John, Astrid Schwabe, Markus Bernhardt (Hg.), Geschichtsunterricht im 21. Jahrhundert – Eine geschichtsdidaktische Standortbestimmung (Beihefte zur Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 17, V&R unipress, Göttingen 2018) 31-40, hier 35.

⁴⁸ Ebd., 35.

Gegenwart mit Blick auf die Zukunft befasst.“⁴⁹ Kompetenzen erwirbt der/die Lernende durch eine (zeit)intensive Beschäftigung mit dem Lernstoff und den dazugehörigen Aufgabenstellungen. Ob und inwieweit Kompetenzen erlangt wurden, stellt sich erst bei der Anwendung dieser heraus.⁵⁰

2.3 Überprüfung von Kompetenzerwerb im Kontext Geschichte

Eine objektive Beurteilung von Lernen und Leistung ist im aktuellen Schulbetrieb nicht möglich, da die Anforderungen, individuelle Förderung und vorgegebene Normen in Form von Bildungsstandards, also Sinnkonstruktionen und abfragbares Wissen, im Widerspruch zueinander stehen und nicht koordinierbar sind.⁵¹ Die pädagogische Diagnostik hilft dabei, die Voraussetzungen und Bedingungen von Lernprozessen zu eruieren und zu analysieren, Lernergebnisse festzumachen und so individuelles Lernen effektiver zu gestalten. Bei den Diagnoseanlässen ist jedoch auch die Zielsetzung zu beachten. Es kann die Benotung im Vordergrund stehen oder der Lernprozess in einem benotungsfreien Raum.⁵²

Der Lehrplan sieht vor, dass die Lehrperson im Geschichtsunterricht durch kompetenzorientierte Aufgabenstellungen die erworbenen Fähigkeiten der Schüler:innen überprüft. Diesen Begriff der Umsetzung der Kompetenzen beschreibt Brauch als Performanz von Kompetenzen.⁵³

Weitgehendst ungeklärt ist jedoch die Einordnung der Kompetenzen und ein Abgleich mit dem in Österreich numerischen Notensystem von eins bis fünf. Demnach bedarf es, um eine Einordnung zu tätigen, eines Systems, welches definiert, wie die Beantwortung einer kompetenzorientierten Fragestellung zu beurteilen ist.⁵⁴

Adamski listet drei Graduierungen von Kompetenzen auf:

„1. Basal oder a-konventionell bedeutet [...] ein relativ begriffsloser, naiver Umgang mit Vergangenen. 2. Ein intermediärer oder konventioneller Umgang zeigt einen mehr oder weniger eigenständigen Umgang mit gesellschaftlichen Erklärungsmodellen. 3. Elaboriert oder transkonventionell zeigt die Verarbeitung und Prüfung üblicher Sinnweisen mit u.U. eigenständigen Schlussfolgerungen.“⁵⁵

⁴⁹ Peter Adamski, Historisches Lernen diagnostizieren: Lernvoraussetzungen – Lernprozesse – Lernleistungen, Methoden historischen Lernens (Schwalbach am Taunus 2014) 7.

⁵⁰ Adamski, Historisches Lernen diagnostizieren, 7f.

⁵¹ Ebd., 5.

⁵² Ebd., 11.

⁵³ Nicola Brauch, Geschichtsdidaktik (Akademie Studienbücher, Berlin 2015) 29.

⁵⁴ Adamski, Historisches Lernen diagnostizieren, 7f.

⁵⁵ Adamski, Historisches Lernen diagnostizieren, 26.

Auch für die folgende Studie wurden die Aufgabenstellungen und die Anforderungen an die Antworten in drei Ausprägungsgrade unterteilt, um eine Beurteilung vornehmen zu können. Der genaue Vorgang wird im Kapitel ‚Studiendesign‘ beschrieben.

3. Spielanalyse

Die folgende Spielanalyse soll das Spiel „PeaceMaker“ in unterschiedlichen Aspekten analysieren und so dem/der Leser:in eine Vorstellung über die Möglichkeiten der/des Spielenden geben. Die Analyse stützt sich auf die Leitfragen aus dem Buch „Introduction to Game Analysis“ von Clara Fernández-Vara.⁵⁶

Das Spiel ist kostenlos und kann demnach auch ohne Probleme im Unterricht verwendet werden. Der Nahostkonflikt ist sehr vielschichtig und kann im Unterricht meist nur sehr oberflächlich behandelt werden, da stellt doch der Lehrplan oft eine zeitliche Herausforderung dar. Das Spiel bietet die Möglichkeit, einzelne Konfliktstrukturen darzulegen und diese auch jungen Menschen in einer für sie spannenden Form näherzubringen.

Das Spiel „PeaceMaker“ wurde 2007 von der Firma ImpactGames veröffentlicht, welche von Asi Burak und Erci Brown 2006 gegründet wurde. ImpactGames brachte bis heute zwei Serious Games mit politischen Themen auf den Markt. Das Spiel „PeaceMaker“ war das erste Spiel der Entwickler und wurde unter Mitarbeit amerikanischer, israelischer und palästinensischer Berater designed, um sicherzugehen, dass kein subjektiver Standpunkt der Urheber reproduziert wird.⁵⁷

Das Spiel kann dem Genre Serious Game zugeordnet werden. Im Google Playstore wird das Spiel weiters mit den Tags „Strategie“, „Casual“, „Einzelspieler“ und „Offline“ beschrieben, im Apple Store fällt es in die Kategorie „Strategie“. Laut der Website „Games for sustainability“ ist das Spiel eine „Simulation“ und ein „Puzzle game“.⁵⁸ Laut Wikipedia eine „Government simulation“ und „turn based strategy“.⁵⁹ All diese Bezeichnungen scheinen angemessen. Am treffendsten sind die Bezeichnungen Serious Game und Government Simulation. Diese beiden

⁵⁶ Clara Fernández-Vara, Introduction to Game Analysis (Routledge, New York 2019).

⁵⁷ Cleotilde Gonzalez, Lisa Czlodka, Games for Peace: Empirical Investigations with PeaceMaker. In: Jan Cannon-Bowers, Clint Bowers, Serious Game Design and Development: Technologies for Training and Learning (IGI Global, New York 2010) 134-149, hier 137.

⁵⁸ PeaceMaker, Games4Sustainability, online unter: <https://games4sustainability.org/gamepedia/peacemaker/>, (08.05.2024).

⁵⁹ Wikipedia contributors, PeaceMaker, In: Wikipedia, The Free Encyclopedia, online unter: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=PeaceMaker&oldid=1128298443> (19.06. 2023).

Genres sind durch die aktuelle und reale Thematik des Spiels zu begründen, da der/die Spieler:in dazu aufgefordert wird in die Rolle eines führenden Politikers zu schlüpfen und aus dieser Position heraus, eine mögliche Lösung des Nahostkonfliktes zu finden. Videos und Bilder aus einer Bibliothek von Echtzeit Nachrichtenereignisse werden in das Spielgeschehen eingeblendet.⁶⁰ Weiters wurde das Spiel auch laut der Entwickler für Bildungszwecke kreiert. Die ursprüngliche Zielgruppe waren israelische und palästinensische Teenager, sowie zukünftige Politiker:innen.⁶¹

Die aktuelle Version stammt aus dem Jahr 2013 und gibt der/dem Spielenden bis zum Jahr 2007 Informationen über den Nahostkonflikt.

„PeaceMaker“ kann offline gespielt, kostenlos über den Appstore auf Handy oder Tablet geladen, oder am PC downgeloadet werden. Im Appstore und auch auf der Website wird das Spiel mit folgenden Worten beschrieben:

„PeaceMaker challenges you to succeed as a leader where others have failed. Experience the joy of bringing peace to the Middle East or the agony of plunging the region into disaster. PeaceMaker will test your skills, assumptions and prior knowledge. Play it and you will never read the news the same way again.“⁶²

⁶⁰ Asi Burak, Eric Keylor, Tim Sweeney, Peacemaker: A video game to teach peace. In: Mark Maybury, Oliviero Stock, Wolfgang Wahlster (Hg.), *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment* (Lecture notes in computer science 3814, Springer, Berlin 2005) 307–310, hier 308.

⁶¹ Ebd., 307.

⁶² PeaceMaker: Play the News. Solve the Puzzle., online unter: <http://peacemakergame.com/> (08.05.2024).

Im Appstore findet sich folgende Beschreibung:



Abbildung 2 Beschreibung aus dem Google Playstore

Im Gegensatz zur Website finden sich auf den beiden Downloadplattformen (Google, Apple) Altersbegrenzungen. Der Google Playstore vergibt ein PEGI 18 Rating, begründet mit „Extreme Gewalt“, während im Apple Store die Altersbegrenzung bei 17+ liegt. Die Begründung hier ist: „Häufig/stark ausgeprägt: realistisch dargestellte Gewalt“ und „Häufig/stark ausgeprägt: Szenen mit erotischen Anspielungen“. Letzteres scheint aus dem Kontext gerissen, da diese Thematik im Spiel nicht vorkommt.⁶³

Wie in der Beschreibung aus dem Google Playstore zu sehen, kann das Spiel aus zwei Perspektiven gespielt werden. Einerseits als israelischer Premierminister, andererseits als palästinensischer Präsident. Es gibt drei Sprachen zur Auswahl: Englisch, Arabisch und Hebräisch. Das gesamte Spiel ist ein realitätsnaher Versuch die Komplexität des Nahostkonfliktes in ein Spiel zu verpacken. Durch die Vielschichtigkeit und auch durch die oft unvorhersehbaren Reaktionen zeigt das Spiel die Problematik des Konfliktes auf. In der

⁶³ PeaceMaker: Israeli Palestinian Conflict im Mac App Store, online unter: <https://apps.apple.com/at/app/peacemaker-israeli-palestinian-conflict/id1019906351?mt=12>, (08.05.2024).

folgenden Spielübersicht wird vornehmlich auf das Spiel im Modus des israelischen Premierministers eingegangen, da diese Einstellung in der Studie gespielt wurde.

Das Spiel kann nur als Einzelspieler:in und offline gespielt werden. Es gibt daher keine Konkurrenz oder Zusammenarbeit mit anderen Spielenden. Das Spielziel besteht darin, den Nahostkonflikt zwischen Israel und Palästina beizulegen und die Zweistaatenlösung umzusetzen. Gelingt dieses Vorhaben, so ist das Spiel siegreich beendet. Mit dem Spielziel gehen vier Unterziele einher, welche als „Milestones“ jeweils mit einer kurzen Videoeinblendung und einem Text dargestellt werden. Wird der vierte „Milestone“ erreicht, hat man gewonnen. Der Spielstand, welcher mittig am unteren Bildschirmrand einzusehen ist und sich nach jeder Aktion ändert, gibt Auskunft über die Position im Spielverlauf. Das Spielziel und das Erreichen der Unterziele ist nur möglich, wenn die jeweils dafür notwendigen Punktezahlen erspielt werden können. Eine Zweistaatenlösung wird erreicht, wenn der Spielstand 100/100 auf beiden Seiten beträgt. Es stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, „calm“, „tense“ und „violent“, die bestimmen, wie schwerwiegend die Reaktionen der Akteure auf die von dem/der Spieler:in durchgeführte Aktion sind und wie häufig nicht steuerbare Zwischenfälle auftreten.

Beim Starten der App wird eine Timeline, beginnend 1922 und endend 2006 gezeigt, welche mit Videoaufnahmen die wichtigsten Eckpunkte des Konfliktes präsentiert. Es werden Städte, Menschen auf der Flucht, verwundete Personen und viel Militär gezeigt. Besonders sticht jedoch der Handschlag zwischen dem palästinensischen Präsidenten Yassir Arafat und dem israelischen Ministerpräsident Yitzhak Rabin beim Oslo Abkommen in Washington 1993 hervor. Die Unterzeichnung einer Rahmenvereinbarung hatte eine dauerhafte Friedenslösung im Nahen Osten zum Ziel.⁶⁴ Diese einleitenden Videosequenzen enden mit dem Schriftzug „Can you be a PeaceMaker?“ und münden in das Startmenü. Vor Spielbeginn wird darauf hingewiesen, dass das Spiel auf wahren Begebenheiten basiert.⁶⁵ Drückt man nun auf „Spiel starten“, kann man ein neues Spiel beginnen oder ein abgebrochenes Spiel fortsetzen. Bei einem Neustart muss zuerst entschieden werden, in wessen Rolle man schlüpfen möchte, israelischer Ministerpräsident oder Palästinenserpräsident. Danach folgt die Auswahl des Schwierigkeitsgrades und der einleitende „Internal Brief“ erscheint auf der Bildfläche. Auch dieser wird von einer Videosequenz entriert. Der „Internal Brief“ teilt bereits mit, was im Spiel zu beachten ist, denn unter anderem besagt er: „As the Israeli Prime Minister you are

⁶⁴ Rolf *Steininger*, *Der Nahostkonflikt* (Fischer Taschenbücher, Frankfurt am Main ²2014) 56f.

⁶⁵ PeaceMaker Einstieg, 2023, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=z26vKGYqB1M>.

responsible for balancing Israeli and Palestinian approval. You must see to the security and economic needs of your own people as well as consider the quality of life and stability of the Palestinians.”⁶⁶ Bereits hier wird klar, dass ein Gewinn des Spieles nur unter Miteinbeziehung der anderen Bevölkerungsgruppe möglich ist. Bevor man startet, hat man noch die Möglichkeit die „Timeline“ anzusehen, welche die wichtigsten Eckpunkte des Konfliktes aufzählt. Folgende Tabelle zeigt diese auf Deutsch übersetzt.

„Timeline“ aus dem Spiel ⁶⁷ (übersetzt aus dem Englischen)	
1920- 1948	Die Briten regieren Palästina auf der Grundlage eines Mandats der Vereinten Nationen. Araber und Juden in Palästina befinden sich in einem ständigen Konflikt. Jede Seite will ihren eigenen Staat.
1948	Israel erklärt seine Unabhängigkeit und es kommt zum ersten arabisch-israelischen Krieg. Israel verteidigt seinen Staat erfolgreich. Hunderttausende palästinensische Araber fliehen oder werden gezwungen, ihre Häuser zu verlassen.
1950er	In den 1950er Jahren kommt es zu zahlreichen Grenzkonflikten zwischen israelischen Streitkräften und militanten Palästinensern. 1964 gründet Ägypten die Palästinensische Befreiungsorganisation (PLO) mit Sitz in Kairo.
1967	Der Sechstagekrieg. Israel erobert Ost-Jerusalem und das Westjordanland von Jordanien, den Gazastreifen von Ägypten und die Golanhöhen von Syrien. Infolgedessen fallen alle Palästinenser im Gazastreifen, im Westjordanland und in Ostjerusalem unter israelische Militärherrschaft.
1968	Palästinensische Aktivisten treffen sich in Beirut und reorganisieren die PLO unter dem Vorsitz von Yasir Arafat.
1968- 1980	Die PLO greift israelische und jüdische Ziele in Israel und Europa an. Israel antwortet mit der Jagd auf PLO-Führer. Jüdische Siedlungen entstehen in der Westbank und im Gazastreifen. Die Palästinenser protestieren gegen die Aneignung ihres Landes.
1982	Israel marschiert in den Libanon ein, um die PLO aus ihrem Hauptquartier in Beirut und den libanesischen Lagern zu vertreiben. Die PLO-Führung zieht nach Tunesien um.
1987	Palästinenser im Westjordanland und im Gazastreifen lehnen sich in der ersten Intifada gegen die israelische Herrschaft auf. Die Hamas entsteht als alternative palästinensische Widerstandsgruppe zur Fatah der PLO.
1990er	Die Verhandlungen werden fortgesetzt, aber sowohl Israel als auch die Palästinenser halten viele ihrer Oslo-Verpflichtungen nicht ein.
1993	Nach Geheimverhandlungen erkennen sich Israel und die PLO gegenseitig an und verpflichten sich im Rahmen des Osloer Abkommens, sich für den Frieden einzusetzen. Die Palästinensische Autonomiebehörde unter Arafat wird gegründet, um die palästinensischen Gebiete zu verwalten, die von Israel geräumt werden.
1994	Arafat und die PLO-Führung ziehen von Tunesien nach Gaza um. Israel zieht sich aus den bewohnten palästinensischen Zentren in Gaza und im Westjordanland zurück.

⁶⁶ PeaceMaker Start und Timeline, 2023, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=wwWRU-QQWno>.

⁶⁷ PeaceMaker Start und Timeline, 2023, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=wwWRU-QQWno>.

2000	Die Palästinenser starten eine zweite Intifada. Der Kontakt und die Zusammenarbeit zwischen der Palästinensischen Behörde und Israel brechen ab. Israel erobert einen Großteil des Westjordanlands und des Gazastreifens zurück.
2005	Da der Friedensprozess zwischen Israel und der Palästinensischen Behörde in die Brüche gegangen ist, zieht sich Israel einseitig aus dem Gazastreifen zurück. Das Chaos bricht aus.
2006	Die Hamas gewinnt die palästinensischen Wahlen. Die Spannungen zwischen der Hamas-Regierung und dem Fatah-Präsidenten und seinen Anhängern nehmen zu. Der Gazastreifen steht am Rande eines Bürgerkriegs. Gleichzeitig kommt es zu weiteren Zusammenstößen zwischen militanten Palästinensern und Israel.

Klickt man auf „Spiel Starten“, so gelangt man zur eigentlichen Main Page des Spiels. Die Main Page des Spiels besteht aus einer Karte mit 3D Elementen des israelischen und palästinensischen Gebietes. Ausschlaggebend für das Gewinnen oder Verlieren ist der Spielstand. Dieser wird prominent mittig am unteren Bildschirmrand angezeigt und in der Tutorial-Phase zu Beginn erklärt. Die Perspektivenübernahme wird als wichtiger Faktor für einen Spielgewinn angesprochen.

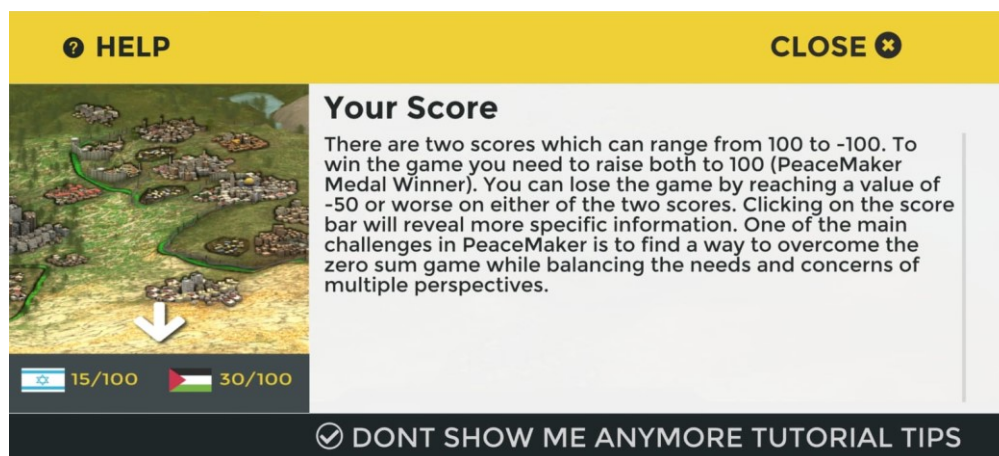


Abbildung 3 Screenshot Your Score – Tutorial

Klickt man später auf den Spielstand, erscheint folgende Infobox mit detaillierteren Informationen.

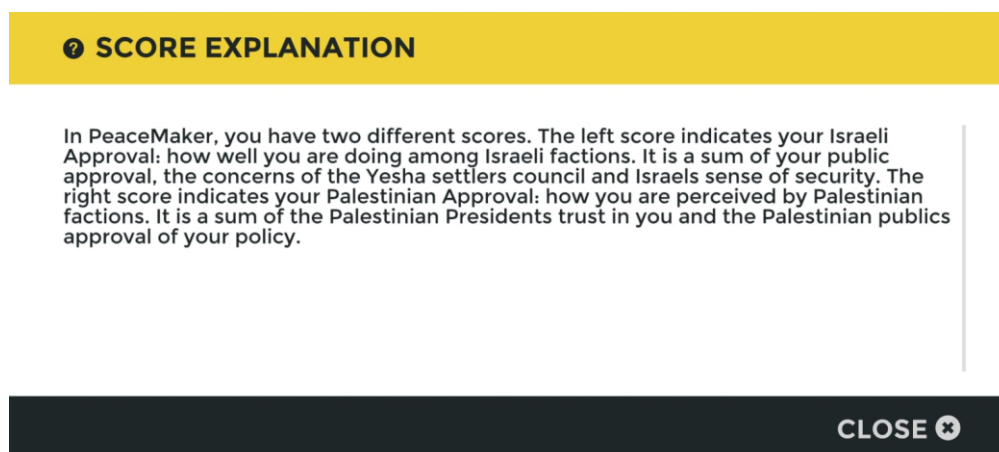


Abbildung 4 Screenshot Score Explanation

Auf der interaktiven Karte, die sich auf der Main Page befindet, können während des Spieles Informationen über die nun folgenden Städte eingeholt werden. In der „description“ sind Informationen unmittelbar den Nahostkonflikt betreffend kursiv hervorgehoben. Die folgenden Angaben sind im Video „Green Line und Städte“⁶⁸ zu finden.

⁶⁸ Green line und Städte, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=K058g3zjHJc>.

City	Population	Description
ISRAEL		
Haifa	270,000	This Northern seaport is the third largest City in Israel. For many it is a positive model of peaceful coexistence.
Afula	40,000	Situated in the Jezreel Valley, in the Northern part of Israel. Also known as the “Capital of the Valley”.
Hadera	80,000	Hadera is situated between Tel Aviv and Haifa, a few kilometers from the coast.
Natanya	170,000	Situated on the Israeli coast and a popular tourist resort. It is located only 15km from the West Bank.
Tel- Aviv	380,000	The cultural and business center of Israel, known as the “secular” capital.
Kfar Sava	80,000	A quiet suburb to the North of Tel Aviv. Situated very near (4km) to the West Bank city of Qalqilye.
Sderot	30,000	Sderot, a small town in the western Negev near the Gaza Strip, <i>is the target of rocket and mortar attacks from Gaza.</i>
Beersheva	190,000	The largest city in the south of Israel. Dates back to biblical times. Hebron is located only 40km away.
Jerusalem	725,000	The largest city in Israel, it is claimed by both sides to be their capital. Home of many holy sites for Judaism, Islam and Christianity. It is a symbolic point of contention.
Israeli Settlements (4x)	400,000	Israeli communities built in the West Bank outside of the Green Line. <i>One of most contentious issues of the conflict.</i>
GAZA STRIP		
Gaza	400,000	Principal city of the Gaza Strip. Has the highest population density in the world. <i>Israel evacuated Jewish settlements from the Gaza Strip in 2005.</i>
Rafah	-	Location of major border checkpoint between Gaza and Egypt. <i>Currently under the control of the Palestinian Authority (with some European and Israeli supervision).</i> Marking the first time border crossings have come under Palestinian control.
WEST BANK		
Israeli Settlements (4x)	400,000	Israeli communities built in the West Bank outside of the Green Line. <i>One of most contentious issues of the conflict.</i>
Hebron	170,000	Home of Abrahams Tomb. <i>A few hundred Jewish settlers reside in a neighborhood in the city center. A constant site of violent clashes between Arab and Jewish settlers.</i>

Bethlehem	140,000	A town with great significance to Christianity. Location of the birthplace of Jesus (Church of Nativity). <i>The conflict has affected the flow of tourists from all over the world.</i>
Jericho	20,000	Small town in the Jordan River Valley. Was the first city in the West Bank to be ruled by Palestinians following the <i>Oslo Agreement in 1994</i> .
East Jerusalem	300,000	<i>Highly disputed. Annexed by Israel after the Six-Day War. Proposed capital of the Palestinian State by the Palestinians.</i>
Ramallah	220,000	Ramallah is the most modern and prosperous city of Palestine. It is the business center and current capital of the Palestinian Authority in the West Bank.
Nablus	100,000	One of the major cities in the West Bank and a center for trade and commerce.
Qalqilye	30,000	Qalqilye is situated only 12km from the Mediterranean coast. Was a site of cooperation between Palestinian and Israeli farmers <i>until the security wall encircled the city.</i>
Tulkarm	55,000	Tulkarm is on the West Banks western border, with close proximity to Israeli cities. At times, was an economic bridge between Israelis and Palestinians.
Jenin	30,000	<i>Site of major clashes, such as Israels Operation Defensive Shield April 3-18, 2002.</i>



Abbildung 5 Screenshot Main Page PeaceMaker

Abbildung vier zeigt die Main Page des Spieles. Neben israelischem und palästinensischem Gebiet ist das Mittelmeer und der Fluss Jordan zu sehen. Prägnant, in hellem Grün, ist die „Green line“ von 1949 eingezeichnet. Diese grenzt die beiden Territorien voneinander ab.

Eine kurze Tutorial Phase zu Beginn des Spieles, welche, wie im Screenshot zu sehen, mit Fragezeichen an den jeweiligen Buttons passiert, zeigt der/dem Spielenden, wie er/sie im Spiel navigieren kann und welche Informationen einholbar sind. Durch Anklicken ist es möglich Auskunft über Städte zu erhalten (siehe Tabelle „Städte“). Wird „Groups & Leaders“ aufgerufen, werden die unterschiedlichen Akteure angezeigt und „In the Polls“ gibt Rückmeldung, wie die gesetzten Maßnahmen bei den Akteuren ankommen. Das aktuelle Datum, an dem man das Spiel spielt, wird oben in der Mitte angezeigt, die Zeit verstreicht dann während des Spiels mit jedem Spielzug.

Als Premierminister oder Präsident stehen der/dem Spieler:in drei Kategorien an Aktionen zur Auswahl. Die Bereiche, in denen man agieren kann, sind „Political“, „Security“, und „Construction“. Diese kann man über das Menü erreichen. Sie stellen jeweils wiederum einige Aktionen für den nächsten Spielzug zur Auswahl. Zu beachten ist, dass immer nur eine Maßnahme durchgeführt werden kann. Gleichzeitiges Handeln ist nicht möglich. Es werden unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten gegeben. Zwischen diplomatischen, defensiven und gesprächsorientierten oder offensiven, aggressiven Maßnahmen kann gewählt werden.

Eine Übersicht der Maßnahmen findet sich in der folgenden Tabelle.

SECURITY ⁶⁹		
Order the Israeli Army	Send Army Units	Secure Area
		Arrest Palestinian Militants
		Destroy Militant Infrastructure
	Remove Army Units	
Order the Israeli Police	Send Police Units	Police Patrol
		Secure Area
	Remove Police Units	
Change Checkpoint Level	Add Checkpoint	
	Remove Checkpoints	
Curfews	Increase Curfews	
	Ease Curfews	
Release Prisoners	Convicted for Non- Violent Acts	
	Convicted for Violent Acts	
Order Missile Attack	Militants Headquarters	
	Government Infrastructure	
	Palestinian Police Forces	
Assassinate a Militant Leader	Apache Strike	
	Covert Operation	
Bulldoze an Area	Clearing and Securing Routes	
	As a response to Militant Attacks	
POLITICAL ⁷⁰		
Make a Speech to your People	Israel's Security	
	The Peace Process	
	Palestinian Cooperation	
	Anti- Militancy	
	Listen to Concerns	
Talk to Your Government	Unite for Peace	
	Less Criticism	
	Listen to Concerns	
	Promise More Security	
	Withdrawl Support	
Make a Speech to the World	Israel's Security	
	The Peace Process	
	Palestinian Cooperation	
	Anti-Militancy	
Yesha Issues	Ask for Restraint	
	Promise Concessions	
	Suppress Violence	
	Arrest Extremist Leaders	
Talk to the Palestinian President	Ask for Anti- Militant Support	
	Demand Anti- Militant Actions	
	Listen to Concerns	
	Promise Security Concessions	
	Promise Reconstruction Aid	
Negotiate with the World	The United States	Mediation Support
		Political Pressure on Palestine
	The United Nations	Mediation Support
		Political Pressure on Palestine
	The European Union	Mediation Support
		Political Pressure on Palestine
Apply Trade Restrictions	Increase Trade Restrictions	
	Decrease Trade Restrictions	
Apply Worker Permits	Increase Number of Permits	
	Decrease Number of Permits	
Cultural Initiatives	Cross-Cultural Projects	
	Educational Initiatives	
	Trade Initiatives	
	Structured Dialogue	

⁶⁹ Security Actions, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=7PSQhOzpyrY>.

⁷⁰ PeaceMaker Political Actions, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=88nUJltfWcA>.

CONSTRUCTION ⁷¹		
Build or Remove Settlements	Build Settlements	Expand Existing Settlements
		Build New Settlements
	Remove Settlements	Freeze Settlement Construction
		Remove Existing Settlements
Domestic Initiatives	Economic Stimulus Package	
	Social Program Initiative	
	Educational Grants	
Fund Palestinian Medical Institutions	Directly	
	Through UN Organizations	
Fund Palestinian Education	No Conditions for Funding	
	Only if Incitement Stops	
Fund Palestinian Reconstruction	Give Civilian Aid	
	Give Infrastructure Aid	
	Give Security Aid	
Build or Remove Security Fence	Build More Fence	Along Green Line (1967 Border)
		Around or Between Settlements
	Remove Part of the Fence	
Refugee Affairs	Allow Refugee Immigration	
	Authorize Compensation	

Im Aktionsmenü besteht bei den meisten Maßnahmen auch die Möglichkeit „Ask Advisors“ zu wählen. Zwei Ansätze werden durch „The Dove“ und „The Hawk“ vertreten. „The Hawk“ repräsentiert einen eher angriffslustigen Kurs, der stark auf die Interessen der Israelis Rücksicht nimmt. „The Dove“ gibt diplomatische Ratschläge und zeigt auf, welche Maßnahmen den Frieden fördern würden. Die beiden nun folgenden Screenshots zeigen beispielhaft ihre Ansichten.

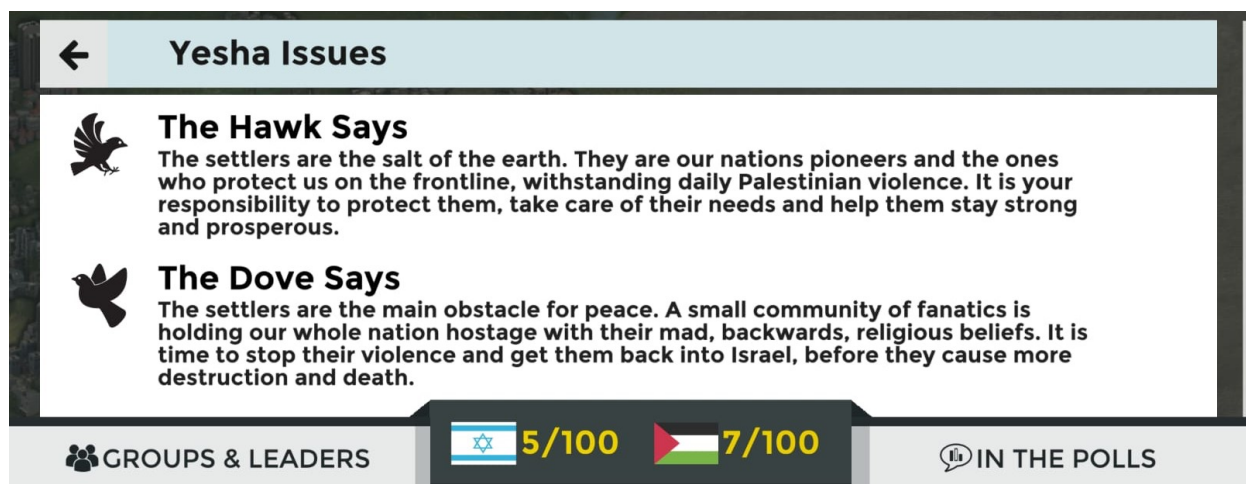


Abbildung 6 Screenshot Ask Advisors

⁷¹ PeaceMaker Construction Actions, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=6vyZSmYemkw>.



Abbildung 7 Screenshot Build or Remove Security Fence

Das Spiel ist ein ‚Turn-Based‘, also Runden-orientiertes Spiel, welches mittels ‚point and click‘ zu steuern ist. Der/Die Spieler:in wählt in jeder Runde eine der Aktionen aus und beendet damit seinen/ihren Zug. Dies führt dazu, dass eine News Meldung aufscheint, welche die Aktion und die daraufhin entstandenen Reaktionen der Akteure zusammenfasst. Weiters ändert sich der Spielstand, bei den Israelis sowie den Palästinensern. Zwischen dem Setzen der Aktion und der Newsmeldung verstreicht Zeit. Dies ist mittig am oberen Bildschirmrand erkennbar.

Einige Akteure sind im Spiel vorhanden und reagieren auf die gesetzten Maßnahmen. Die in der folgenden Tabelle aufgelisteten Informationen sind unter „Groups & Leaders“ auf der Main Page (siehe Screenshot) einzusehen.

Groups & Leaders⁷²	Political Power	Goals	Fears	Possible Actions
Israeli Public	Elects the Israeli Prime Minister, defines Israeli popular opinion.	A secure and prosperous Israeli nation.	Palestinian militant attacks, instability, economic loss.	Support or remove Prime Minister, public protest, petitions.
USA	Political, economic and military influence as the world superpower.	To facilitate the “roadmap” involving a two- state solution between Israel and Palestine.	Continued violence, expansion of militant groups, regional instability.	Donate or withhold aid, support negotiations, peace initiatives, political and military pressure.
Yesha (Israeli Settlers Council)	Highly vocal and active right- wing minority.	Agenda of Jewish expansion, including the establishment of more Jewish settlements.	Palestinian militant attacks, removal of settlements, loss of public support.	Support or protest Prime Minister, public protests, potentially violent and anti- Palestinian actions.
Palestinian Authority President	Elected leader of the Palestinian Authority.	An independent Palestinian state, stability, economic growth, Israeli withdrawal and cooperation.	Israeli aggression, loss of power to other factions, loss of economic support.	Public speeches, security measures, support or constrain militant groups.
United Nations	Influences international politics through economic and diplomatic measures. Controls peacekeeping forces for interventions.	To establish a just and peaceful end to the conflict based on past UN resolutions.	Continued violence and humanitarian and public health crisis.	Provide international diplomatic and financial assistance, pass new resolutions.
Palestinian Public	Elects President and Government of the Palestinian Authority.	An independent Palestinian state, freedom of movement and trade, stability, economic growth.	Israeli aggression, loss of land to Israel, internal instability, loss of economic support.	Support or remove Palestinian President, encourage or discourage negotiations, protests.
The Arab World	Cultural, financial and political influence on the Palestinian public and Authority.	Economic growth and stability in the region and development of a Palestinian state. A solution for the Palestinian refugees.	Instability in the region and war with Israel, breakdown in relations with international groups, loss of US support.	Finance Palestinian reconstruction, diplomatic pressure, arms and support for Palestinian factions.
Militant Groups	Militant groups such as Izzedine al- Quassam Brigades (Hamas), Islamic Jihad, and Al- Aqsa Martyrs Brigades (Fatah) derive their support from providing social infrastructure and violent resistance to Israel.	Each group has a different agenda, but they all focus on ending the Israeli occupation.	A negotiated settlement with Israel that neglects their agenda, loss of political power, loss of public support.	Attacks on Israeli military targets and civilians, incitement, public demonstration, influence elections.

⁷² Groups and Leaders PeaceMaker, 2023, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=s6z-GjSg3A0>.

Der auf eine Aktion folgende News Report besteht immer aus einem Foto links und einem kurzen Text rechts. Darüber läuft quer ein Banner, auf dem die beteiligten Akteure und Wahlberechtigten entweder in Grün, mit einem Pfeil nach oben, ihre Zustimmung zur Aktion ausdrücken, oder in Rot, mit einem Pfeil nach unten, ihre Unzufriedenheit kundtun. Gleichzeitig ändert sich der Spielstand, unten mittig, auf der Main Page.

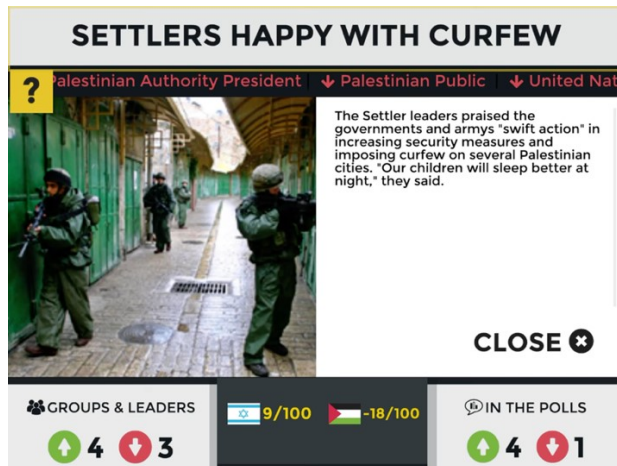


Abbildung 8 Screenshot News Report⁷³

Der Spielstand kann sowohl durch den/die Spielende:n und seine/ihre Aktionen beeinflusst werden, als auch durch Unruhen, Proteste, ‚Suicide Bombings‘ oder andere, von der Bevölkerung ausgehenden Ereignissen, welche den Spielstand fast immer negativ beeinflussen. Diese, vom Spielenden nicht beeinflussbaren Zwischenfälle, wurden beim Demospiel festgehalten:

Street Protest against Palestinian rule	Call for Destruction of orient house	Protest against peace deal
Scuffles between settlers and Palestinians	Rocket lands in a college in Sderot	Israelis support Prime Minister
Israeli Ministers angry at cabinet meeting	A petition by Yesha	Drawing for peace
Israeli Politicians call for military Actions	Shooting on Police station	Suicide bombs claim 22 lives
Palestinian president implicated in assassination	Ministers praise your popularity	Arms Smuggling on the rise
Israeli Politicians call for military Actions	Mortars on Jerusalem	Nablus is dead
Israelis express contempt for Palestinians	Fan Fair in Nablus	President travels to America
President: Militants are Self destructive	Tehran funds Hamas	Illegal Outpost torn down
Bombs smuggled through Rafah border crossing	Fox: Israelis support prime minister	Pro-Peace March in Abu Dis
Rally and Memorial in Jerusalem		

⁷³ Beispiel Spielzug, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=sJhmagJyfwQ>.

Zum besseren Verständnis der bereits beschriebenen Vorgänge und der Spielmechanik wurde ein Beispiel-Spielzug festgehalten. Der Spielzug wurde zu Beginn des Spieles durchgeführt. Es kam noch zu keiner Annäherung zwischen Israel und Palästina. Der Spielstand beträgt zu Beginn 0/100 (Israel) zu 0/100 (Palästina), das Datum ist der 20.06.2023. Es wird das Aktionsmenü geöffnet und die Kategorie „Security“ gewählt. Die Aktion „Curfews“ wird ausgewählt. Bei der Entscheidung, ob die Curfews gelockert oder verstärkt werden soll, wird „Increase Curfews“ durchgeführt. Durch das Fast Forward springt das Datum auf den 26.06.2023 und ein News Report, siehe Screenshot News Report, erscheint. Die Überschrift lautet: “SETTLERS HAPPY WITH CURFEW”. Es wird geschrieben: “The Settler leaders praised the governments and armys „swift action” in increasing curfew on several Palestinian cities. “Our Children will sleep better at night”, they say.“ In der Zeile oberhalb sind folgenden Parteien zufrieden (grün) mit der Entscheidung. Israeli Public, Yesha (Israeli Settlers Council), USA, the Arab World, Israeli Security, Militant Activity Supression, Israeli Leadership, Israeli Sympathy. Palestinian Authority President, Palestinian Public, United Nations und die Palestinian Cooperation sind dagegen (rot). Der Spielstand änderte sich auf 9/100 (Israel) zu - 18/100 (Palästina).⁷⁴

Alle Spielzüge laufen nach dem eben vorgestellten Schema ab.

Schafft man es, einen kooperativen Weg zu gehen, so gelangt man schrittweise zu den Zwischenzielen. Diese werden im Spiel als „Milestones“ bezeichnet. Diese Meilensteine sind an die Roadmap 2003 angelehnt. Auch in dieser gab es drei Etappen, welche den Weg zur Zweistaatenlösung erleichtern sollten. Pro Phase wurden diverse Leistungen von den beiden in Konflikt stehenden Kontrahenten eingefordert, die unter anderem aus Terrorismusbekämpfung und palästinensischen Verwaltungsreformen bestanden. Schritt eins kann kurz als Bekenntnis zur Zweistaatenlösung beider Beteiligten zusammengefasst werden. Auch der Aufruf zum Verzicht auf Gewalt, Entfernung von diversen Siedlungsanlagen, Entmilitarisierung nicht genehmigter militanter Truppen, sowie palästinensische Wahlen waren Teil der ersten Phase.⁷⁵ In Schritt zwei sollte der palästinensische Staat mit vorläufigen Grenzen versehen werden und Versuche starten, sich auch international zu etablieren. Auch der weitere Abbau von Siedlungen zählte zu Stufe zwei. Etappe drei beinhaltete Vorbereitungen für die offizielle Gründung des Staates Palästina.

⁷⁴ Beispiel Spielzug, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=sJhmagJyfwQ>.

⁷⁵ Margret *Johannsen*, Der Nahost-Konflikt (VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden ³2011) 148f.

„Bilaterale Verhandlungen über alle offenen Fragen, insbesondere den Grenzverlauf, Jerusalem, die Flüchtlinge, die Siedlungen und die Sicherheit betreffend- münden in einem Abkommen, das die Besatzung beendet. Mit dem Abkommen endet der Konflikt.“⁷⁶

Einige dieser Punkte finden sich auch in den Meilensteinen („Milestones“) des Spieles wieder.

Der erste Meilenstein, welcher im Spiel erreicht wird, wenn beide Spielstände über 30 liegen, trägt den Namen „Gaza approaches independence“ und wird mit diesem kurzen Text beschrieben:

„Through the combined efforts of the Israeli and Palestinian governments, the Gaza Strip approaches independence. Hamas has agreed to stop all militant activity against Israel from Gaza, as the district approaches economic and political stability. Congratulations, Prime Minister! You achieved milestone 1 of 4.“⁷⁷

Eingeleitet wird dieser von einem Videoclip, in dem eine große Menschenmenge und jubelnde Kinder mit der Palästinensischen Flagge zu sehen sind. Ein Handschlag zwischen zwei Personen in Militäruniform, gefolgt von jubelnden Straßenszenen und Musikkapelle, leiten den „internal brief“ ein.⁷⁸

Zum zweiten Meilenstein gelangt der/die Spielende, wenn beide Parteien über 50/100 Punkten erreicht haben. Dieser Milestone trägt den Namen „Train Travels between Gaza and the West Bank“. Der Bericht lautet wie folgt:

“Today marks the first train running on the railway between Gaza and the West Bank. The railway marks the beginning of a dramatic shift in Palestinian public opinion. Most Palestinians now look towards a diplomatic solution and denounce violent resistance. Well done, Prime Minister! You achieved milestone 2 of 4.“⁷⁹

Die Videosequenz vor Einblendung des „Milestones“ beinhaltet 2 Aufnahmen eines Schnellzuges, der durch eine grüne Landschaft fährt. Darauf folgen Bilder eines neuen Zuges, welcher, im Beisein einer kleinen Menschenmenge, in einer Bahnhofshalle präsentiert wird.⁸⁰

Der dritte Meilenstein, „Winds of Peace“ benannt, tritt im Demospiel bei einem Spielstand von 78/100 (Israel) und 100/100 (Palästina) ein. Hier ist in der Videosequenz erst eine bergige Landschaft, dann ein touristischer Badestrand, gefolgt von einem Pärchen auf einem Fahrrad zu sehen. Danach wird ein Kind auf einer Rutsche, sowie eine Menschenmenge gezeigt, in der eine junge Frau eine Regenbogenfahne mit dem Friedenszeichen hochhält. Ein Kind wird auf den Schultern des Vaters stehend bei einem Konzert in die Höhe gehalten. Den Abschluss der

⁷⁶ Johannsen, Der Nahost-Konflikt, 149.

⁷⁷ Milestone 1, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=rkSF29wmc6s>.

⁷⁸ Ebd.

⁷⁹ Milestone 2, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=BR5TwgRVHIE>.

⁸⁰ Ebd.

Sequenz bildet eine Aufnahme des Meeres mit einer hoffnungsvoll wirkenden Wolkenstimmung.

“As the West Bank catches up with Gaza in the race towards joint independence, Hamas and other militant groups have chosen to redefine themselves as political parties and announce the end of violent resistance to Israel. Almost there, Prime Minister! You achieved milestone 3 of 4.”⁸¹

Der letzte Meilenstein, „You Win: Two-State Solution“, wird erreicht, wenn beide Parteien, Israel und Palästina, jeweils den Punktestand 100 erzielt haben.

“Congratulations! You and your Palestinian counterpart have won the PeaceMaker Medal for achieving a two-state solution. Jerusalem now serves as the capital of the two countries. Joint Palestinian and Israeli security forces are working together to implement the peace settlement. You are a true PeaceMaker! You achieved the maximum milestone 4 of 4.”⁸²

Die einleitenden Filmszenen zeigen klatschende Menschen, 4 Flugzeuge, die die israelische Flagge in den Himmel malen, einen großen Festsaal mit Fanfarenklängen untermalt und erneut klatschende Menschen.⁸³

Die vier Meilensteine geben dem/der Spieler:in ein eindeutig positives Feedback. Diese anerkennende und hoffnungsvoll erscheinende Spielentwicklung wird auch durch einen Wechsel der Hintergrundmusik begleitet. Während des gesamten Spieles ist eine langsame Musik, gespielt auf Streichinstrumenten, zu hören. Die Meilensteine werden jedoch mit schnellerer Musik und teilweise Gesang untermalt. Diese Unterschiede sollen vermutlich einerseits die Anspannung während des Spiels verdeutlichen und andererseits Hoffnung und Freude beim Erreichen der Meilensteine vermitteln.

Betrachtet man nun die Spielmechanik des gesamten Spiels, ist zu erkennen, dass das Spiel ein vielschichtiges, aber nicht eindeutiges Feedback zu den einzelnen durchgeführten Aktionen gibt. Einerseits erfolgt eine Rückmeldung über die Zustimmung oder Ablehnung der Akteure im News Report, andererseits über den Spielstand. Eine Aktion wird in den meisten Fällen nie von allen Beteiligten als positiv aufgefasst. Diese Komplexität spiegelt die Schwierigkeit wider, den Nahostkonflikt schnell und einfach zu lösen. Dies ist, allein schon durch die vielen Parteien mit unterschiedlichen Wünschen und Bedürfnissen, kein einfaches Unterfangen, welches durch die militärische Natur vieler Beteiligter noch erschwert wird. Die gesetzten Aktionen sind häufig für eine der beiden Parteien von Vorteil, was eine Unzufriedenheit der Gegenseite auslöst. Dieses Muster ist besonders zu Beginn des Spieles schwierig zu durchbrechen. Je näher

⁸¹ Milestone 3, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=DKazbWsK8tw>.

⁸² Milestone 4, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=LH24y60XHDU>.

⁸³ Ebd.

man an das Spielziel kommt, desto einfacher und eindeutiger wird es, Aktionen zu setzen, welche von beide Seiten begrüßt werden.

Das Erreichen der „Milestones“ kann als positive Affirmation gesehen werden, und lässt darauf schließen, dass die gewählte Taktik erfolgreich und zielführend ist. Betrachtet man den Spielstand, so signalisiert ein drastisches Sinken der Punkte auf einer Seite, ebenso wie ein rascher Anstieg, eine Entscheidung, welche nur von einer Seite begrüßt und von der anderen stark abgelehnt wurde. Diese Rückmeldungen geben der/dem Spielenden Auskunft, welche Aktionen erwünscht und welche unerwünscht sind. Ein eindeutiges Erfolgsrezept gibt es nicht, da auch die nicht steuerbaren Zwischenfälle Einfluss auf den Spielstand haben.

Das Spiel ist mit Informationen vollgepackt. Diverse Infokästen bieten Erklärungen bezüglich der Akteure, Städte und Geschehnisse im Konflikt. Der/die Spieler:in ist jedoch zu keiner Zeit gezwungen sich diese auch anzusehen. Bis auf das Durchführen der Aktionen und des Erscheinens des News Report gibt es keine spielimmanenten Vorgehensweisen. Das Öffnen der Infofenster ist demnach freiwillig, auch die Timeline zu Beginn könnte man übergehen. Besonders wenn das Spiel mehrmals gespielt wird, ist dies eine angenehme Einstellung, die Gefahr, dass die Informationen ungesehen bleiben, besteht jedoch.

Der Spielverlauf ist durch die zahlreichen Auswahlmöglichkeiten der Aktionen als emergent einzustufen.⁸⁴ Betreffend die Feedback Loop, welche bereits im ersten Kapitel angesprochen wurde, könnte man im Spiel „PeaceMaker“ folgende Schlüsse ziehen. Das Spielziel stellt die Zweistaatenlösung dar, welche beim Erreichen der jeweils 100 Punkte eintritt. Die vier Meilensteine bilden die Zwischenziele. Die Regeln sind denkbar einfach. Man kann als Oberhaupt jeweils eine Aktion setzen, muss die Reaktion der Akteure und den neuen Spielstand abwarten und kann dann erst die nächste Maßnahme setzen. Andere Möglichkeiten das Spiel zu beeinflussen, gibt es nicht. Unterschreitet man die -50 Punkte, so wird man des Amtes enthoben. Als „Progress bar“ können mehrere Anzeigen wahrgenommen werden. Einerseits der Spielstand, andererseits das Datum am oberen Bildschirmrand, aber auch die Informationen aus „In the polls“ können Auskunft über den Fortschritt im Spiel geben. Eine klassische „In Game Map“, gibt es aufgrund des Spieldesigns nicht. Auch wenn die Main Page eine Karte darstellt, dient diese nicht der Orientierung und liefert keine, für das Spielziel unabdingbaren, Informationen. Auch die Komponente „Leaderboards“ ist in diesem Spiel nicht vertreten, da es sich um ein offline Spiel ohne Interaktion mit anderen Spieler:innen handelt. Als Scoreboard

⁸⁴ Kühberger, Computerspiele als Teil des historischen Lernens, 232.

könnte man die am Ende angezeigte Skala der Gewalttätigkeit sehen, welche die durchschnittliche Gewalt im Spiel anzeigt. Der Begleittext animiert im Fall des unten abgebildeten „End Report“ zu einem erneuten Versuch, der mit weniger Gewalt ablaufen soll.

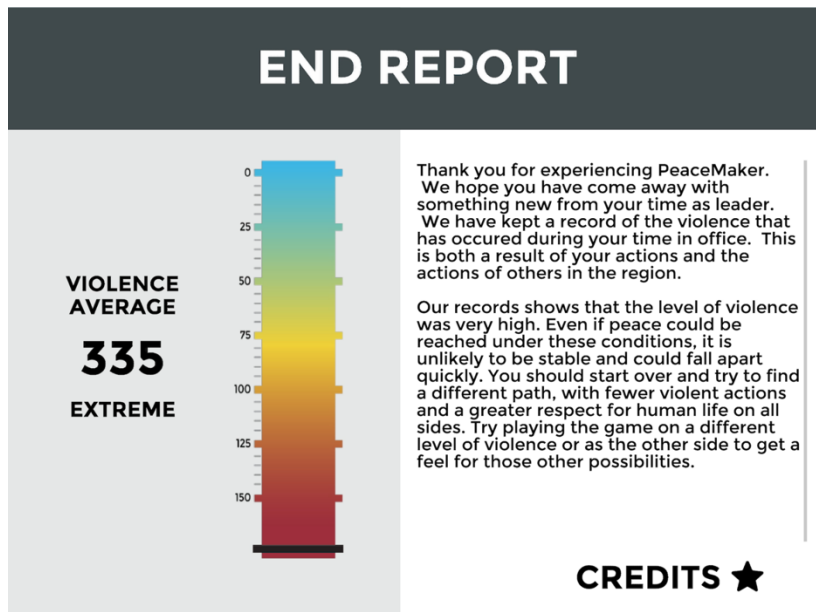


Abbildung 9 Screenshot End Report

Schlussendlich ist anzumerken, dass die zweite Spieleinstellung, bei welcher der/die Spieler:in den palästinensischen Präsidenten verkörpert, sich in einigen Punkten markant von der Spielerposition und dem Agieren auf Seiten Israels unterscheidet. Anstatt mit Israel zu kooperieren und eine friedliche Lösung miteinander zu finden wird hier mehr Augenmerk auf die Außenpolitik gelegt. Das Ansehen der Palästinenser:innen in der Welt soll verbessert werden. Wirtschaftliche Faktoren sind mitentscheidend.

Auch die möglichen Aktionen sind andere. Beispielsweise könnte man im Spiel als Palästinenser:in den Staat Palästina ausrufen. Die Spielmechanik bleibt die gleiche, die Interessen sind jedoch verschieden.

4. Der Nahostkonflikt

Ausgehend von den im Spiel abrufbaren Informationen wird in diesem Kapitel ein historischer Überblick über den Nahostkonflikt geboten.

Der Nahostkonflikt ist, wie viele andere Konflikte, deren Ursprünge ins ausgehenden 19. Jahrhundert zurückreichen, eine Folgeentwicklung des Ersten Weltkrieges. Palästina, Teil des fruchtbaren Halbmondes, war auf Grund seiner Lage schon immer ein Land, mit hohem Transitverkehr und Interkulturalität. Durch fehlende Landmarken, wie Berge, Täler oder größere Gewässer, waren die Grenzen Palästinas immer schon menschengemacht und somit politische Grenzen. Zeit seines Bestehens, war Palästina meist Teil eines größeren Reiches und nur selten ein politisch eigenständiges Land.⁸⁵ Der Nahe Osten war von 1517 bis 1918 Teil des Osmanischen Reiches.⁸⁶ Im Ersten Weltkrieg verbündete sich Palästina mit Österreich-Ungarn und Deutschland und kämpfte erfolglos gegen britische Truppen. Palästina wurde britisches Mandatsgebiet.⁸⁷ Parallel dazu hatte sich in Europa der Judenhass, der seinen Ursprung in einer Mischung aus wirtschaftlichen und religiösen Gründen hatte, zum systematischen Antisemitismus entwickelt. Dieser wurde im Zeitalter der Industrialisierung und am Anfang des 20. Jahrhunderts politisch organisiert und so Teil einer Rassenideologie. Theodor Herzl (1860-1904), ein Journalist und Schriftsteller, geboren in Budapest, welcher um 1880 die zionistische Bewegung gründete, vertrat die Meinung, man müsse den Juden:Jüdinnen einen eigenen Staat zuteilen, um ihre Existenz zu sichern.⁸⁸ Beim Zionistischen Kongress in Basel 1897, konkretisierte Herzl seine Pläne eines ‚Judenstaates‘. Palästina wurde als das Land auserkoren, in dem der Staat der Juden:Jüdinnen gegründet werden sollte. Die dort lebende Bevölkerung sollte durch Arbeit über die Grenzen ‚gelockt‘ werden, damit das Land für die jüdischen Menschen frei würde.⁸⁹ Schon damals wurde das Daseinsrecht der Juden:Jüdinnen damit begründet, dass sie die ursprünglichen Nachfahren der Hebräer seien.⁹⁰ Noch während des Ersten Weltkriegs wurde das Vorhaben der zionistischen Organisation von Großbritannien unterstützt und Hoffnung auf die Errichtung eines Judenstaats in Palästina gemacht. Im November 1917 wurde die Balfour-Erklärung, welche in Form eines Briefes des gleichnamigen britischen Außenministers an den Ehrenvorsitzenden der Zionistischen Föderation, Lionel Walter Rothschild, abgefasst, den Judenstaat befürwortete, veröffentlicht. Die Erklärung war zuvor mit dem amerikanischen Präsidenten Wilson abgestimmt worden und eine wichtige Errungenschaft für die Zionisten, wenn auch eine vorerst hauptsächlich symbolische.⁹¹ Die arabische Welt war verstimmt, da sie in der Balfour-Erklärung Begünstigungen für Juden und

⁸⁵ Gudrun Krämer, *Geschichte Palästinas: von der osmanischen Eroberung bis zur Gründung des Staates Israel* (C. H. Beck Paperback, München 2015) 11.

⁸⁶ Ebd., 13.

⁸⁷ Steininger, *Der Nahostkonflikt*, 2.

⁸⁸ Johannsen, *Der Nahost-Konflikt*, 13f.

⁸⁹ Steininger, *Der Nahostkonflikt*, 6f.

⁹⁰ Ebd., 8.

⁹¹ Krämer, *Geschichte Palästinas*, 177.

Jüdinnen sah und die Emigration nach Palästina anwachsen ließ.⁹² Die Einwanderung der Juden:Jüdinnen nach Palästina erfolgte in Wellen und diese Immigration führte besonders nach Kriegsende, während der Mandatszeit der Briten, immer wieder zu Unruhen.⁹³ In dem 26.320 m² großen Gebiet Palästina lebten 1881, vor der jüdischen Einwanderung, weniger als 500.000 Menschen; nach der 2. Einwanderungswelle, 1914, waren es 722.000. Durch die Balfour-Deklaration 1917 wurde die Militärverwaltung vor einige Hindernisse gestellt. Eine effiziente Verwaltung des Landes war schwierig, da die lokale, arabische Bevölkerung selbstverwaltend tätig sein wollte. Auch das Zusammenleben mit den Immigrant:innen erwies sich als schwierig, da es unter anderem Konflikte mit den zugezogenen Juden und Jüdinnen den Landkauf betreffend gab. Die Militärverwaltung wurde außerdem von beiden Seiten beschuldigt pro-arabisch beziehungsweise pro-jüdisch zu handeln.⁹⁴ So fühlten sich beide Seiten von der britischen Mandats Herrschaft hintergangen.⁹⁵ Bis zum Jahre 1945 stieg der Anteil der Juden:Jüdinnen von 10 % auf 33 %.

Informationen über die folgenden Elemente des Nahostkonfliktes werden dem/der Spieler:in vor Spielbeginn in der ‚Timeline‘ geboten.

1920- 1948	Die Briten regieren Palästina auf der Grundlage eines Mandats der Vereinten Nationen. Araber und Juden in Palästina befinden sich in einem ständigen Konflikt. Jede Seite will ihren eigenen Staat.
------------	---

In den Jahren 1920-1948 ereigneten sich einige gewaltsame Auseinandersetzungen zwischen der einheimischen Bevölkerung und den Immigrant:innen. Zwischen 1936-1939 kam es zur ‚Arabischen Revolte‘, bei der gegen die britische Kolonialherrschaft und die zionistische Einwanderung, sowie die eigenen Feudalherren rebellierte wurde. Dieser Aufstand wurde von der britischen Mandatsmacht blutig niedergeschlagen.⁹⁶ 1937 berichtete der sogenannte „Peel-Bericht“, benannt nach dem Vorsitzenden der britischen Palästina-Kommission, über die immer weiter aufklaffenden Differenzen zwischen Jüd:innen und Araber:innen.

„Ein unüberwindlicher Konflikt hat sich zwischen den beiden nationalen Gemeinschaften innerhalb der engen Grenze eines kleinen Landes erhoben. Ungefähr eine Million Araber stehen in offenem oder latentem Kampf mit 400.000 Juden. Es gibt keine gemeinsame Grundlage zwischen ihnen [...]“⁹⁷

⁹² No‘am Zadof, Geschichte Israels: von der Staatsgründung bis zur Gegenwart, (C.H. Beck Wissen, München 2020) 17f.

⁹³ Johannsen, Der Nahost-Konflikt, 18.

⁹⁴ Krämer, Geschichte Palästinas, 185.

⁹⁵ Ebd., 186.

⁹⁶ Johannsen, Der Nahost-Konflikt, 19.

⁹⁷ Johannsen, Der Nahost-Konflikt, 19.

Dieser Bericht war gleichermaßen die Absage des gemeinsamen Staates für Araber:innen und Juden:Jüdinnen, und die Empfehlung der Teilung durch die Peel-Kommission.⁹⁸

Der Zweite Weltkrieg brachte Palästina einen wirtschaftlichen Aufschwung und durch die weiteren Entwicklungen in Europa wurde das Land zum ‚einzig sicheren Hafen‘ für die verfolgten Juden und Jüdinnen. Nach Kriegsende kam es zu Aufständen gegen die britische Mandatsmacht. Diese Konflikte gipfelten 1946 im jüdischen Bombenanschlag auf das King-David-Hotel in Jerusalem, dem Sitz des britischen Generalstabes. Auch auf Grund der wirtschaftlichen Lage der Briten nach dem Zweiten Weltkrieg übergab Großbritannien das ‚Palästinaproblem‘ 1947 an die UNO. Diese empfahl die Beendigung des britischen Mandates und die Teilung des Landes im Verhältnis 55 zu 45 Prozent für die jüdische Bevölkerung, mit Jerusalem unter internationaler Kontrolle.⁹⁹ Die Grenzen orientierten sich an den Bevölkerungszahlen, welche im Jahr 1946 gesamt auf etwa 1,94 Millionen geschätzt wurden. Die Vorschläge wurden jedoch abgelehnt und es kam 1947-1948 zu kriegesischen Auseinandersetzungen, bei denen es den Juden und Jüdinnen darum ging, die Teilung voranzutreiben, während die Araber versuchten, dies zu verhindern.¹⁰⁰

1948	Israel erklärt seine Unabhängigkeit und es kommt zum ersten arabisch-israelischen Krieg. Israel verteidigt seinen Staat erfolgreich. Hunderttausende palästinensische Araber fliehen oder werden gezwungen, ihre Häuser zu verlassen.
------	---

Als am 14. Mai 1948 die britischen Truppen abzogen, verlas David Ben-Gurion in Tel Aviv die Unabhängigkeitserklärung Israels.¹⁰¹ Der neue Staat wurde von außen bedroht und im Inneren fehlte der soziale Zusammenhalt.¹⁰² Es folgte der erste von sechs großen zwischenstaatlichen Kriegen. Der Erste, auch ‚Unabhängigkeitskrieg‘ genannt, begann am 15. Mai 1948, also am Tag nach der Unabhängigkeitserklärung, mit Angriffen von Ägypten, Syrien, Libanon, Transjordanien und dem Irak auf Israel. Es sollte den in Bedrängnis geratenen Palästinensern geholfen werden. Am 7. Jänner 1949 gewann Israel über die militärisch unterlegenen Angreifer und vergrößerte infolgedessen das zugesprochene Gebiet auf 78 % des ehemaligen palästinensischen Mandatsgebietes.¹⁰³ 726.000 palästinensische Araber wurden vertrieben, die

⁹⁸ Krämer, Geschichte Palästinas, 325f.

⁹⁹ Krämer, Geschichte Palästinas, 356f.

¹⁰⁰ Ebd., 361.

¹⁰¹ Ebd., 367.

¹⁰² Zadof, Geschichte Israels, 30f.

¹⁰³ Johannsen, Der Nahost-Konflikt, 22.

meisten ihrer Dörfer zerstört. Dieser Krieg ist heute als „Naqba“ (Katastrophe) Teil der palästinensischen Geschichte.¹⁰⁴

1950er	In den 1950er Jahren kommt es zu zahlreichen Grenzkonflikten zwischen israelischen Streitkräften und militanten Palästinensern. 1964 gründet Ägypten die Palästinensische Befreiungsorganisation (PLO) mit Sitz in Kairo.
--------	---

In den 50er Jahren, genauer 1956, kam es zum zweiten Nahost-Krieg, auch „Suez-Krieg“ oder „Sinai Feldzug“ genannt. Der ägyptische Staatspräsident Nasser, 1918-1970, hatte die Palästinenser im Gazastreifen ermuntert Israel anzugreifen und nahm 1955 den Suezkanal ein. So wurde Israels Zugang zum Roten Meer blockiert. Als Präventivmaßnahme und um ihr Gebiet auszuweiten, marschierte Israel in den Sinai ein und besetzte den Gazastreifen und die Halbinsel Sinai. „Im Dezember 1956 zog sich Israel gegen die Zusage einer Garantie freier Schifffahrt im Golf von Aqaba/Eilat von der Sinai-Halbinsel und im März 1957 aus dem Gazastreifen zurück.“¹⁰⁵ Ägypten stieg zum führenden Land in der arabischen Welt auf und drohte mit der geplanten Vernichtung des Staates Israel.¹⁰⁶ Am 22. Mai 1964 entstand die PLO, die Palästinensische Befreiungsorganisation, gegründet auf Initiative des ägyptischen Präsidenten Nasser.¹⁰⁷ Von Laffin als Terrororganisation bezeichnet, hatte sie die Befreiung Palästinas und die Zerstörung Israels, als Staat und Volk, zum Ziel.¹⁰⁸ Innerhalb der PLO war die Al-Fatah die zentrale Organisation, welche Terroraktionen gegen Israel ausführte und von Yassir Arafat gegründet worden war.¹⁰⁹

1967	Der Sechstagekrieg. Israel erobert Ost-Jerusalem und das Westjordanland von Jordanien, den Gazastreifen von Ägypten und die Golanhöhen von Syrien. Infolgedessen fallen alle Palästinenser im Gazastreifen, im Westjordanland und in Ostjerusalem unter israelische Militärherrschaft.
------	--

Der „Sechstagekrieg“ ist der dritte israelisch-arabische Krieg und entstand als Eskalation nicht kontrollierbarer Krisen. Israel wurde noch von keinem arabischen (Nachbar)-Staat anerkannt und Grenzzwischenfälle und Sabotageakte palästinensischer Guerillas befeuerten die Spannungen, insbesondere mit Syrien. Vor allem die Wasserressourcen wurden zum Thema. Syrien leitete Quellflüsse des Jordans um, da Israel das Wasser aus dem See Genezareth für den Süden des Landes abzuleiten begann.¹¹⁰ Nachdem Ägypten und Syrien einen Feldzug gegen Israel gestartet hatten, gelang ein Coup, in dem die Israelis die Luftwaffe der Gegner vernichtete

¹⁰⁴ *Johannsen*, Der Nahost-Konflikt, 24.

¹⁰⁵ Ebd., 25.

¹⁰⁶ *Zadoff*, Geschichte Israels, 48.

¹⁰⁷ Ebd., 105.

¹⁰⁸ *John Laffin*, Urs *Aregger*, Die P.L.O. zwischen Terror und Diplomatie (Altstätten 1983) 20.

¹⁰⁹ *Zadoff*, Geschichte Israels, 77.

¹¹⁰ *Zadoff*, Geschichte Israels, 78.

und in sechs Tagen die Sinai-Halbinsel, den Gazastreifen, das Westjordanland, Ost-Jerusalem und die Golanhöhen einnahm. Die in den Gebieten lebenden Palästinenser fielen unter israelische Herrschaft. Das in diesen sechs Tagen eroberte Gebiet ist bis heute Konfliktgegenstand.¹¹¹ Israel verdreifachte seine Fläche und neues Selbstbewusstsein erwachte.¹¹² Die PLO verließ das Westjordanland und fand Zuflucht in den palästinensischen Flüchtlingslagern, im Norden Jordaniens und rund um die jordanische Hauptstadt Amman.¹¹³

1968	Palästinensische Aktivisten treffen sich in Beirut und reorganisieren die PLO unter dem Vorsitz von Yassir Arafat.
------	--

Yassir Arafat, welcher seit Jahren als Gründer der Al Fatah involviert war, wurde 1968 zum Vorsitzenden der PLO bestimmt und 1969 gewählt.¹¹⁴

1968-1980	Die PLO greift israelische und jüdische Ziele in Israel und Europa an. Israel antwortet mit der Jagd auf PLO-Führer. Jüdische Siedlungen entstehen in der Westbank und im Gazastreifen. Die Palästinenser protestieren gegen die Aneignung ihres Landes.
-----------	--

Zwischen 1968 und 1980 ereigneten sich einige weitere kriegerische Auseinandersetzungen. Der vierte Nahostkrieg 1973, auch „Yom-Kippur-Krieg“ oder „Oktober-Krieg“ genannt, wurde vom ägyptischen Präsidenten Anwar as-Sadat, dem Nachfolger Nassers, initiiert. Sadat, 1918-1981, wollte die Sinai-Halbinsel, welche im Besitz der Israeli war, zurückerobern. Die Syrer versuchten zeitgleich die Golanhöhen in ihren Besitz zu bringen. Nachdem der Krieg, auch atomar durch die Unterstützung der Sowjetunion und der USA, zu eskalieren drohte, wurde ein Waffenstillstand zwischen Israel und Ägypten, später auch Syrien, erzwungen. Infolgedessen kam es zu einer schrittweisen Rückgabe der Sinai-Halbinsel an Ägypten. Das sogenannte „Camp-David-Abkommen“ von 1978 mündete 1979 im Friedensvertrag zwischen Ägypten und Israel.¹¹⁵ 1974 wurde die PLO als Vertretung der Palästinenser von der UNO anerkannt.¹¹⁶ In Folge des „Yom-Kippur-Krieges“ entstand die national-religiöse Gush-Emunim-Bewegung (Block der Gläubigen), die den israelischen Siedlungsbau in der Westbank und im Gazastreifen forcierten.¹¹⁷

1982	Israel marschiert in den Libanon ein, um die PLO aus ihrem Hauptquartier in Beirut und den libanesischen Lagern zu vertreiben. Die PLO-Führung zieht nach Tunesien um.
------	--

¹¹¹ *Johannsen*, Der Nahost-Konflikt, 26f.

¹¹² *Zadof*, Geschichte Israels, 82f.

¹¹³ Ebd., 105.

¹¹⁴ Gerhard *Konzelmann*, Verlorener Frieden? Chancen und Risiken im Nahen Osten (München 2007) 95.

¹¹⁵ *Johannsen*, Der Nahost-Konflikt, 29f.

¹¹⁶ Ebd., 35.

¹¹⁷ *Zadof*, Geschichte Israels, 96f.

Ab 1982 wurde der fünfte Nahostkrieg ausgetragen. In diesem versuchte Israel die PLO auszuschalten und marschierte deshalb in den Libanon ein. Nach monatelangen Massakern und der Ermordung tausender Menschen in den libanesischen Flüchtlingslagern durch christliche Milizen, vermittelte die USA einen Umzug der PLO nach Tunis. 1985 verließ die PLO offiziell den Libanon, und Israel errichtete eine Sicherheitszone im Süden des Libanons, um sich vor Angriffen aus dem Norden zu schützen. Dem entsprang ein neuer Feind Israels: die, vom Iran unterstützte, libanesisch-schiitische Hisbollah, übersetzt die „Partei Gottes“, welche sich nun im Südlibanon festsetzte, Israel vom Norden her bedroht und langanhaltende kriegерische Konflikte provoziert.¹¹⁸

1987	Palästinenser im Westjordanland und im Gazastreifen lehnen sich in der ersten Intifada gegen die israelische Herrschaft auf. Die Hamas entsteht als alternative palästinensische Widerstandsgruppe zur Fatah der PLO.
------	---

Aus der Ferne hatte die PLO den Widerstand der Palästinenser gegen die Besetzung jahrelang gesteuert und immer wieder neugestaltet. Wiederholt kam es seit 1977 zu Steuerstreiks und Unruhen innerhalb der besetzten Gebiete. Verschiedene Vorkommnisse, wie der israelische Siedlungsbau und Land-Abnahmen, führten 1987 schließlich zu gewaltsamen Ausschreitungen und der ersten Intifada (übersetzt: abschütteln), die sechs Jahre andauerte. Während der Zeit der Aufstände versuchte Israel mit allen Mitteln an der Macht zu bleiben. Gleichzeitig setzten sogenannte Intifada-Komitees sozialpolitische Maßnahmen durch und führten alternative Schulsysteme ein. Zur selben Zeit entstand eine national-religiöse Alternative zu PLO und Fatah: die Hamas, welche einen islamischen Staat in ganz Palästina propagierte und sich ein großes Netzwerk, sowohl sozial als auch militärisch, aufbaute.¹¹⁹ Die Hamas verfolgte im Gegensatz zu PLO und Fatah, ausschließlich das Ziel der Islamisierung und Vertreibung der Juden:Jüdinnen Israels. Die gewaltsamen Versuche den Widerstand zu brechen, bescherten Israel heftige internationale Kritik.¹²⁰

1990er	Die Verhandlungen werden fortgesetzt, aber sowohl Israel als auch die Palästinenser halten viele ihrer Oslo-Verpflichtungen nicht ein.
--------	--

Mit der Madrider Nahostkonferenz 1991 begannen Friedensverhandlungen, welchen die Palästinenser nur als Teil der jordanischen Delegation beiwohnten.¹²¹ Israel versuchte die

¹¹⁸ *Johannsen*, Der Nahost-Konflikt. 30f.

¹¹⁹ Ebd., 36-38.

¹²⁰ *Konzelmann*, Verlorener Frieden?, 123.

¹²¹ *Wichard Woyke*, Weltpolitik im Wandel. Revolutionen, Kriege, Ereignisse...und was man daraus lernen kann. (Springer VS, Wiesbaden 2016) 228.

Verhandlungen über die palästinensische Selbstverwaltung in die Länge zu ziehen und gleichzeitig intensivierte der Ministerpräsident den Siedlungsbau in den besetzten Gebieten.¹²²

1993	Nach Geheimverhandlungen erkennen sich Israel und die PLO gegenseitig an und verpflichten sich im Rahmen des Osloer-Abkommens, sich für den Frieden einzusetzen. Die Palästinensische Autonomiebehörde unter Arafat wird gegründet, um die palästinensischen Gebiete zu verwalten, die von Israel geräumt werden.
------	---

Ab 1993 fielen die bis dahin geltenden Hemmungen und die Konfliktparteien PLO und Israel begannen mit direkten Verhandlungen zur Lösung des Nahostkonfliktes. Die offiziellen Verhandlungen in Madrid hatten zu keinem Ergebnis geführt, ein geheimer Austausch über inoffizielle Kontakte in Oslo führte jedoch zu einem Durchbruch. Am 13.9. wurde in Washington im Beisein des US-Präsidenten Clinton, das „Oslo-Abkommen“ vom israelischen Ministerpräsidenten Rabin, 1922-1995, und PLO-Präsidenten Arafat unterzeichnet. Israel erkannte erstmals die PLO als offizielle Vertretung der Palästinenser an und die PLO akzeptierte zum ersten Mal die Existenz Israels.¹²³ „Oslo I“ legte den Grundstein für den Aufbau einer palästinensischen Autonomieverwaltung im Gazastreifen und Westjordanland.¹²⁴ Es war eine Rahmenvereinbarung mit dem Ziel, gemeinsam eine dauerhafte Friedenslösung zu finden.

1994	Arafat und die PLO-Führung ziehen von Tunesien nach Gaza um. Israel zieht sich aus den bewohnten palästinensischen Zentren in Gaza und im Westjordanland zurück.
------	--

Arafat und die PLO zogen aus Tunis zurück auf palästinensisches Gebiet, nach Gaza und Ramallah, und bauten dort ihre Ministerien und Behörden auf. Der Mangel an Fachkräften in der Verwaltung stieß bei der Bevölkerung auf viel Kritik und spielte der Hamas in die Hände.¹²⁵ 1994 und 1995, mit „Oslo II“ wurden weitere Abkommen zur Aufteilung des Gazastreifens und des Westjordanlandes beschlossen. Die palästinensische Selbstverwaltung in der Westbank wählte einen Legislativrat und Israels Truppen sollten bis März 1996 aus dem Gebiet abziehen.¹²⁶ Arafat wurde zum Präsidenten gewählt und seine Partei, die Fatah, zur stärksten Fraktion im Parlament.¹²⁷ 1994 unterzeichnete Israel mit Jordanien ein Friedensabkommen und im selben Jahr erhielten Arafat, Rabin und Außenminister Schimon Peres den Friedensnobelpreis für ihre Bemühungen um einen Frieden im Nahen Osten. Radikale Siedler, Anhänger der rechten Likud Partei und die Hamas torpedierten den Friedensprozess. 1995 wurde Rabin auf einer Friedensdemonstration in Tel Aviv erschossen.¹²⁸ 1996 gewann die

¹²² Steinger, Der Nahostkonflikt, 53.

¹²³ Ebd., 231.

¹²⁴ Konzelmann, Verlorener Frieden?, 133.

¹²⁵ Ebd., 145.

¹²⁶ Steinger, Der Nahostkonflikt, 59f.

¹²⁷ Johannsen, Der Nahost-Konflikt, 49.

¹²⁸ Asseburg, Palästina und die Palästinenser, 34f.; Steinger, Der Nahostkonflikt, 60-62.

Likud Partei bei den Wahlen und Benjamin Netanjahu wurde Premierminister. Die Regierung lehnte die Errichtung eines unabhängigen Palästinenserstaat ab, forcierte den Siedlungsbau und betrachtete Jerusalem als Israels Hauptstadt.¹²⁹ Diese Ankündigungen verschärften die Lage und blutige Auseinandersetzungen folgten. 1998, auf Druck von US-Präsident Clinton, unterzeichneten Arafat und Netanjahu das „Wye-Abkommen“, in dem Israel einen weiteren Truppenabzug zusicherte, der aber von Netanjahu hinausgezögert wurde. Die Ablehnung eines Friedensabkommens mit den Palästinensern und das Fehlen von Alternativvorschlägen führten 1999 zu einer Abwahl Netanjahus und Ehud Barak, Führer der Arbeiterpartei, wurde Ministerpräsident. Sein Ziel war es, die Friedensverhandlungen wieder aufzunehmen. Er zog die israelischen Truppen aus dem Südlibanon ab und reduzierte damit die Angriffe der Hisbollah. Im Jahr 2000 versuchte Barak mit großen Zugeständnissen eine friedliche Lösung des Nahostkonfliktes zu erreichen. Alle Angebote wurden von Arafat abgelehnt. Eine Teilung Jerusalems wurde ebenfalls diskutiert.

2000	Die Palästinenser starten eine zweite Intifada. Der Kontakt und die Zusammenarbeit zwischen der Palästinensischen Behörde und Israel brechen ab. Israel erobert einen Großteil des Westjordanlands und des Gazastreifens zurück.
------	--

Im September 2000 besuchte Ariel Scharon, Vorsitzender der Likud Partei, den Tempelberg. Dieser Besuch war Auslöser für den Beginn der zweiten Intifada, die sich auf die Westbank und den Gazastreifen ausdehnte und bis 2004 andauerte. Israelische Truppen zerstörten die Verwaltungsstrukturen in den Autonomiegebieten und besetzten Städte. Baraks Friedenspläne waren gescheitert und der 1993 gestartete Friedensprozess stoppte. Bei den Wahlen 2001 siegte Ariel Scharon, der keine Interesse an einer Aussöhnung mit den Palästinensern hatte. 2002 wurde mit dem Bau einer Mauer entlang der ‚Grünen Linie‘ von 1967 begonnen, die es Attentätern unmöglich machen sollte vom Westjordanland nach Israel zu gelangen. Im selben Jahr hatten Vertreter der USA, EU, Russland und der UN einen Friedensplan entworfen, „Road Map to Freedom“, der Israel und Palästinenser dazu bewegen sollte die Friedensverhandlungen wieder aufzunehmen und die Gründung eines Palästinenserstaates bis 2005 vorsah. Der 2003 von der palästinensischen Autonomiebehörde gewählte Ministerpräsident Machmud Abbas und Ministerpräsident Scharon akzeptierten den Plan zwar, setzten ihn aber nicht um.¹³⁰

Am 18. Dezember 2003 trat Scharon an die Öffentlichkeit und verkündete den israelischen Rückzug aus dem Gazastreifen und aus fünf Städten im Westjordanland bis September 2005.¹³¹

¹²⁹ Steininger, Der Nahostkonflikt, 62.

¹³⁰ Steininger, Der Nahostkonflikt, 63-70; Asseburg, Palästina und die Palästinenser, 35-41.

¹³¹ Carsten Schliwski, Geschichte des Staates Israel (Reclam Verlag Nr. 10561, Ergolding 2023)160f.

2005	Da der Friedensprozess zwischen Israel und der Palästinensischen Behörde in die Brüche gegangen ist, zieht sich Israel einseitig aus dem Gazastreifen zurück. Das Chaos bricht aus.
------	---

Dieser Schritt löste in Israel eine innenpolitische Krise aus und Scharon verließ die Likud Partei und gründete eine neue Partei der Mitte mit Namen Kadima. 2006 erkrankte Scharon und sein Nachfolger in der Partei und als Ministerpräsident wurde Ehud Olmert.¹³² Palästinenserpräsident Abbas kooperierte weiterhin nicht mit Israel.

2006	Die Hamas gewinnt die palästinensischen Wahlen. Die Spannungen zwischen der Hamas-Regierung und dem Fatah-Präsidenten und seinen Anhängern nehmen zu. Der Gazastreifen steht am Rande eines Bürgerkriegs. Gleichzeitig kommt es zu weiteren Zusammenstößen zwischen militanten Palästinensern und Israel.
------	---

Bei den Parlamentswahlen der Autonomiebehörde am 25. Jänner 2006 erlangte die Hamas, mit Ismail Hanijja an der Spitze, die absolute Mehrheit. Die unterlegene Fatah leistete Widerstand, die innerpalästinensischen Gegensätze verschärften sich und führten zu bürgerkriegsähnlichen Zuständen. Die Hamas steht ab diesem Zeitpunkt nicht nur Israel, sondern auch der Fatah feindlich gegenüber.

Bereits im Juni 2006 löste eine Explosion im Gazastreifen erneut Unruhen zwischen Israel und Palästinensern aus. Gleichzeitig stieß aus dem Libanon die Hisbollah im Norden auf israelisches Gebiet vor und der israelische Gegenschlag traf die libanesische Zivilbevölkerung hart und löste heftige Kritik bei den Verbündeten Israels aus. Hisbollah und Hamas unterstützten sich bei diesen Kämpfen gegenseitig.

Im Juni 2007 gelang es der Hamas, die Fatah aus dem Gazastreifen zu verdrängen und die Hamas übernahm die alleinige Kontrolle. Ab diesem Zeitpunkt herrschte die Fatah im Westjordanland und die Hamas im Gazastreifen. Vom Gazastreifen aus griffen radikale Palästinensergruppen gezielt Israel an. Am 27. Dezember 2008 erfolgte ein israelischer Vergeltungsschlag, der die Infrastruktur der Hamas zerstören sollte. Das Versorgungssystem der Hamas lief über die Grenze zu Ägypten. Die Kämpfe dauerten bis in den Jänner 2009 und waren erfolglos, forderten jedoch zahlreiche Todesopfer unter palästinensischen Zivilisten.

Bei den Wahlen im Februar 2009 gewann der Likud Block unter der Führung Benjamin Netanjahus wieder an Macht. Als zweitstärkste Fraktion hinter Kadima wurde Netanjahu mit der Regierungsbildung beauftragt. In den Vereinigten Staaten trat Präsident Barack Obama 2009 seine Präsidentschaft an und machte deutlich, dass die von den USA favorisierte Zweistaatenlösung innerhalb eines Jahres umzusetzen sei. Im September 2010 begannen in

¹³² Schliwski, Geschichte des Staates Israel, 163f.

Washington Gespräche zwischen Israelis und Palästinensern, die im Dezember ergebnislos abgebrochen wurden. Netanjahu forderte die formale Anerkennung des Existenzrechtes des Staates Israel und Abbas den sofortigen und vollständigen Stopp des Siedlungsbaues.

Im Jänner und Februar 2011 wurden weitere Verhandlungsversuche gestartet, scheiterten aber erneut. Die Palästinenser forderten von Israel sich auf die Waffenstillstandslinien von 1967 zurückzuziehen. Israel verstärkte daraufhin den Siedlungsbau erneut.

Die Zweiteilung der palästinensischen Gebiete blieb bestehen. Im Westjordanland herrschte die PLO unter der Führung von Mahmud Abbas, der auch offizieller Verhandlungspartner mit Israel war. Im Gazastreifen regierte die Hamas, die jede Annäherung Israels an die gemäßigten Vertreter der Palästinenser mit Gewalt und Anschlägen zu verhindern versuchte. Nach massiver Aufrüstung der Hamas, Raketenangriffen und Kommandoaktionen führte die israelische Luftwaffe im November 2012 gezielte Angriffe auf Militärstationen im Gazastreifen aus. Problematisch dabei war und ist, dass die Hamas zivile Einrichtungen als Stützpunkte und Abschussorte nützt.

Ende des Jahres 2010 begannen in den arabischen Ländern Protestbewegungen, die als „Arabischer Frühling“ bezeichnet wurden. Das innerarabische Machtgefüge begann sich zu verändern. In Ägypten musste 2011 der Garant des israelisch-ägyptischen Friedensabkommens, Präsident Mubarak zurücktreten. 2014 ernannte Ägypten Abd al Fattah al-Sisi zum neuen Staatspräsidenten. Im Nachbarland Syrien entbrannte 2011 ein Bürgerkrieg, indem es Präsident Baschar al-Assad 2012 mit russischer Hilfe gelang, die Macht über große Teile des Landes zurückzuerobern. Gleichzeitig verstärkte der Iran seinen Einfluss auf Syrien und stationierte Truppen der Hisbollah im Land. Der Iran ist bestrebt, Israel zu vernichten und zu diesem Zwecke unterstützt die Staatsführung anti-israelische Gruppierungen und forciert den Atombombenbau.

In Israel selbst lösten 2011 die weltweite Wirtschaftskrise, soziale Probleme und zu hohe Wohnkosten Proteste im ganzen Land aus. Die Regierung Netanjahu hielt an der liberalen Marktwirtschaft fest und setzte nur vereinzelt soziale Maßnahmen um.

Neben den sozialen Problemen brachen 2011 auch religiöse Konflikte auf. Etwa zehn Prozent der jüdischen Israelis sind orthodoxe Juden. Versuche, weniger radikalen Gläubigen ihre religiösen Ansichten aufzuzwingen, führten vermehrt zu Auseinandersetzungen. Auch die finanzielle Unterstützung des Staates für die rasant wachsende Zahl an orthodoxen Juden:Jüdinnen sorgt für Spannungen mit säkularen Israelis.

Nach den Wahlen zur Knesset am 23. Jänner 2013 bildete Netanjahu eine Koalition aus rechten Parteien und gemäßigten Kräften. Es wurden in der Folge wieder Gespräche mit der Autonomiebehörde geführt, jedoch ohne Erfolg. Die Hamas verstärkte ihre Aktivitäten gegen Israel erneut, auch um in der arabischen Welt wieder mehr Akzeptanz zu erlangen. Die Hamas unterstützte die sunnitische Opposition im syrischen Bürgerkrieg und verlor damit ihre Bündnispartner Syrien und Iran. Auch die gestürzten Muslimbrüder in Ägypten konnten keine Hilfe mehr anbieten. Vom 8. Juli bis 26. August 2014 reagierte Israel mit Raketenbeschuss und Bodentruppen, mit dem Ziel das Tunnelsystem im Gazastreifen und damit die Versorgung über die Grenze nach Ägypten zu zerstören. Die Kämpfe endeten mit Teilerfolgen für Israel. An der Situation der Hamas änderte sich nichts.

Innenpolitisch wurde 2012 das Thema, Wehrpflicht für orthodoxe Juden, zum Streitpunkt. Der Oberste Israelische Gerichtshof erklärte die Befreiung als verfassungswidrig. Die Diskussionen darüber erstreckten sich über zehn Jahre, bis heute.

Nach Neuwahlen am 17. März 2015 siegte wiederum die Likud Partei und Netanjahu bildete wieder eine Koalitionsregierung. Im Juli 2015 schlossen die USA, China, Russland, Großbritannien und Frankreich ein Abkommen mit dem Iran, das ein Ende des Atomprogrammes beinhaltete und im Gegenzug die Sanktionen gegen den Iran aufhob. 2016 trat das Abkommen in Kraft und Israel lehnte diese Annäherung strikt ab, da der Iran Israel weiter mit Vernichtung drohte. Auch die Beziehung zum Bündnispartner USA verschlechterte sich zusehends.

Mit dem Amtsantritt von Donald Trump und der Aufkündigung des Atomabkommens durch die USA am 8. Mai 2018 näherten sich USA und Israel wieder an. Bereits 2017 wurde angekündigt, dass Trump die amerikanische Botschaft nach Jerusalem verlegen werde, was schließlich 2019 realisiert wurde. Bis zu diesem Zeitpunkt galten die Vereinbarungen aus dem Teilungsplan 1947, indem Jerusalem keinem Staat zugeordnet werden dürfe. Trump betonte aber, dass nur der Westteil Jerusalems als Hauptstadt Israels gelte. Das Vorgehen rief in der islamischen Welt heftige Proteste hervor und die Palästinenser verstärkten ihre Forderungen, Jerusalem in ihren Besitz zu nehmen. Im Herbst des Jahres 2018 brachen wieder gewalttätige Auseinandersetzungen mit der Hamas im Gazastreifen aus und der geschlossene Waffenstillstand hatte den Bruch der Regierungsfraktion zur Folge. Bei den Neuwahlen 2019 verlor die Likud Partei die absolute Stimmenmehrheit, Netanjahu und seine Regierung blieben vorläufig im Amt, da keine Koalitionen zustande kamen und erneut Neuwahlen für März 2020 angekündigt wurden. Bereits am 21. November 2019 wurde von der israelischen

Generalstaatsanwaltschaft bekannt gegeben, dass der Ministerpräsident wegen Betrugs, Untreue und Korruption angeklagt werde. Der Oberste Gerichtshof hatte keine Einwände gegen eine neuerliche Kandidatur Netanjahus als Spitzenkandidat des Likud Blockes.

2020 erlangte die Likud Partei die Stimmenmehrheit und Netanjahu wurde Regierungschef. Die Regierungskoalition zerbrach und 2021 wurde wieder gewählt. Eine Koalition, die die Likud Partei aus den Regierungsgeschäften ausschloss, scheiterte 2022. Am 1. November 2022 kehrte Benjamin Netanjahu als Ministerpräsident zurück. Bei der Regierungsbildung verzichtete er auf eine Partei der Mitte, die in den vergangenen Jahren für mehr Kompromissbereitschaft eingetreten war. In der Folge besuchte der neue Sicherheitsminister den Tempelberg. Dies wurden von den Palästinensern als Provokation aufgefasst, weshalb sie mit Terroraktionen antworteten. Die neue Regierung plante Urteile des Obersten Gerichtshofes per Regierungsbeschluss aufheben zu können und verlangte gleichzeitig mehr Mitsprache bei der Auswahl von Richtern. Das Prinzip der Gewaltenteilung sollte untergraben werden.¹³³

2018 begannen Palästinenser im Gazastreifen Demonstrationen an der Grenze zu organisieren, die an ein Rückkehrrecht nach Palästina erinnern sollten. Bei diesen Kundgebungen kam es zu Schusswechseln und die israelische Armee tötete mehrere Demonstranten. Bis 2020 fanden Rückkehrmärsche in Grenznähe statt, die zu ständigen militärischen Auseinandersetzungen führten. 2018 vereinigten sich palästinensische Milizen zu einer Gruppierung, Gemeinsamer Operationsraum, und führten Manöver durch. Im Februar 2023 genehmigte die Regierung in der Westbank neun Siedlungsaußenposten zu legalisieren und auszubauen. Seit Anfang 2023 kam es auch hier zu zahlreichen Zwischenfällen.¹³⁴

4.1 ‚Realitycheck‘ April 2024

Dieses Kapitel befasst sich damit, ob das Spiel „PeaceMaker“ noch als Abbild der Realität angesehen werden kann und welche Differenzen erkennbar sind. Diese werden an einzelnen Beispielen erläutert. Vor der Fertigstellung dieser Arbeit kam es zu einem neuerlichen Aufflammen des Konfliktes zwischen Israel und Palästina.

Im August 2023 drohte Israel die Hamas-Anführer und Terroristen zu liquidieren. Protestmärsche und Militärmanöver im Gazastreifen folgten. Am 7. Oktober 2023 beschoss die Hamas vom Gazastreifen aus Israel, drangen auf israelisches Gebiet vor, mordeten und

¹³³ *Schliwski*, Geschichte des Staates Israel, 160-193.

¹³⁴ *Joseph Croitoru*, Die Hamas: Herrschaft über Gaza, Krieg gegen Israel (Verlag C.H. Beck, München 2024) 137-161.

verschleppten Menschen als Geiseln. Israel reagierte mit Luftangriffen, Bodenoffensive und einer Blockade des Gazastreifens. Netanjahu kündigte an, die Hamas zu vernichten. Dem Ministerpräsidenten wurde vorgeworfen, diese in den vergangenen Jahren unterschätzt und sein Hauptaugenmerk auf die Anfeindung des Irans und der Hisbollah gerichtet zu haben. Außerdem versagte das militärische Abwehrsystem, da die Bedrohungslage am Gazastreifen falsch eingeschätzt wurde. Die Offensive im Gazastreifen zerstörte Städte und Infrastruktur, forderte viele Opfer unter Zivilisten und löste eine humanitäre Katastrophe aus. Zahlreiche Menschen sind als Geiseln in der Hand der Hamas. Die Hamas-Führung hält an ihrem Ziel, der Vernichtung Israels fest und einigen Politikern Israels schwebt die Wiederbesiedlung des Landstriches und die Inbesitznahme vor.¹³⁵

4.1.1 Zweistaatenlösung

Die Zweistaatenlösung ist immer noch umstritten. Auch wenn sie international als Lösung angesehen wird, stößt sie bei den beiden betroffenen Bevölkerungsgruppen auf Ablehnung.

Umfragen in Palästina ergaben, dass sich eine Mehrheit der unter 30-Jährigen einen einzigen Staat zwischen Mittelmeer und Jordan wünscht. Sie denken, dass sie um demokratische Rechte kämpfen und diese auch erlangen könnten. Die Befragten vergleichen ihren Kampf mit dem Kampf gegen die Apartheid in Südafrika und glauben, dass ein palästinensischer Nelson Mandela in einem israelischen Gefängnis auf sie wartet. Es handelt sich dabei um Marwan Barghouti, der seit 2002 inhaftiert ist und eine fünfmal lebenslängliche Haftstrafe wegen Mordes verbüßt. Würde er für das Amt des Präsidenten kandidieren, hätte er Chancen auf den Wahlsieg. Obwohl er ein Führer der rivalisierenden Palästinenserpartei Fatah ist, hat die Hamas Marwan Barghoutis Namen auf die Liste der Gefangenen gesetzt, die im Austausch gegen Geiseln freigelassen werden sollen.¹³⁶

Eine Zerschlagung des Staates Israels erscheint unrealistisch. Auch für die Zukunft des Gazastreifens gibt es keine Pläne. Die Regierungsform der Palästinensischen Gebiete ist durchgehend instabil, selbst der Präsident Mahmud Abbas ist großer Kritik durch die eigenen Bürger ausgesetzt. Eine weitere mögliche Lösung, vorgeschlagen von den USA, wäre eine Anerkennung des israelischen Staates durch Saudi-Arabien im Gegenzug zur Unabhängigkeit

¹³⁵ Croitoru, Die Hamas, 161-193.

¹³⁶ Israel-Gaza Briefing: Obstacles to Peace Seem Larger than Ever after Six Months of War, 07.04.2024, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-68735869>.

Palästinas. Die USA würden Saudi-Arabien ein Abwehr-Abkommen im Stile der NATO anbieten.¹³⁷

Der israelische Ministerpräsident Netanjahu lehnt Teilungsvorschläge ab und pocht weiterhin auf eine Ein-Staatenlösung im Sinne Israels. Eines der größten Probleme ist, dass sich durch die Kriegshandlungen die Fronten noch weiter verhärten. Die Brutalität der Hamas und der israelischen Armee führen zu einer Dehumanisierung auf beiden Seiten.

Khali Shikaki, welcher Umfragen in den Gebieten durchgeführt hat sagt:

"The Palestinians are not seen as partners for peace. They are not seen as people who deserve equality because of what they have done on 7 October. So, they [Israelis] question their humanity. We see similar developments, unfortunately, also among Palestinians, who see what is happening in Gaza. [...] And they say those who are targeting women and children, deliberately killing entire families, demolishing entire neighbourhoods cannot be humans as well. So, they see them as monsters. [...] This dehumanisation is absolutely disastrous for the future."¹³⁸

Ein friedliches Zusammenleben scheint weiter weg als je zuvor. Die Debatte um die Zweistaatenlösung ist hochaktuell. Doch wie schon bereits 2006, bei der Veröffentlichung des Spieles, stellen die verschiedenen Interessen die größte Herausforderung dar. Es gibt keine Lösung für die Regierungsfrage und beide Seiten sind nicht gewillt, Land zu ‚überlassen‘. Auch das Verweigern von Friedensabkommen auf beiden Seiten lässt diese Lösung bis jetzt nicht zu.

4.1.2 Ministerpräsident Benjamin Netanjahu

Nach dem Überfall der Hamas, versprach Ministerpräsident Benjamin Netanjahu der israelischen Bevölkerung „große Rache“, die totale Zerstörung der Hamas und die Rückkehr der Geiseln. Mit seinem brutalen Vorgehen und den anhaltenden Kriegshandlungen hat sich in Israel eine Bewegung gegen ihn erhoben, die seine Entscheidungen missbilligt.¹³⁹ Schon vor dem Überfall der Hamas im Oktober 2023 gab es Kritik an den Regierungsentscheidungen des Ministerpräsidenten. Sowohl die radikale politische Ausrichtung der machthabenden Likud Partei als auch die Umstrukturierung der Knesset, einhergehend mit der Untergrabung des Justizsystems, führten zu Unzufriedenheit in der Bevölkerung.¹⁴⁰ Seit seinem Regierungsantritt vor knapp 40 Jahren, lehnt Netanjahu eine Teilung des Landes und einen eigenständigen

¹³⁷ Israel-Gaza Briefing.

¹³⁸ Ebd.

¹³⁹ Gaza: Benjamin Netanyahu Sets Date for Rafah Offensive as Pressure Grows, 09.04.2024, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-68766913>.

¹⁴⁰ Ebd.

Palästinenserstaat ab. Auch internationalen Friedensbemühungen steht er ablehnend gegenüber.¹⁴¹

4.1.3 Siedler

Als Folge des Jom-Kippur-Krieges 1973 entstand eine national-religiöse Bewegung, der „Block der Gläubigen“, „Gush-Emunim-Bewegung“, die das Zentrum der israelischen Siedlerbewegung im Gazastreifen und in der Westbank bildet. Es gab bereits vor 1973 vereinzelt Siedlungen, jedoch keine Vereinigung. Die Gründer der Bewegung besuchten eine Talmud-Hochschule in Jerusalem und waren Anhänger der messianischen Lehren des Rabbis Zvi Jehuda Hachohen Kook. Sie sahen in der Besitznahme des Westjordanlandes, der biblischen Region, die Erfüllung eines göttlichen Gebotes und erwarten Erlösung und Erleuchtung. 1973 wurde in Samaria, einer von Palästinensern dicht besiedelten Region, eine neue jüdische Siedlung gegründet. Auch in der Nähe von Nablus entstand 1974 die Siedlung Kedumim. Damals entstand die Strategie der Siedlungsbewegung. Beginnend mit der illegalen Ansiedlung einiger Familien folgten vergebliche Räumungsversuche der Armee und schlussendlich resignierten auch die Behörden und die Siedlung blieb bestehen. Ariel Scharon und Menachem Begin unterstützen 1974 aktiv diese Bewegung und 1977 konnte letzterer mit der Likud Partei die Wahlen gewinnen und regieren. Während seiner Amtszeit bis zum Oktober 1983 wurden mehr als 60 Siedlungen gegründet, obwohl das internationale Gesetz den Siedlungsbau verboten hatte.¹⁴² Die Siedlungen dienen zur Kontrolle von strategisch wichtigen Gebieten, zum Schutz des Landes und der Stadt Jerusalem. Die Siedlungspolitik in den seit 1967 besetzten Gebieten verstößt gegen das Völkerrecht. 10 % der gesamten jüdisch-israelischen Bevölkerung sind Siedler, die zum eigenen Schutz Waffen tragen dürfen. Der Siedlerrat, die nationalreligiöse Partei „Jüdisches Heim“, sowie Anhänger der Siedlerbewegung in anderen Parteien, wie dem Likud Block, haben Einfluss auf die Regierungspolitik.¹⁴³ 1984 entstand ein rechts-radikales Terrornetzwerk der religiösen Siedlerbewegung mit dem Namen „Der jüdische Untergrund“, welches Anschläge auf Palästinenser verübte.¹⁴⁴

Nach der zweiten Intifada begann Israel 2002 mit einem 708 km langen Mauerbau zwischen Israel und Westjordanland. Neben der Terrorabwehr war das Einzäunen der zahlreichen

¹⁴¹ Israel: Benjamin Netanyahu Protests Put Political Divides Back on Show, 31.03.2024, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-68705643>.

¹⁴² Zadoff, Geschichte Israels, 96f.

¹⁴³ Muriel Asseburg, Jan Busse, Der Nahostkonflikt. Geschichte, Positionen, Perspektiven (C.H. Beck, München 2012) 64f.

¹⁴⁴ Zadoff, Geschichte Israels, 110.

israelischen Siedlungen, die auf palästinensischem Gebiet errichtet wurden, von großer Wichtigkeit. Die Mauer verläuft nicht entlang der Grenze von 1967, sondern oftmals auf palästinensischem Gebiet. Es kam zur Trennung jüdischer Siedler von der palästinensischen Bevölkerung und die Palästinenser wurde in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt. 2019 befanden sich im Westjordanland 132 anerkannte Siedlungen und 121 illegale Ansiedlungen. In den 1980er Jahren siedelten sich Israelis nicht nur aus ideologisch-religiösen Gründen, sondern auch aus Kostengründen im Westjordanland an. Die Sicherheitskosten für die Siedlungen sind enorm. Die Siedlerbewegung erhält Unterstützung von Gesellschaft und Politik und ist auch in der Armee vertreten.¹⁴⁵

Auch wenn die Siedlungspolitik der Israelis in den Monaten vor dem Krieg zu großen Problemen geführt hat, ist diese in den Hintergrund gerückt. 2023 kam es in der Westbank immer wieder zu Auseinandersetzungen durch Angriffe auf israelische Siedler durch Palästinenser, auf die Israel stets mit viel Gewalt und Militär antwortete.¹⁴⁶

4.1.4 Finanzierung der Hamas



Abbildung 13 Screenshot 1

Die Anschuldigung, dass Teheran und somit der Iran die Hamas finanziell unterstütze, hat sich auch in der jetzigen Zeit bewahrheitet. Zwei weitere große Sponsoren sind die Türkei und

¹⁴⁵ Zadoff, Geschichte Israels, 129-131.

¹⁴⁶ Croitoru, Die Hamas, 153.

Quatar.¹⁴⁷ Der Angriff des Irans auf Israel mit mehr als 300 Drohnen und Geschützen am 13.4.2024 hat gezeigt, dass der Iran auch in aller Öffentlichkeit hinter der Hamas steht.¹⁴⁸ Der Iran erkennt den Staat Israel nicht an und die beiden Länder stehen sich seit Jahren feindlich gegenüber. Immer wieder kommt es zu verdeckten Angriffen. Zu den Verbündeten des Irans zählen Syrien, Russland und der Irak. In diesen Ländern unterstützt der Iran militante Gruppen mit Geld und Ausbildungsmöglichkeiten. Die wohl bekannteste neben der Hamas ist die libanesische Hisbollah.¹⁴⁹ Auch die Untertunnelung des Gazastreifens wurde mitfinanziert.

Netanjahu, welcher einst versucht hatte die beiden größten Parteien der Palästinenser, Hamas und Fatah, gegeneinander auszuspielen, änderte seine Taktik. Die Finanzierung der Hamas sah der Ministerpräsident, wie er bereits 2019 verkündete, als Strategie, um die Bevölkerung der beiden Palästinensergebiete zu entzweien. Denn wenn die Hamas gestärkt würde, wäre es einfach die Rivalität der Hamas mit der Fatah aufrechtzuerhalten. Dass die finanzielle Unterstützung und der zunehmend professionellere Terrorismus derart zunehmen würde, damit hatten wohl die wenigsten gerechnet. In Bezug auf die Hamas hat Ministerpräsident Netanjahu inzwischen seine Meinung geändert. Nach den Ereignissen des 7. Oktobers 2023 strebt er die komplette Auslöschung der Hamas an. Dies wird jedoch ein schwieriges Unterfangen und könnte zu einem gegenteiligen Resultat führen und den Terrorismus erneut befeuern.¹⁵⁰

¹⁴⁷ Israeli PM „missed Chance“ to Cut off Hamas Cash, Says Ex-Spy Chief, 19.02.2024, online unter <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-68318856>.

¹⁴⁸ Iranians on Edge as Leaders Say „Tel Aviv Is Our Battleground“, 16.04.2024, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-68823348>.

¹⁴⁹ Why Have Israel and Iran Attacked Each Other?, 14.04.2024, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-68811276>.

¹⁵⁰ Israeli PM „missed Chance“ to Cut off Hamas Cash, Says Ex-Spy Chief.

4.1.5 Terrorismus und Waffen

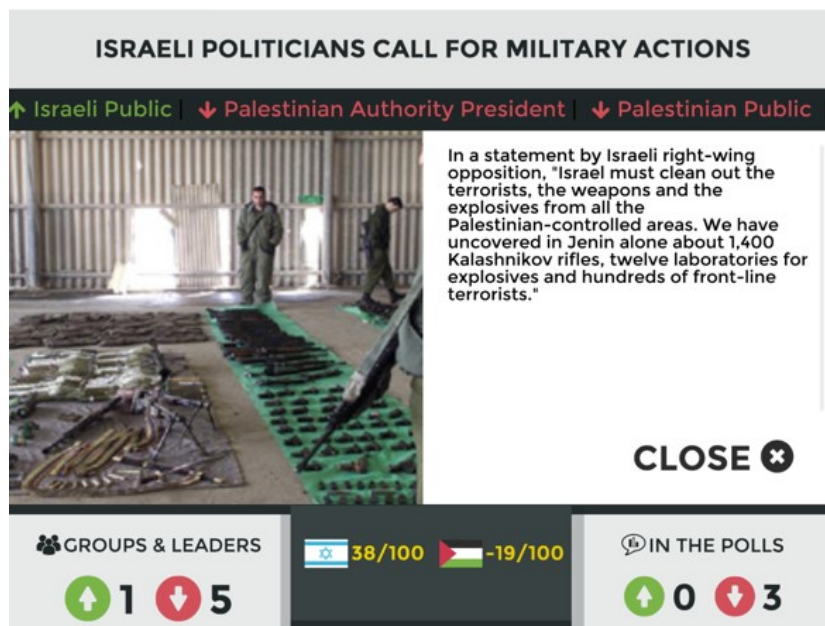


Abbildung 14 Screenshot 2

„Israel must clean out the terrorists, the weapons and the explosives from all the Palestinian-controlled areas.“ Ähnliche Worte fand Benjamin Netanjahu nach dem Überfall der Hamas auf Israel im vergangenen Oktober. Das israelische Militär hat einen sehr hohen Stellenwert in der israelischen Gesellschaft und ist zentraler Bestandteil ihres Lebens. Das Militär sichert die Demokratie ab und ermöglicht das Leben mit einem jahrzehntelangen militärischen Konflikt. Zahlreiche Oberbefehlshaber der Armee waren und sind in der Politik aktiv.¹⁵¹

Während die Hamas ihren Waffenkauf mit den Geldern der oben genannten Sponsoren finanziert, erhalten auch die Israelis Waffen und Munition aus verschiedenen Ländern, besonders der USA. Zweitwichtigster Waffenlieferant ist Deutschland. Neben der Produktion im eigenen Land, werden vor allem Flugzeuge und Luftwaffen importiert. Auch Italien und andere Länder, wie beispielsweise Großbritannien produzieren und liefern Waffen, Zubehör und Militärfahrzeuge. Um einen militärischen Vorsprung gegenüber den Nachbarländern aufrechtzuerhalten, zahlt die USA jährlich 3,8 Billionen US – Dollar an den Staat Israel. Dort befindet sich auch ein Waffendepot der USA, welches 1984 gegründet wurde, um bei regionalen Konflikten einsatzbereit zu sein. Die gelagerte Munition wurde einerseits im Ukraine-Krieg eingesetzt, andererseits im Gaza- Krieg verwendet.¹⁵²

¹⁵¹ Zadoff, Geschichte Israels, 114-117.

¹⁵² Gaza War: Where Does Israel Get Its Weapons?, 05.04.2024, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-68737412>.

4.1.6 Aktualität

Schon diese ausgewählten Beispiele zeigen, dass die Elemente des Spieles „PeaceMaker“ auch heute noch aktuell sind. Durch den aktuellen Krieg haben sich die Rahmenbedingungen geändert. Vor allem auf internationaler Ebene und in der weltweiten Wahrnehmung des Konfliktes kam es zu Verschiebungen. Die ethischen, religiösen und territorialen Dimensionen des Konfliktes und die Grundstrukturen sind gleich geblieben. Themen wie die Lebensbedingungen der palästinensischen Bevölkerung, die Flüchtlingsproblematik und die humanitäre Situation werden im Spiel behandelt. Obwohl es im Laufe der Jahre verschiedene Friedensbemühungen und Vereinbarungen gab, konnte keine langfristige Lösung gefunden werden. Spieler:innen können Parallelen zwischen den im Spiel dargestellten Szenarien und aktuellen Ereignissen erkennen. Das Spiel stellt Spieler:innen vor schwierige Entscheidungen, die die politischen, sozialen und militärischen Realitäten der Region widerspiegeln. Diese Dilemmas sind nach wie vor aktuell, da sie die komplexen Herausforderungen und Zwänge zeigen, mit denen politische Führer:innen konfrontiert sind. „PeaceMaker“ zeigt auch die Rolle internationaler Akteure und Mediatoren im Konflikt. Die Einflussnahme durch internationale Gemeinschaften, Staaten und Organisationen bleibt ein wesentlicher Faktor im aktuellen politischen Kontext. Die Rolle der öffentlichen Meinung und der Medien, wie sie im Spiel dargestellt wird, ist weiterhin relevant. Die Wahrnehmung und Berichterstattung über den Konflikt beeinflussen weiterhin die politischen Entscheidungen und die öffentliche Unterstützung für verschiedene Maßnahmen. Themen wie Terrorismus, militärische Eskalation und die Notwendigkeit von Sicherheitskooperationen sind zentrale Bestandteile des Spiels. Der Streit um Land, insbesondere um das Westjordanland, Gaza und Ost-Jerusalem, bleibt ein kritisches Thema. „PeaceMaker“ behandelt diese territorialen Konflikte, die weiterhin ungelöst sind und aktuelle politische Diskussionen dominieren. Das Spiel simuliert Friedensverhandlungen und die Schwierigkeiten, Kompromisse zu finden, die von beiden Seiten akzeptiert werden können.

„PeaceMaker“ ermöglicht es den Spieler:innen, verschiedene Szenarien durchzuspielen und die Konsequenzen ihrer Entscheidungen zu erleben. Diese interaktive Form der Auseinandersetzung mit dem Konflikt bleibt eine wirkungsvolle Methode, um die aktuellen Entwicklungen und ihre potenziellen Auswirkungen zu reflektieren. Insgesamt bleibt „PeaceMaker“ eine wichtige und relevante Ressource, um das Verständnis und die Reflexion über den Nahostkonflikt zu fördern, da es die anhaltenden und komplexen Realitäten des

Konflikts erfasst und den Spieler:innen ermöglicht, sich aktiv mit denkbaren Lösungsansätzen auseinanderzusetzen. Informationen über die aktuelle Lage im Nahen Osten sollten zusätzlich zum Spiel eingeholt werden.

Asseburg schreibt zur aktuellen Lage:

„In Israel und den palästinensischen Gebieten hat sich längst eine komplexe Einstaatenrealität etabliert. Diese hat dazu geführt, dass das Besatzungsregime von seinen Kritikerinnen und Kritikern zunehmend als Apartheid gesehen wird. Zudem wird über ein halbes Jahrhundert nach der Besetzung der palästinensischen Gebiete über die Völkerrechtswidrigkeit der auf Dauer angelegten Besatzung diskutiert.“¹⁵³

Obwohl eine Beilegung des Konfliktes, sowohl durch eine Ein- als auch Zweistaatenlösung noch möglich wäre, scheitert es immer noch an mangelnder Kompromissbereitschaft. Eine langfristige friedliche Lösung steht nicht in Aussicht. (Stand: Frühjahr 2023)

Manchen Autoren erscheint eine Zweistaatenlösung als unrealistisch, da die israelische und palästinensische Gesellschaft in gegenseitiger Abhängigkeit stehe. Es handle sich um ein Land, das geografisch, ökologisch, politisch und emotional unteilbar ist. Mit Toleranz, Gleichberechtigung und Zusammenarbeit wäre es möglich, gemeinsam in der Region zu leben. Auch zukünftigen Problemen, die durch den Klimawandel verursacht werden, können nur von beiden Gesellschaften gemeinsam bewältigt werden.¹⁵⁴

5. Studiendesign

Im folgenden Kapitel werden das Design und die Inhalte der Studie vorgestellt und der Erwartungshorizont sowie das Beurteilungsschema erläutert.

Das Hauptaugenmerk der Studie war es, herauszufinden, ob und inwieweit Spieler:innen mithilfe des Spieles „PeaceMaker“ historische und politische Kompetenzen betreffend den Nahostkonflikt erlangen können. Dafür wurde ein Studiendesign erstellt, basierend auf einer explorativen Wirkungsstudie mit Prä- und Post-Test-Design. Es wurde im Vorfeld angenommen, dass die Teilnehmer:innen wenig bis kein Vorwissen zum Nahostkonflikt besitzen, da diese angaben, kein außergewöhnlich großes Interesse an Geschichte und politischer Bildung in der Schule gehabt zu haben. Die Normierung der Teilnehmer:innen

¹⁵³ Asseburg, Palästina und die Palästinenser, 236.

¹⁵⁴ Zadof, Geschichte Israels, 133-136.

erfolgte nach ihrer höchsten abgeschlossenen Ausbildung, der österreichischen Reifeprüfung. Das Alter der Proband:innen lag zwischen 20 und 26 Jahren.

5.1 Ablauf der Studie

Zu Beginn wurde Name, Alter und Beruf erhoben. Danach gaben die Teilnehmer:innen auf einer Skala mit den Items ‚nie‘, ‚selten‘, ‚oft‘, ‚täglich‘ an, wie häufig sie digitale Spiele spielen. An den Datenerhebungsteil schloss ein Lückentext an, welcher den Nahostkonflikt in 6 Sätzen kurz zusammenfasste. Nach dem Lückentext gab es noch drei offene Fragen. Nachdem die Teilnehmer:innen diese Eingangserhebung durchgeführt hatten, wurden sie aufgefordert, die bereits im Kapitel Spielanalyse gezeigte Timeline über den Nahostkonflikt durchzulesen, welche aus dem Spiel entnommen und auf Deutsch übersetzt worden war. Danach wurde kurz die Erstellung der Mindmap besprochen, und eine stumme Karte für Notizen ausgehändigt. Anschließend begannen die Teilnehmer:innen mit dem Spielen. Für eine bessere Vereinheitlichung der Ausgangslage bei der Studie spielten alle Teilnehmer:innen als israelischer Premierminister auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe („calm“).

Nach einer Spieldauer von 35 bis 40 Minuten wurden die Teilnehmer:innen gebeten, ihre Mindmap fertigzustellen und der endgültige Spielstand wurde notiert. Im Anschluss erfolgte die neuerliche Vorlage des Lückentextes, der nun ein zweites Mal auszufüllen war.

Abschließend wurden die fünf kompetenzorientierten Fragestellungen mit den Teilnehmer:innen mündlich in Form eines circa 15 minütigen Interviews erörtert. Die Teilnehmer:innen hatten das Aufgabenblatt mit den fünf Fragen vor sich liegen und konnten so die ausformulierten Fragen mitlesen.

5.2 Eingangserhebung

Die Eingangserhebung diente der Feststellung des Wissensstandes der Proband:innen über den Nahostkonflikt vor dem Spielen.

Der Lückentext, bestehend aus sechs Sätzen mit insgesamt elf Lücken, stellte den ersten Teil der Eingangserhebung dar. Lückentexte sind halboffene Aufgaben, welche bestimmte Antworten erwarten, aber keine vorgeben.¹⁵⁵ Sie fallen in den Anforderungsbereich eins im

¹⁵⁵ Heinrich Ammerer, *Politik Lernen in der Schule* (Hg.), Kompetenzorientierter Unterricht in Geschichte und Politischer Bildung: Diagnoseaufgaben mit Bildern (Zentrum Polis, Wien 2011) 4.

Operatorenkatalog und verlangen ‚Reproduktionsleistungen‘.¹⁵⁶ Vorteile des Lückentextes sind die einfache Auswertbarkeit und die geringe Möglichkeit Antworten zu erraten, da lediglich der Kontext vorgegeben wird.¹⁵⁷ Adamski nennt als großen Nachteil des Lückentextes, dass dieser kreative Lösungen verhindere.¹⁵⁸ Für eine zuverlässige Überprüfung des Vorwissens war der Lückentext eine naheliegende Wahl.

Folgender wurde den Proband:innen vorgelegt. Für die einfachere Bearbeitung im Text, wurde er in einer Tabelle aufgeschlüsselt. Die hier angegebenen Lösungen mussten nicht wortwörtlich wiedergegeben werden, um als korrekt zu zählen, sollten aber sinngemäß passend vertreten werden.

ID	Sätze	Lösung
L1	Der Nahost- Konflikt ist ein Konflikt zwischen _____ und _____.	Israel, Palästina
L2	Mit der Gründung des Staates _____ 1948 eskalierte der Streit zwischen der arabischen Bevölkerung und den _____ Einwanderern.	Israels, jüdischen
L3	Vor allem der Bau von _____ auf dem Gebiet der _____ ist ein großer Streitpunkt.	Israelischen Siedlungen, Palästinenser
L4	Eigens dafür gibt es eine politische Gruppierung, die sich _____ nennt.	Yescha/ israelischer Siedlerrat
L5	Das umkämpfte Gebiet und vor allem die Hauptstadt _____ ist für die Konfliktparteien so wichtig, da sich dort wichtige _____ Stätten befinden.	Jerusalem, religiöse
L6	An den Bemühungen zur Beilegung des Konflikts sind international besonders die _____ und die _____ beteiligt.	UNO, USA

Der Lückentext wurde vor und nach dem Spielen vorgelegt und war somit das einzige unmittelbare Vergleichsmittel für den reproduktiven Anteil des Wissensbestandes davor und danach. Um eine prozentuelle Angabe bezüglich der Steigerung von richtigen Antworten machen zu können, wurde die Anzahl der richtigen Antworten in Prozente umgerechnet, wobei 11 richtige Antworten, 100 Prozent entsprechen.

Nach dem Ausfüllen des Lückentextes wurden drei offene Fragen bereitgestellt. Konnte der Lückentext korrekt ausgefüllt werden, ermöglichten die offenen Fragen das Wissen hinsichtlich des Tiefganges zu überprüfen. Da die offenen Fragen hier auch zur Überprüfung des Vorwissens

¹⁵⁶ Ebd., 8.

¹⁵⁷ Horst O. Mayer, Johannes Hertnagel, Heidi Weber, Lernzielüberprüfung im eLearning, Lehrbuch (München 2009) 92f.

¹⁵⁸ Adamski, Historisches Lernen diagnostizieren, 111.

verwendet wurden, sind diese als Reproduktionsfragen formuliert. Sie sollten einen fachspezifischen Sachverhalt prüfen.¹⁵⁹

Die offenen Fragen enthielten keine für den Lückentext relevanten Informationen. Sie wurden ebenfalls in einer Tabelle aufgelistet und mit einer ID versehen.

ID	Fragen	Mögliche Antworten
F1pr	Was sind die PLO und Fatah und welche Ziele verfolgen sie?	Palästinensische Liberation Organisation, Ziel: unabhängiger Staat Palästina
F2pr	Welche Lösungsansätze sind dir für den Nahostkonflikt bekannt und wie stehst du dazu?	Zweistaatenlösung, Einstaatenlösung, Roadmap2003
F3pr	Was ist hier dargestellt?  Abbildung 10 Stumme Karte¹⁶⁰	Gebiet Israel und Palästina, Jordanien, Libanon, Ägypten, Mittelmeer, Jordan, Totes Meer, ...

F1pr bezog sich auf die beiden Organisationen PLO und Fatah und welche Ziele diese verfolgen. Eine mögliche Antwort wäre: Die PLO, kurz für „Palestinian Liberation Organisation“, ist eine palästinensische Befreiungsorganisation, welche 1964 von Nationalisten gegründet worden ist. Sie verfolgt mittels bewaffneten Kampfes das Ziel, Palästina zu befreien. Jassir Arafat war von Beginn an bis zu seinem Tod 2004 Vorsitzender, Nachfolger ist Mahmud Abbas. Die Fatah ist eine eigenständige Widerstandsbewegung, gegründet von Jassir Arafat, und Teil der PLO.¹⁶¹

F2pr ist eine Frage, welche mit großem Hintergrundwissen ausgiebig und vielfältig beantwortet werden könnte. Möglich wären hier Bemerkungen über die Roadmap aus dem Jahre 2003, die Zweistaatenlösung, eine Annexion von Palästina oder Israel oder anderes.¹⁶²

Bei F3pr ist eine stumme Karte des Gebietes Israels und Palästina abgebildet, welche erklärt werden soll. Die wichtigsten Antworten sind Israel und Palästina, weiters kann man den Gaza

¹⁵⁹ Ammerer, Kompetenzorientierter Unterricht in Geschichte und Politischer Bildung, 8.

¹⁶⁰ אשתי י"ע נוצר ל"כ. מקרא ללא רק, Israel Map by The Legal Status of The Territories-6.svg, 16.11.2016, Own work, online unter: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Israel_map_without_legend.svg.

¹⁶¹ Konzelmann, Verlorener Frieden?, 326-328.

¹⁶² Johannsen, Der Nahost-Konflikt, 148.

Streifen und das Westjordanland (West Bank), sowie die Nachbarstaaten Libanon, Jordanien und Ägypten benennen und auch das Mittelmeer, das Tote Meer, den See Genezareth und den Fluss Jordan. Städte oder andere Landschaftsmerkmale sind auf der Karte nicht eingezeichnet.

Für diese Fragen wurde keine Graduierungsmatrix erstellt, da im Voraus bereits angenommen wurde, dass wenig bis kein Vorwissen über dieses Thema bei den Proband:innen vorliegt. Die Matrix wäre nachgefertigt worden, hätte es mehrfach richtige Antworten gegeben. Die auf Deutsch übersetzte Zeitleiste wurde den Spieler:innen kurz vorgelegt.

5.3 Mindmap und Karte

Mindmaps ermöglichen es, Themen ‚abzubilden‘ und besitzen eine offene Struktur. Sie sind besonders für die Bereiche Problemanalyse, Planung und Strategie, Überblick über komplexe Themen, Vorbereitung für Referate, Reden und Aufsätze geeignet. Nöllke schreibt: „Mindmaps eignen sich sehr gut als Erinnerungsstütze: Wenn Sie später ein Thema wieder aufgreifen, haben Sie schnell Ihre Orientierung gefunden.“¹⁶³ Dies ist auch in dieser Studie die Intention der Mindmap.

Das Element Mindmap wurde in die Studie aufgenommen, da das Spiel „PeaceMaker“ dem Spielenden eine große Menge an Informationen vermittelt und auch zahlreiche politische Beziehungen aufzeigt, welche man als Spielende:r aufgrund der Menge schnell vergessen würde. Die Mindmap sollte die erworbenen Informationen festhalten und es ermöglichen, auch die Beziehungen der politischen Akteure sichtbar zu machen.

Bevor die Proband:innen zu spielen begannen, wurde ihnen ein A2 Papier, mit dem Wort „Nahostkonflikt“, mittig positioniert, als Ausgangspunkt für die Mindmap gegeben und acht Post-Its mit den Hauptakteuren, die aus dem Spiel übernommen wurden. Diese sind: Israeli Public (Israelische Öffentlichkeit), Yescha/ Israeli Settlers Council (Israelischer Siedlerrat), The Arab World (Die Arabische Welt), Militant Groups, Palestinian Public (Palästinensische Öffentlichkeit), Palestinian Authority President (Präsident der Palästinensischen Autonomiebehörde), United Nations (Vereinte Nationen/UNO) und USA.

Die Akteure wurden als Post-Its angelegt, um ihre Verwendung sicher zu stellen und ein flexibles Platzieren auf dem Papier zu ermöglichen. Die Teilnehmer:innen wurden dazu angehalten, sich während des Spieles Notizen zu machen. Alle Proband:innen hatten

¹⁶³ Matthias Nöllke, Kreativitätstechniken (Freiburg ⁸2020) 60f.

Erfahrungen im Erstellen von Mindmaps. Die Mindmap sollte im abschließenden Interview als zusätzliche, selbst erstellte oder erweiterte Informationsquelle bei der Lösung der Aufgaben dienen. Anschließend folgt eine Analyse der Mindmap. Ziel ist es, eine Verbindung zu den, bei den gelösten Aufgaben erreichten Punktezahlen herzustellen. Hier wäre es interessant, ob die Menge an Informationen auf der Karte einen Rückschluss auf die Qualität der Antworten geben kann.

Zusätzlich erhielten die Proband:innen die stumme Karte aus F3pr, welche ebenfalls für Notizen zur Verfügung stand. Diese bot die Möglichkeit im Laufe des Spieles mit Landmarkern versehen zu werden. Die Proband:innen konnten Städte einzeichnen und die jeweiligen Landstriche den beiden Bevölkerungsgruppen zuordnen. Diese räumliche Orientierung sollte es im Anschluss erleichtern, Fragen zum Nahostkonflikt zu beantworten. Im Analyseverfahren werden die ausgefüllten Karten der Teilnehmer:innen und die angefertigten Notizen geprüft.

5.4 Abschlussbefragung

Nach der Fertigstellung der Mindmap und der Beendigung des Spieles wurde die Abschlussbefragung in mündlicher Form durchgeführt. Die Proband:innen mussten hierfür fünf, an die mündliche kompetenzorientierte österreichische Matura in Geschichte und politischer Bildung angelehnte, Fragen beantworten, welche jeweils bestimmte Kompetenzen eruieren sollten. Die folgende Tabelle stellt eine Übersicht dar.

Aufgaben Nr.	Kompetenzen	Operator
1	Historische Methodenkompetenz	erzähle
2	Historischen Sachkompetenz	ordne ein
3	Politische Urteilskompetenz	erörtere
4	Politikbezogene Methodenkompetenz	interpretiere
5	Politische Handlungskompetenz	formuliere

Obwohl die Abschlussbefragung als Interview durchgeführt wurde, lagen die ausformulierten Fragen ausgedruckt bereit, um die Beantwortung zu erleichtern und die Einheitlichkeit sicherzustellen.

Wie bereits in Kapitel eins besprochen, werden Kompetenzen zwar allgegenwärtig genutzt, die Überprüfung und besonders die Einstufung des Niveaus ist weder einheitlich, noch standardisiert vorgegeben. Demnach liegt es häufig an der prüfenden Person, die erbrachte

Leistung zu beurteilen. Für diese Studie wurde pro Frage ein Stufenmodell mit drei Graduierungen, angelehnt an Adamski¹⁶⁴, Kühberger¹⁶⁵ und Wehen¹⁶⁶ entworfen, welches die Antworten der Teilnehmer:innen vergleichbar und bewertbar machen sollen.

Niveau eins, zwei und drei werden in der Literatur häufig als ‚basal‘, ‚intermediär‘ und ‚elaboriert‘ bezeichnet, wobei manche Autoren zusätzlich ein Null-Niveau festlegen, welches für nicht beantwortete Fragen oder gänzlich falsche Antworten genutzt werden kann.¹⁶⁷ Dies wurde in dieser Studie weggelassen, um die Einstufung zu erleichtern. Auf Niveau eins wurden grundsätzlich lückenhafte, fehlerhafte oder unzureichende Antworten eingestuft. Niveau zwei, das mittlere Niveau, enthält mäßig ausgeprägte Antworten, welche aber noch nicht gänzlich schlüssig waren und auf Niveau drei wurden stimmige, schlüssige und gut nachvollziehbare Antworten eingestuft. Die jeweiligen Kriterien finden sich in den folgenden Unterkapiteln.

Um die Aussagen der Teilnehmer:innen bewerten zu können, wurde eine inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz durchgeführt. Qualitative Inhaltsanalysen beschreibt er folgendermaßen:

„[...] die qualitative Inhaltsanalyse [stellt] eine interpretative Form der Auswertung dar, hier werden Codierungen aufgrund von Interpretation, Klassifikation und Bewertung vorgenommen; die Textauswertung und -codierung ist hier also an eine menschliche Verstehens- und Interpretationsleistung geknüpft.“¹⁶⁸

Die Interviews wurden nach Abschluss der Studie selbst transkribiert und in ihrer nicht bereinigten Form im Anhang beigelegt. Für die Darstellung in der Arbeit wurden die Textstellen leicht bereinigt. Es wurden unter anderem „ähms“ entfernt, oder auch doppelt aufeinanderfolgende Wörter nur einmal transkribiert. Inhaltlich hat dieses Vorgehen keinen Einfluss auf die Analyse der Antworten.

Die Analyseform der Strukturierung hat zum Ziel, Strukturen aus dem Material herauszufiltern. Im Vorhinein werden Kategorien festgelegt, welche anschließend mit dem Gesagten

¹⁶⁴ Adamski, Historisches Lernen diagnostizieren.

¹⁶⁵ Christoph Kühberger, Aufgabenarchitektur für den kompetenzorientierten Geschichtsunterricht. In: Historische Sozialkunde. Geschichte – Fachdidaktik – Politische Bildung 1 (Wien 2011) 10-13.

¹⁶⁶ Britta Wehen, Macht das Sinn?, In: Martin Buchsteiner, Martin Nitsche (Hg.), Historisches Erzählen und Lernen (Wiesbaden 2016) 123–159.

¹⁶⁷ Waltraud Schreiber, Ein Kompetenz-Strukturmodell historischen Denkens. In: Zeitschrift für Pädagogik 54 (2008) 198-212, DOI: 10.25656/01:4345, 207-208.

¹⁶⁸ Kuckartz, Qualitative Inhaltsanalyse, 27.

abgeglichen werden. Im Falle dieser Arbeit waren dies die gestellten Fragen. Im Anschluss werden die passenden Stellen extrahiert.

Die Definition der Kategorien ist wichtig, um eine Einordnung zu ermöglichen. Die exemplarische Darstellung kann mithilfe von Ankerbeispielen funktionieren. Ankerbeispiele sind Textpassagen oder Sätze, welche direkt aus dem Transkript zugeordnet werden.¹⁶⁹ Um einen besseren Überblick zu gewinnen und die Darstellung zu veranschaulichen, wurde die Methode der fallbezogenen thematischen Zusammenfassungen zurückgegriffen, welche Kuckartz in seinem Buch „Qualitative Inhaltsanalyse: Methoden, Praxis, Computerunterstützung“ vorstellt.¹⁷⁰ Diese fallbezogenen thematischen Zusammenfassungen sind vor allem in tabellarischer Form von Vorteil. Der erste Schritt besteht in der Aufbereitung einer Themenmatrix, in welcher die Textpassagen, die für die jeweilige Kategorie von Bedeutung sind, mit Zeilennummer den Proband:innen zugeordnet werden. In dieser Arbeit wurden fünf solcher Themenmatrizes erstellt, für jede Frage eine, und das Material aus den Transkripten zugeordnet. Schritt zwei sieht Kuckartz in der Erstellung fallbezogener thematischer Summaries. Diese kann für die Forschung besonders nützlich sein, da diese „fallbezogen die Aussagen einer Person zusammenfasst und dabei die konkreten Äußerungen quasi durch die Brille der Forschungsfrage betrachtet und entsprechend reduziert.“¹⁷¹

In dieser Arbeit wurden demnach pro Proband:in und Frage die eingangs zugeordneten Textstellen in eine fallbezogene Zusammenfassung umgewandelt. Besonderes Augenmerk wurde auf die konkrete Beantwortung der jeweiligen Frage durch die Zusammenfassung gelegt.

Als nächsten Schritt nennt Kuckartz die Übersicht der thematischen Fallzusammenfassungen. Die sogenannte Fallübersicht, lässt es zu, die unterschiedlichen Interviews miteinander zu vergleichen. Auch dies wurde in der Arbeit umgesetzt. Die Fallübersichten, für jede Frage einzeln angefertigt, konnten dann gleichzeitig mit der Bewertungsmatrix und den Niveaustufen abgeglichen werden. Dies ermöglichte sowohl eine inhaltliche Gegenüberstellung der Aussagen als auch einen Vergleich der erreichten Stufen im Sinne der Bewertungsmatrix. Diese Form der Ergebnisaufbereitung innerhalb der strukturierten qualitativen Inhaltsanalyse wurde ausgewählt, da ein direkter Bezug zum Interviewmaterial gegeben ist und da dieses bestmöglich miteinbezogen werden kann. Flexibilität und Dynamik der Analyse, exakte Dokumentation,

¹⁶⁹ Philipp Mayring, Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken. (Weinheim/Basel ¹¹2010) 92.

¹⁷⁰ Kuckartz, Qualitative Inhaltsanalyse, 111-117.

¹⁷¹ Kuckartz, Qualitative Inhaltsanalyse, 112.

leichte Nachvollziehbarkeit und Übersichtlichkeit sind nach Kuckartz weitere Vorteile dieser Methode.¹⁷²

Sowohl die Fragestellungen als auch die Bewertungsmatrix sind präzise formuliert und eindeutig zu interpretieren. Ebenso stellt die interviewende Person sicher, dass die Fragen von den Proband:innen richtig verstanden werden. Die folgende erste Grafik zeigt das Ablaufschema einer inhaltlich strukturierenden Inhaltsanalyse nach Kuckartz, die zweite adaptierte Grafik zeigt die Vorgangsweise die dieser Arbeit zu Grunde liegt.

Abb. 16. Ablaufschema einer inhaltlich strukturierenden Inhaltsanalyse

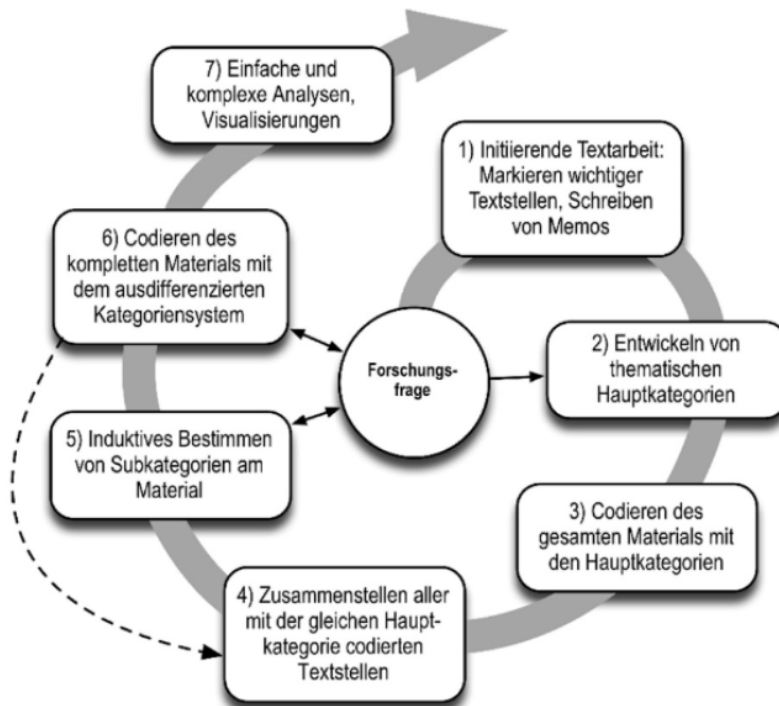


Abbildung 11 Ablaufschema einer inhaltlich strukturierenden Inhaltsanalyse¹⁷³

¹⁷² Kuckartz, Qualitative Inhaltsanalyse, 117.

¹⁷³ Kuckartz, Qualitative Inhaltsanalyse, 100.

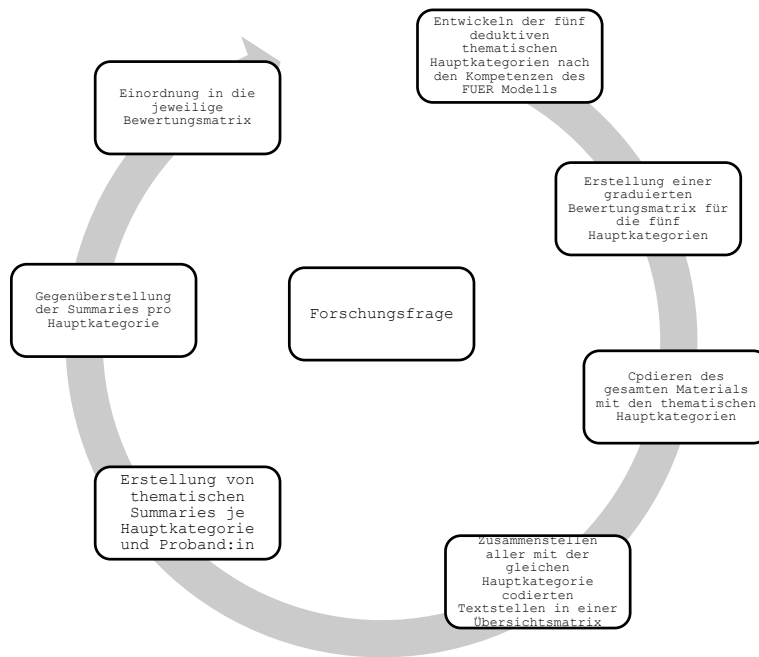


Abbildung 12 Adaptierte Grafik der inhaltlich strukturierenden Inhaltsanalyse nach Kuckartz

5.5 Aufgaben eins bis fünf

Aufgabe eins lautet:

„Erzähle anhand deiner Mindmap und der Karte über den Nahostkonflikt.“

„Erzähle“ ist ein Operator aus Anforderungsbereich eins, welcher auf die Reproduktion und somit auf das Wiedergeben von Sachverhalten fokussiert ist.¹⁷⁴ Die hier abgebildeten Kompetenzen sind die historische Methodenkompetenz und die Re-Konstruktionskompetenz. „Die historische Methodenkompetenz umfasst die Fähigkeiten, Fertigkeiten und Bereitschaften, Vergangenheit selbst zu rekonstruieren bzw. vorliegende Narrationen zu dekonstruieren [...]“.¹⁷⁵ Die Re-Konstruktionskompetenz, welche auch im Operator widerspiegelt wird, bezeichnet die Fähigkeit des eigenständigen Zusammensetzens „[...] von Informationen über die Vergangenheit zu ‚Geschichte‘“.¹⁷⁶

Wehen schreibt, dass beim historischen Erzählen auf zumindest einen Zeitpunkt in der Vergangenheit und einen weiteren Zeitpunkt, welcher auch in der Gegenwart liegen kann,

¹⁷⁴ Wolfgang Taubinger, Elfriede Windischbauer, Das Thema Aufgabenstellung in einem kompetenzorientierten Unterricht im Fach Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung. In: Heinrich Ammerer, Elfriede Windischbauer (Hg.) Kompetenzorientierter Unterricht in Geschichte und Politischer Bildung: Diagnoseaufgaben mit Bildern (Edition polis, Wien 2011) 8.

¹⁷⁵ Dmytrasz, Fachspezifische Kompetenzmodelle für Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung, 12.

¹⁷⁶ Ebd., 12.

Bezug genommen werden muss. Das Verständnis einer Veränderung zwischen den beiden Zeitpunkten ist von Bedeutung.¹⁷⁷ Da jedoch hier der Operator ‚erzähle‘ auch als Aufforderung zur Wiedergabe von Wissen genutzt wird, besonders im Rahmen des kompetenzorientierten Unterrichts, wurden unabhängig von der historischen Erzählung, einige Elemente, den Nahostkonflikt betreffend, in einen Erwartungshorizont eingebettet, welcher in drei Abstufungen graduiert und tabellarisch festgehalten wurde. Die Stufen sollen die Ausprägung des Wissensstandes bezüglich des Nahostkonfliktes repräsentieren.

Grad	Ausprägung der erwarteten Leistung ¹⁷⁸	Punkte
1	Am Konflikt beteiligte Parteien/Gruppierungen nennen können	1
2	Einzelne Konfliktfelder können dargestellt werden und in Verbindung mit anderen gebracht werden, es entsteht aber kein schlüssiges Bild.	2
3	Beteiligte Parteien können miteinander in Verbindung gebracht werden und Reaktionsmuster und Motive werden erkannt. Ein stimmiges Bild des Nahostkonfliktes wird dargestellt.	3

Niveau drei, in der Literatur häufig als ‚elaboriert‘ bezeichnet, setzt ein umfassendes Wissen über den Nahostkonflikt voraus. Die beteiligten Parteien können identifiziert und in Verbindung gebracht werden. Deren Beziehungen zueinander werden erläutert und die im Konflikt bedeutsamen Reaktionsmuster und Motive werden erkannt. Beispielsweise können die Aktionen des Siedlerrates und dessen Auswirkungen auf die restlichen Parteien beschrieben werden. Antworten werden auf Niveau zwei eingestuft, wenn einzelne Konfliktfelder zwar dargestellt werden können und auch mit anderen in Verbindung gebracht werden können, aber kein schlüssiges Bild entsteht. Die Erzählung auf Niveau zwei ist demnach lückenhaft und lässt relevante Aspekte des Nahostkonfliktes aus. Niveau eins ist der geringste Ausprägungsgrad und wird dann angewendet, wenn lediglich die am Konflikt beteiligten Parteien oder Gruppierungen genannt werden können. Es kann davon ausgegangen werden, dass Niveau eins auf Grund der Mindmap und den vorhandenen Akteur-Post-Its bis zu einem bestimmten Grad erreicht werden müsste. Konfliktfelder, wie in Niveau zwei und drei angesprochen, finden sich im Nahostkonflikt zahlreich und Johannsen nennt explizit „Staatlichkeit/Autonomie“, „Territorium/Grenze“, „Wasser“, „Siedlungen“, „Jerusalem“, „Flüchtlinge“ und „Wirtschaft“.¹⁷⁹ Diese Termini werden auch für die Kategorisierung der Aussagen der Proband:innen herangezogen.

¹⁷⁷ *Wehen*, Macht das Sinn?, 139.

¹⁷⁸ *Kühberger*, Aufgabenarchitektur für den kompetenzorientierten Geschichtsunterricht, 12.

¹⁷⁹ *Johannsen*, Der Nahost-Konflikt, 59-87.

Aufgabe zwei in einem Arbeitsgang mit Aufgabe eins gestellt, beinhaltet sie doch eine thematisch passende Anforderung. Sie lautet:

„[...] und ordne dabei die jeweiligen Akteure in kriegstreibende und konfliktlösende Parteien und nach Zugehörigkeit (Israel, Palästina) ein.“

Der Operator ‚einordnen/zuordnen‘ ist in Anforderungsbereich zwei enthalten und soll dazu führen, „[...] einen oder mehrere Sachverhalte oder Materialien in einen begründeten Zusammenhang [...]“¹⁸⁰ zu stellen. Diese Frage widmete sich der historischen Sachkompetenz, da diese folgendermaßen beschrieben wird:

„Darunter versteht man die Fähigkeit, Fertigkeit und Bereitschaft historische Konzepte, Kategorien und Begrifflichkeiten in bestehende Wissensbestände einzubeziehen und verfügbar zu halten. Sachkompetent ist nicht bereits jene/r, der/die Wissen hat, sondern erst wer Inhalte kategorisieren, vergleichen und anwenden kann.“¹⁸¹

Besonders das ‚Kategorisieren‘ der Parteien wird hier als Marker für die Sachkompetenz herangezogen. Bei der Einordnung der Antworten wurde die Nennung der Parteien (teilweise) vorweggenommen, da die Post-Its bereits beteiligte Parteien nannten.

Grad	Ausprägung der erwarteten Leistung ¹⁸²	Punkte
1	Zuordnung ist nicht möglich.	1
2	Einzelne Parteien/Gruppierungen können kategorisiert werden.	2
3	Alle auf der Mindmap gelisteten Parteien/Gruppierungen können korrekt zugeordnet werden. Aus der Antwort des/der Proband:in geht ein Verständnis der jeweiligen Rolle des Akteurs im Konflikt hervor.	3

Grad drei wäre mit folgender Zuteilung erreicht worden:

Partei/Gruppierung	kriegstreibend	konfliktlösend	Israel	Palästina
Israeli Public (Israelische Öffentlichkeit)			x	
Yescha/ Israeli Settlers Council (Israelischer Siedlerrat)	x		x	
The Arab world (Die Arabische Welt)				x
Militant Groups	x		x	x
Palestinian Public (Palästinensische Öffentlichkeit)				x

¹⁸⁰ Dmytrasz, Fachspezifische Kompetenzmodelle für Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung, 18.

¹⁸¹ Ebd., 13.

¹⁸² Kühberger, Aufgabenarchitektur für den kompetenzorientierten Geschichtsunterricht, 12.

Palestinian Authority President (Präsident der Palästinensischen Autonomiebehörde)				x
United Nations (Vereinte Nationen/UNO)		x		
USA		x		

Einige der Parteien/Gruppierungen können weder als ‚konfliktlösend‘ oder ‚kriegsfördernd‘ bezeichnet werden. Die dementsprechende Nicht-Zuordnung wäre wünschenswert und würde von einem noch besseren Verständnis zeugen.

Aufgabe drei nutzt den Operator ‚erörtere‘ und ist in Anforderungsbereich drei anzusiedeln.

„Erörtere, basierend auf deiner Mindmap und Karte, ob eine Zweistaatenlösung, welche das Spielziel darstellt, deiner Meinung nach noch die beste Lösung wäre. Eine Zweistaatenlösung würde einen eigenständigen Staat Israel und Palästina bedeuten.“

Der Operator ‚erörtere‘ wird wie folgt beschrieben: „[nach einer eingehenden Analyse] einen Zusammenhang oder Material, wie beispielsweise Darstellungen, durch Pro- und Contra-Argumente auf die Stichhaltigkeit hin abwägend überprüfen und daraus eine selbstständige Stellungnahme entwickeln.“¹⁸³ Die mit dieser Aufgabe überprüfte Kompetenz ist die Politische Urteilskompetenz, welche sich in zwei Bereiche gliedert. Einerseits bereits fertig vorliegende Urteile, andererseits in selbst zu treffende Urteile, wobei „[...] selbstständig, begründet und möglichst sach- und/oder wertorientiert politische Entscheidungen, Probleme und Kontroversen [...]“¹⁸⁴ beurteilt werden soll. Zweiteres ist für die Aufgabenstellung von Bedeutung.

Um wiederum eine Bewertung vornehmen zu können, wurden folgende Abstufungen im Lösungsniveau vorgenommen.

Grad	Ausprägung der erwarteten Leistung ¹⁸⁵	Punkte
1	Es wird kein Urteil gefällt.	1
2	Urteil wird gefällt, Begründung findet nur in Ansätzen statt.	2
3	Urteil wird gefällt und kann gut begründet werden. Einige Pro und Kontra Argumente werden genannt.	3

¹⁸³ Taubinger, Windischbauer: Das Thema Aufgabenstellung in einem kompetenzorientierten Unterricht im Fach Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung, 9.

¹⁸⁴ Dmytrasz, Fachspezifische Kompetenzmodelle für Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung, 13.

¹⁸⁵ Kühberger, Aufgabenarchitektur für den kompetenzorientierten Geschichtsunterricht, 12.

Die Einbeziehung der Karte in diese Fragestellung würde die Proband:innen im Optimalfall zum Erkennen des Problems der Aufteilung des Territoriums führen. 1967, nach dem Sechstage-Krieg, anerkannten die Palästinenser:innen die neue Grenzziehung, bei der das ehemalige britische Mandatsgebiet nur zu 22 % als palästinensisches Gebiet deklariert wurde und 78 % an Israel fiel.¹⁸⁶ Dieser Fakt ist rein optisch auf der stummen Karte gut zu erkennen und könnte in die Argumentation miteinfließen. Andere Möglichkeiten der Konfliktlösung können ebenso genannt werden, wie beispielsweise die Annexion eines der beiden Gebiete und somit eine Einstaatenlösung.¹⁸⁷

Die Tabelle listet exemplarisch Argumente für oder gegen die Ein- bzw. Zweistaatenlösung auf, die von den Proband:innen für die Begründung ihres Urteils herangezogen werden könnten.

Lösungsansatz	Pro- Beispiele	Kontra- Beispiele
Zweistaatenlösung	- Niemand muss Land abtreten - Israel hat einen offiziellen eigenen Staat - Unabhängigkeit - Klare Grenzen - Weniger Konfliktpotential durch getrennte Lebenswelten	- Grenzsetzung - Grenzsicherung - Platzproblematik - Aufteilung der religiösen Stätten - Problematik Gazastreifen
Einstaatenlösung	- Keine Grenzen - Bewegungsfreiheit - Ressourcensparend - Ökonomisch vorteilhaft	- Interessen der anderen könnten ignoriert werden - Unterjochung der Minderheit - Zu große Spannungen für friedliches Zusammenleben

¹⁸⁶ Johannsen, Der Nahost-Konflikt, 63.

¹⁸⁷ Ebd., 157-160.

Aufgabe vier bezieht sich, so wie die letzte Aufgabe fünf, auf den Ausschnitt eines Zeitungsartikels aus der Zeitung „Der Standard“ vom 20. Februar 2023.¹⁸⁸

Dieser berichtet über eine Stellungnahme der UNO, in der die Ausweitung der jüdischen Siedlungen im Westjordanland kritisiert und verurteilt wird.



Abbildung 13 Header Zeitungsartikel Nahostkonflikt

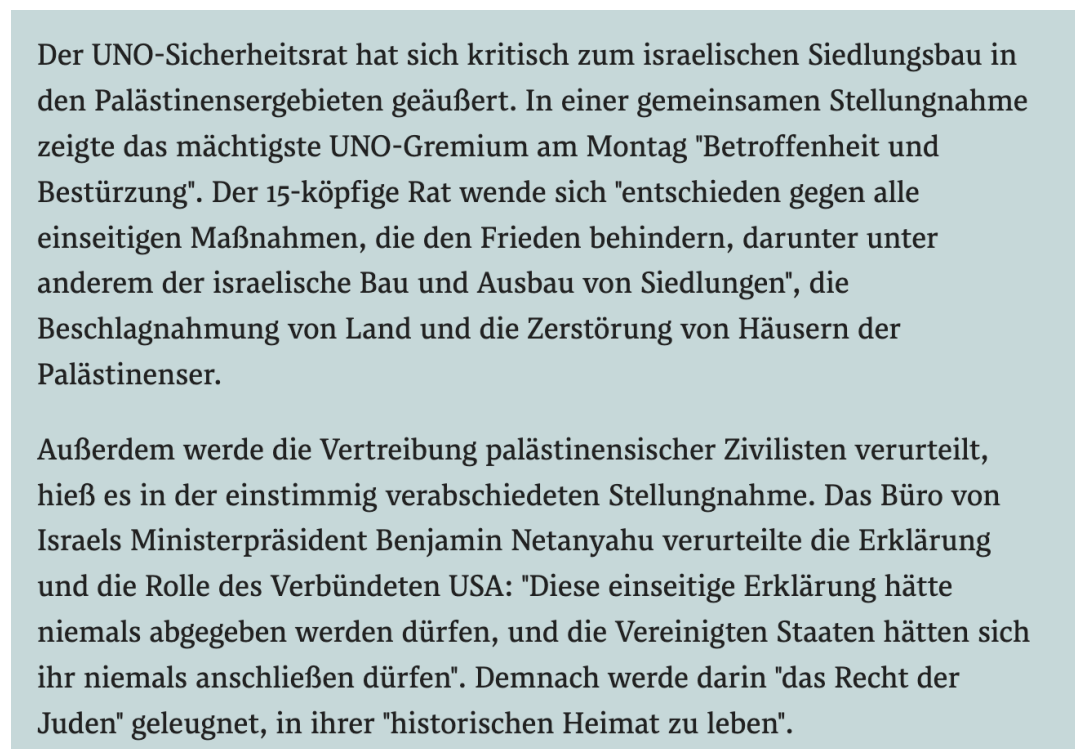


Abbildung 14 Zeitungsartikel Nahostkonflikt

¹⁸⁸ Uno verurteilt Genehmigung jüdischer Siedlungen im Westjordanland, DER STANDARD, 20.02.2023, online unter: <https://www.derstandard.at/story/2000143750409/uno-verurteilt-genehmigung-juedischer-siedlungen-im-westjordanland>. (22.3.2023).

Aufgabe vier lautet folgendermaßen:

„Interpretiere den folgenden Artikel in Bezug auf das Spiel „PeaceMaker“ und deinem Spielerlebnis. Welche Elemente kommen dir bekannt vor? Du darfst deine Mindmap benutzen.“

Hier ist das Ziel, dass die Proband:innen eine Verbindung zwischen ihren Spielerfahrungen und dem Zeitungsartikel, welcher die Realität widerspiegelt, herstellen und so ihre Erfahrungen aus dem Kontext ‚Spiel‘ extrahieren. Der Operator ‚interpretiere‘ aus Anforderungsbereich drei verlangt: „Sinnzusammenhänge aus Material methodisch reguliert herausarbeiten und eine begründete Stellungnahme formulieren, die aufgrund einer Analyse, Erläuterung und Bewertung erstellt wurde.“¹⁸⁹

Hier wird die politikbezogene Methodenkompetenz gefordert.

Diese „[...] Kompetenz umfasst das Verfügen-können über Verfahren und Methoden, die dazu beitragen, fertige Manifestationen des Politischen, wie z.B. Reden von PolitikerInnen, TV-Beiträge, etc. zu entschlüsseln und zu hinterfragen sowie eigene Manifestationen zu schaffen.“¹⁹⁰

Die drei Ausprägungsgrade der möglichen Antworten sind:

Grad	Ausprägung der erwarteten Leistung ¹⁹¹	Punkte
1	Elemente aus dem Spiel können im Artikel teilweise identifiziert werden.	1
2	Elemente aus dem Spiel können im Artikel identifiziert werden und teilweise mit dem Spiel in Verbindung gebracht werden.	2
3	Elemente aus dem Spiel können im Artikel identifiziert werden und in Relation zum Spiel analysiert und erläutert werden.	3

Ein Beispiel für Grad drei wäre, dass der/die Teilnehmer:in den Siedlungsbau aus dem Spiel kennt und die Optionen aus dem Menü wiedergeben, sowie die Auswirkungen der Spielaktion beschreiben kann und in Relation zum Artikel bringt.

Grad zwei würden die Proband:innen erfüllen, indem sie die im Spiel vorkommenden Akteure identifizieren und teilweise mit dem Spiel in Verbindung bringen können.

Grad eins wäre mit der Nennung von einzelnen Akteuren erfüllt. Dieser wurde so gewählt, da die Identifizierung von Israel und Palästina vorausgesetzt wird.

¹⁸⁹ Taubinger, Windischbauer, Das Thema Aufgabenstellung, 9.

¹⁹⁰ Dmytrasz, Fachspezifische Kompetenzmodelle, 14.

¹⁹¹ Kühberger, Aufgabenarchitektur für den kompetenzorientierten Geschichtsunterricht, 12.

Aufgabe fünf basiert wieder auf dem genannten Zeitungsartikel und sollte Aufschluss über die Fähigkeiten zur Multiperspektivität geben.

„Betrachte den Zeitungsartikel unter Einbeziehung der verschiedenen Perspektiven. Formuliere ein Statement zur Entscheidung der UNO aus Sicht der palästinensischen Bevölkerung, der israelischen Bevölkerung und der UNO (weshalb sie verurteilen).“

Der Operator ‚formuliere‘ wurde hier wieder aus Anforderungsbereich drei entnommen.¹⁹² Es gilt also wiederum Reflexionsleistungen abzurufen.¹⁹³ Auf die Kompetenzen bezogen, handelt es sich hier um die politische Handlungskompetenz, denn diese fordert unter anderem „[...] die Fähigkeit, Fertigkeit und Bereitschaft, eigene Positionen in politischen Fragen zu formulieren und zu artikulieren, politische Positionen anderer zu verstehen und aufzugreifen“¹⁹⁴.

Diese Perspektivenübernahme wird im Kontext Schule häufig als Multiperspektivität bezeichnet und soll aus zwei Gründen hervorgehoben werden, nämlich um eine Indoktrination oder Überwältigung zu verhindern und um verschiedene Einstellungen und Tatsachen nicht als unumstößlich anzunehmen.¹⁹⁵ Eine Problematik aus verschiedenen Blickwinkeln einschätzen und betrachten zu können, bedarf es eines fortgeschrittenen Verständnisses. Das Beurteilungsschema wurde deshalb wie folgt gewählt:

Grad	Ausprägung der erwarteten Leistung ¹⁹⁶	Punkte
1	Es können keine oder nur fehlerhafte Statements formuliert werden, eine Perspektivenübernahme ist nicht möglich.	1
2	Es können nicht alle Statements formuliert werden, eine Perspektivenübernahme ist teilweise möglich.	2
3	Es können alle Statements formuliert werden, eine Perspektivenübernahme ist möglich.	3

Eine auf Niveau 3 einzustufende Antwort wäre demnach zum Beispiel folgende:

	Statement
Palästinensische Bevölkerung	Wir als Palästinenser hoffen, dass durch diese Verurteilung endlich Gerechtigkeit geschehen wird.
Israelische Bevölkerung	Aus israelischer Sicht ist es nicht verständlich, dass das Land nicht erweitert werden darf. Es ist ungerecht, dass die UNO den Siedlungsbau verurteilt.
UNO	Israel provoziert seit Jahren und trägt nicht zu einer friedlichen Lösung des Konfliktes bei.

¹⁹² Taubinger, Windischbauer, Das Thema Aufgabenstellung, 9.

¹⁹³ Ebd., 8.

¹⁹⁴ Dmytrasz, Fachspezifische Kompetenzmodelle, 14.

¹⁹⁵ Trautwein, Ulrich et al., Kompetenzen historischen Denkens erfassen (Münster/New York 2017) 18.

¹⁹⁶ Kühberger, Aufgabenarchitektur für den kompetenzorientierten Geschichtsunterricht, 12.

6. Auswertung

In den folgenden Unterkapiteln sollen die Ergebnisse der Datenerhebung anschaulich präsentiert und vor dem Hintergrund der Forschungsfrage analysiert werden. Dabei wird auf die Ergebnisse des Prä-Lückentextes, des Post-Lückentextes sowie auf die kompetenzorientierten Fragestellungen eingegangen. Bei der Präsentation der Abschlussbefragung werden die Interviews der Teilnehmer:innen herangezogen und nacheinander mit der jeweiligen Auswertungsmatrix abgeglichen. Dafür wurde erst eine Fallbezogene Thematische Zusammenfassung, siehe Kapitel Studiendesign, erstellt. Zu jeder Frage wurden die im Interview relevanten Stellen in einer Tabelle festgehalten und pro Frage und Teilnehmer:in eine Fallzusammenfassung erstellt. Diese wurden anschließend in einer Gegenüberstellung präsentiert und den Stufen der Bewertungsmatrix zugeordnet. So ist ein direkter Vergleich der Antworten der Proband:innen möglich.

Zur besseren Lesbarkeit wurden manche der Aussagen leicht umformuliert, der Inhalt der Aussagen ist jedoch ident.

6.1 Vorwissen

An der Studie nahmen fünf Teilnehmer:innen im Alter zwischen 20 und 26 Jahren teil, deren höchste abgeschlossene Ausbildung die österreichische Matura ist. Teilnehmer:in B1 und B3 gaben an, ‚täglich‘ digitale Spiele zu spielen, Teilnehmer:in B2 und B4 wählten ‚selten‘ aus und Teilnehmer:in B5 spielt ‚nie‘ digitale Spiele. Alle Teilnehmer:innen gaben bei ihrem Beruf ‚Student:in‘ an, nur B1 arbeitet als Buchhändler:in. Auch verband die Teilnehmer:innen ein etwa gleichsam ausgeprägtes Interesse am Geschichtsunterricht in der Schule. Proband:innen B1, B2, B3 und B5 gaben an, dass sie/er ‚etwas‘ am Geschichtsunterricht interessiert waren. B4 interessierte der Geschichtsunterricht ‚garnicht‘.

Der Prä-Test diente zur Überprüfung des Vorwissens der Proband:innen und sollte klar erkennbar machen, von welchem Wissenslevel die Teilnehmer:innen in die Studie starteten. Dies sollte einen Vergleich des Wissensstandes vorher mit dem Wissensstand nach dem Spielen ermöglichen und so den Kompetenzerwerb sichtbar machen. Um das Vorwissen zu testen, wurde der Prä-Test, bestehend aus einem Lückentext und 3 offenen Fragen, absolviert.

Um die folgenden Ergebnisse in den Text einordnen zu können, wird dieser hier erneut abgebildet.

ID	Sätze	Lösung
L1	Der Nahost- Konflikt ist ein Konflikt zwischen _____ und _____.	Israel, Palästina
L2	Mit der Gründung des Staates _____ 1948 eskalierte der Streit zwischen der arabischen Bevölkerung und den _____ Einwanderern.	Israels, jüdischen
L3	Vor allem der Bau von _____ auf dem Gebiet der _____ ist ein großer Streitpunkt.	Israelischen Siedlungen, Palästinenser
L4	Eigens dafür gibt es eine politische Gruppierung, die sich _____ nennt.	Yescha/israelischer Siedlerrat
L5	Das umkämpfte Gebiet und vor allem die Hauptstadt _____ ist für die Konfliktparteien so wichtig, da sich dort wichtige _____ Stätten befinden.	Jerusalem, religiöse
L6	An den Bemühungen zur Beilegung des Konflikts sind international besonders die _____ und die _____ beteiligt.	UNO, USA

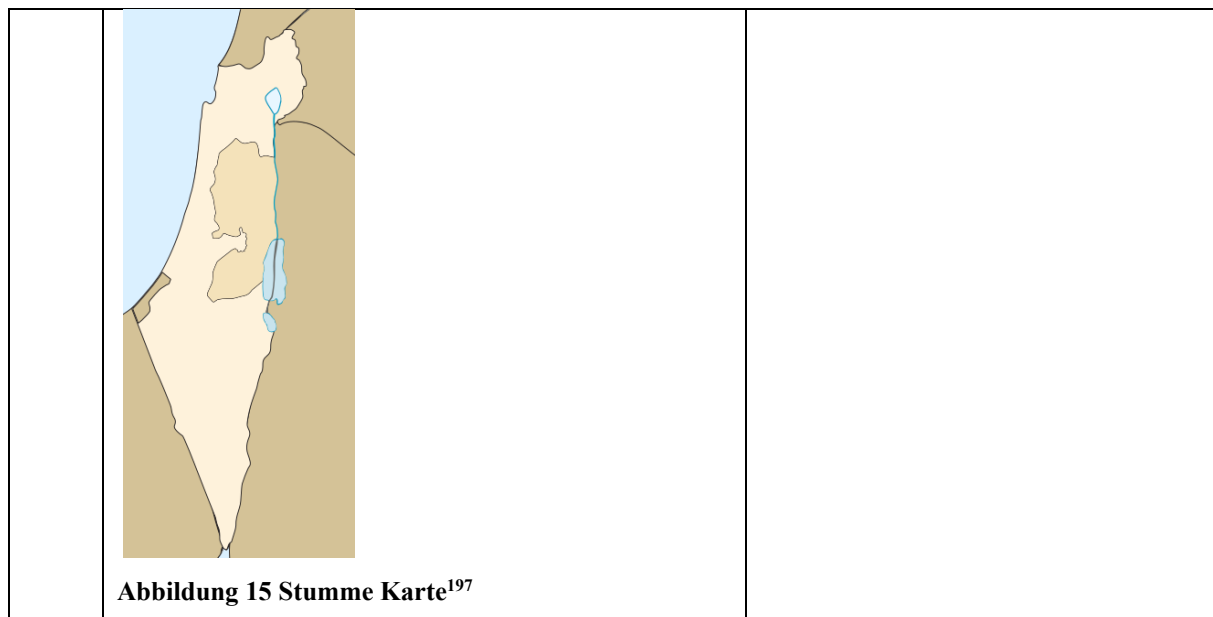
Drei von fünf Teilnehmer:innen – B2, B3 und B5 – ließen den Lückentext gänzlich leer. Teilnehmer:in B1 setzte ausschließlich bei L5 im 2. Feld „Grab“ ein; dies wurde als ‚falsch‘ gewertet. Teilnehmer:in B4 konnte mehrere Begriffe eintragen und setzte folgende Wörter ein: L1 „Juden“, „Arabern“; L2 „Israel“, „jüdischen“; L3 „Gotteshäusern“, „Moslems“; L5 (Feld 2) „Erdöl“; L6 „USA“, „Russland“.

Dies ergibt bei den drei zuerst erwähnten Teilnehmer:innen eine Antwortrichtigkeit von 0 %, bei Teilnehmer:in B1 ebenfalls, da ihre gegebene Antwort inkorrekt war und bei Teilnehmer:in B4 eine 45,45 % Antwortrichtigkeit, wenn L1 anerkannt wird. Da die Antwort sinngemäß passt, wird sie als ‚richtig‘ gewertet. Die durchschnittliche Antwortrichtigkeit lag also bei 5,45 %, wobei der Durchschnittswert die Ergebnisse verfälscht.

Somit konnte durch den Prä-Lückentext ein sehr schlechtes bis geringes Vorwissen festgestellt werden.

Anschließend an den Lückentext waren drei Fragen zu beantworten.

ID	Fragen	Mögliche Antworten
F1pr	Was sind die PLO und Fatah und welche Ziele verfolgen sie?	Palästinensische Liberation Organisation und Teil der PLO Ziel: unabhängiger Staat Palästina
F2pr	Welche Lösungsansätze sind dir für den Nahostkonflikt bekannt und wie stehst du dazu?	Zweistaatenlösung, (Roadmap2003), Einstaatenlösung
F3pr	Was ist hier dargestellt?	Gebiet Israel und Palästina, Jordanien, Libanon, Ägypten, Mittelmeer, Jordan, Totes Meer, ...



Diese drei offenen Fragen hätten als Überprüfung des Wissens dienen sollen, wäre der Lückentext richtig beantwortet worden.

Diese Fragen wurden also von 4 Teilnehmer:innen gänzlich ausgelassen und konnten somit nicht beantwortet werden. Teilnehmerin B4 beantwortete F3pr mit folgenden Worten: „Schwarze Meer. Ehemal. Osmanisches Reich“. Diese Antwort wurde als ‚falsch‘ bewertet. Somit konnte keine Teilnehmer:in die drei offenen Fragen richtig beantworten.

Die vorliegenden Ergebnisse der Untersuchung zeigen eine insgesamt geringe bis sehr schlechte Leistung der Teilnehmer:innen im Umgang mit dem Lückentext. Von den fünf Teilnehmer:innen haben drei (B2, B3 und B5) den Lückentext vollständig leer gelassen, was eine Antwortrichtigkeit von 0 % bedeutet. Dies deutet darauf hin, dass entweder kein Wissen zu den abgefragten Themen vorhanden war oder eine starke Unsicherheit bestand, die sie davon abhielt, überhaupt eine Antwort zu versuchen.

Teilnehmer:in B1 gab eine einzige Antwort, indem er/sie im zweiten Feld von L5 „Grab“ einsetzte. Diese Antwort wurde als falsch bewertet, was ebenfalls zu einer Antwortrichtigkeit von 0 % führte. Dies unterstreicht die Vermutung, dass das Wissen oder Verständnis für die gestellten Fragen entweder nicht vorhanden oder stark eingeschränkt war.

¹⁹⁷ Israel Map by The Legal Status of The Territories, online unter:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Israel_map_without_legend.svg.

Teilnehmer:in B4 hingegen konnte mehrere Begriffe eintragen und erreichte damit eine Antwortrichtigkeit von 45,45 %. Diese relative Leistungshöhe zeigt, dass zumindest bei einem/einer der Teilnehmer:innen ein gewisses Maß an Vorwissen vorhanden war.

Insgesamt lag die durchschnittliche Antwortrichtigkeit bei nur 5,45 %. Dieser Durchschnittswert wird jedoch stark von den Nullwerten der meisten Teilnehmer:innen verzerrt und spiegelt daher nicht genau die Leistung des/der am besten abschneidenden Teilnehmer:in wider. Die niedrige durchschnittliche Richtigkeit zeigt dennoch deutlich, dass das Vorwissen der Gruppe insgesamt sehr begrenzt war. Die hohe Anzahl an leeren oder falschen Antworten weist darauf hin, dass die meisten Teilnehmer:innen Schwierigkeiten hatten, relevante Informationen abzurufen oder anzuwenden.

6.2 Post-Test

Der Post-Test bestand aus der Wiederholung des Lückentextes nach dem Spielen und der darauffolgenden Beantwortung der fünf kompetenzorientierten Aufgabenstellungen. Die Aufarbeitung der Aufgaben erfolgt der Reihe nach, wie im Kapitel ‚Studiendesign‘ bereits praktiziert. Erst wird der Post-Lückentext analysiert, danach werden die kompetenzorientierten Fragestellungen mittels der inhaltliche strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse abgehandelt. Die Themenmatrizes werden nacheinander aufgelistet, gefolgt von den Bewertungsschemata, welche bei der anschließenden Fallübersicht zur Anwendung kommen.

Nach dem Spielen und den Aufgaben wurde den Teilnehmer:innen der Lückentext erneut vorgelegt. Zum besseren Vergleich werden die Ergebnisse des Post-Lückentextes vorgezogen. Die gesamten Lückentexte befinden sich im Anhang.

Teilnehmer:in B1 konnte im Post-Test acht von elf Lücken korrekt füllen. Er/sie konnte nur L5, bei welcher die Hauptstadt und religiösen Stätten gefragt waren, nicht beantworten. Er/sie erreichte damit eine Steigerung von 0 % auf 72,73 %.

Teilnehmer:in B2 konnte im Post-Test fünf von elf richtigen Antworten geben. B2 konnte die Fragen L2 und L6 nur teilweise beantworten, die „jüdischen Einwanderer“ aus L2 und die „religiösen Stätten“ konnte er/sie nicht einsetzen. Die Fragen L3, L4 konnten nicht beantwortet werden. Er/Sie erreichte somit einer Steigerung von 0 % auf 45,45 %.

Teilnehmer:in B3 konnte im Post-Test neun von elf Antworten richtig einsetzen. Bei Frage L2 konnten die „jüdischen Einwanderer“ und bei Frage L5 die „religiösen Stätten“ nicht eingesetzt werden. Dies bedeutet eine Steigerung von 0 % auf 81,82 %.

Teilnehmer:in B4 konnte im Post-Test zehn von elf richtigen Begriffen einfügen. B4 beantwortete Frage L4 falsch, da er/sie anstelle des „israelischen Siedlerrates“ oder „Yescha“ das Wort „PLO“ einsetzte. Dies entspricht 90,9 %, was eine Steigerung um 63,21 % vom vorherigen Wert bedeutet.

Teilnehmer:in B5 konnte im Post-Test acht von elf Antworten richtig eintragen, dies entspricht einer Steigerung von 0 % auf 72,73 %. Frage L2 konnte nicht beantwortet werden. Bei Frage L4 setzte B5 „Militants“ anstelle von „israelischer Siedlerrat“ oder „Yescha“ ein.

Die Analyse der Ergebnisse des Post-Tests zeigt eine signifikante Verbesserung der Antwortrichtigkeit der Teilnehmer:innen nach dem Spielen und der Bearbeitung der Aufgaben. Die Ergebnisse des Lückentextes nach der Intervention deuten darauf hin, dass die Teilnehmer:innen durch die Aktivitäten ihr Wissen erheblich erweitern konnten. Durchschnittlich konnten sich die Teilnehmer:innen im Reproduktionsteil um 67,19 % verbessern. Diese erhebliche Steigerung deutet darauf hin, dass das Spielen effektiv dazu beigetragen hat, das Wissen und Verständnis der Teilnehmer:innen in Bezug auf die behandelten Themen zu verbessern. Die Resultate des Post-Lückentextes belegen, dass die Lerninterventionen effektiv waren.

Da der Lückentext eine reine Reproduktionsaufgabe darstellte, wurden 5 weitere Aufgaben, orientiert am österreichischen Maturaaufgabenformat für das Fach Geschichte und politische Bildung gestellt, welche die erworbenen Kompetenzen zum Nahostkonflikt überprüfen sollten.

	von §	bis §	Frage 1	Fallzusammenfassung
B1	37	46	Also im Prinzip geht's darum, dass das da gespaltene Leute sind im Prinzip die ja eigentlich relativ nah beisammen sind, also sie sind ja eigentlich vom selben Schlag fast aber sie haben sich irgendwie durch die Besetzung jeweils von den Briten hier haben sie sich dann gespalten und dann immer weiter voneinander entfernt und das hat dann zu Konflikten geführt weil sie unterschiedliche Ansichten hatten und ja. Jeder eben seine eigene Seite haben wollte und das hat nicht so ganz gepasst und dann sind da immer so Lücken im Land, obwohl sie ja eigentlich vielleicht hätten sich das aufteilen können so gerecht sozusagen und nicht immer nur so ein Fleck da und dann ist wieder Land drum rum und dann wieder ein Fleck so oder sie hätten halt irgendwie allgemein sich zusammengeführt also so zusammengeschlossen weil dann wären sie hätten sie alle ein großes Land gehabt aber...	Laut B1 geht es im Nahostkonflikt um zwei Personengruppen, welche durch die Besetzung der Briten unterschiedliche Ansichten entwickelt und sich voneinander entfernt haben. Beide Konfliktparteien wollen ein eigenes Land und B1 ist der Meinung, dass die gespaltene Aufteilung als ungerecht gilt. Er/sie hätte einen großen Vorteil in einem gemeinsamen Land gesehen.
B2	9	15	Ja also die Israelische Öffentlichkeit und der israelische Siedlerrat gehören oder meiner Meinung nach zu Israel und also das ist quasi die eine Partei dem gegenüber steht der die andere Partei nämlich die Palästinenser oder Palästinensische Öffentlichkeit gemeinsam mit dem Präsidenten der palästinensischen Autonomiebehörde und der arabischen Welt die quasi die palästinensische Partei unterstützt und diese zwei gegeneinander stehenden Parteien die stehen eben gegenüber im Konflikt und bekämpfen sich.	Laut B2 stehen sich im Nahostkonflikt die israelische Öffentlichkeit und der israelische Siedlerrat; und die Palästinensische Öffentlichkeit sowie der Präsident der palästinensischen Autonomiebehörde und die arabische Welt in einem kriegerischen Kampf um Land gegenüber.
	25	26	Es geht meiner Ansicht nach um Gebiete um also um Land um das jetzt gestritten wird oder sich diese beiden Parteien sich bekriegen.	
B3	15	21	Also es ist auf jeden Fall viel mit wie sagt man Gebiet einnehmen zu tun hat also Gebiet also Regionen voneinander klauen quasi und was wem zusteht quasi und auch diese der Respekt gegenüber einander untereinander Identität und Kultur ähm und auch Daseinsberechtigung und auch dieses weil ich mein es zieht sich ja schon lange also halt auch vielleicht sehr verankert dieser Hass gegenüber einander weil ich glaub es halt bei so wirklich langanhaltenden Sachen geht's halt überhaupt nicht darum ok was ist jetzt eigentlich los sondern halt ok wir führen das fort was schon lange da ist macht Sinn und funktioniert.	Laut B3 geht es im Nahostkonflikt um das Einnehmen von Gebieten und um die Frage der Daseinsberechtigung. Auch den gegenseitigen Respekt bezüglich Identität und Kultur spricht B3 an. Durch die Dauer des Konfliktes habe sich ein gegenseitiger Hass entwickelt, denn die Generationen führen laut B3 einen Konflikt weiter, dessen Ursprung schon lange an Bedeutung verloren hat.
B4	4	5	Also im Nahostkonflikt gibt es grundsätzlich zwei Parteien, die einander gegenüberstehen die Israeli und die Palästina.	Laut B4 stehen sich im Nahostkonflikt die Israeli und die Palästinenser gegenüber. Er/sie meint, dass der Konflikt seinen Ursprung in den unterschiedlichen Religionen hat. Die gegenseitige Landbesetzung ginge laut B4 mit dem Wunsch einer Bekehrung der jeweils anderen Partei einher, welche dann zu Konflikten führt.
	11	14	Grundsätzlich würd ich sagen ist der Konflikt findet seinen Ursprung in den unterschiedlichen Religionen, die aber beide das Land besetzten wollen oder beide ihr es zu ihrem Land machen wollen und das diese zwei Parteien immer aufeinanderstoßen weil sie einander bekehren wollen.	
B5	18	22	Achso ja also sie streiten sich quasi wem was gehört und es gibt nicht wirklich also sie man kanns nicht wirklich ausmachen, wer was bekommt so vom Land und vom Gebiet weil ja wie ich den Zaun auch gebaut hab,	Laut B5 wird um das Gebiet gestritten, wobei man nicht genau sagen könne, wo die Grenzen liegen.

			hab ich unabsichtlich ein bisschen über das falsche Gebiet gebaut, das war dann natürlich nicht gut. Also ja also so wie ich das jetzt verstanden hab, geht's darum wem welcher Teil gehört.					
	von §	bis §	Frage 2	Fallzusammenfassung				
B1	5	23	Ja, das hab ich e schon gemacht also die- die gehören halt so zusammen- als Palästina-mäßig. Also auch auf die Nachbarstaaten gehören halt nicht auch zu Palästina, aber sind halt good friends. Also die Israeli settlers, aber auf der Karte da im Spiel waren die im Bereich von Palästina dabei und haben halt Stunk gemacht [lacht] im Prinzip, deswegen würde ich die schon als kriegstreibend einschätzen so und auch als Prinzip ihr eigenes Ding machen wollen, die wollen ihren eigenen Staat haben und ähm nicht so wirklich irgendwo dazugehören. Und dann haben wir noch die Israeli Public und da sind halt ähm Unterstützung von der USA sehr eng zusammen und da würd ich jetzt nicht sagen, dass die kriegstreibend oder konfliktlösend sind, sondern halt so ein Mittelding, weil sie ja schon wollen dass das klappt, aber so ganz funktioniert nicht und also würd sagen die USA ist in dem Fall schon konfliktlösender äh, Beistand und sie versuchen das auch aber wenn dann immer ein Angriff von da und dort ahm es ist halt schwierig weil sind halt einzelne schwarze Schafe, kann man jetzt nicht sagen die ganze israelische Ding ist so ja bei den United Nations bin ich mir eben nicht ganz sicher, was die eigentlich machen, was die wollen. Ich mein ich glaube sie würden auch gern unterstützen, aber so wirklich tun sies nicht. Dann gibt's die militärischen Gruppen , klar die sind so ne Art kriegstreibend, aber auch mit ansich nem guten Ziel also dass sie halt wollen, dass jeder sein eigenes Ding hat und ah Israel da nichtmehr im Land drin sitzt und herrscht, sie wollen Abhängigkeit- Unabhängigkeit und ihnen sind dann jede Mittel recht, so würd ich das vielleicht sagen.	Partei/Gruppierung	kriegstreibend	konfliktlösend	Israel	Palästina
	25	31	Die die Nachbarländer sind jetzt glaub ich auch nicht so, dass sie sich da irgendwie kriegsmäßig einmischen, sondern halt nur so unterstützend zustimmen. Ja, aber es gibt halt immer auf beiden Seiten gibt's halt immer wenn man das Gefühl hat es geht grad gut dann gibt's auf einer Seite wieder einen suicide bomber sozusagen der dann wieder den ganzen Vertrauen wieder zerbricht und dann fahren die einen Seiten die eine Seite fahren dann wieder Security hoch und die andere Seite ist dann wieder so „aah ihr vertraut uns nicht das finden wir garnicht cool“ so aber sie würdens selber genauso machen hm also ja.	Israeli Public			x	
B2	9	22	Ja also die Israelische Öffentlichkeit und der israelische Siedlerrat gehören oder meiner Meinung nach zu Israel und also das ist quasi die eine Partei dem gegenüber steht die andere Partei nämlich die Palästinenser oder Palästinensische Öffentlichkeit gemeinsam mit dem Präsidenten der palästinensischen Autonomiebehörde und der arabischen Welt die quasi die palästinensische Partei unterstützt und diese zwei gegeneinander stehenden Parteien die stehen eben gegenüber im Konflikt und bekämpfen sich. Dann sind die Militanten Truppen auch als weitere Partei anzusehen als weitere kriegstreibenden Kraft, die vor allem die israelische Öffentlichkeit unter Druck setzt und dann kommen	Yescha/ Israeli Settlers Council	x		x	
				The Arab world				x
				Militant Groups	x			
				Palestinian Public				x
				Palestinian Authority President				x
United Nations								
USA		x	x					

			zwei konfliktlösende Parteien äh ins Spiel, nämlich die vereinten Nationen, äh die für eine ja friedliche Lösung des eine friedliche Lösung des Konfliktes anstreben und eine Vermittlerrolle zwischen den beiden sich bekriegenden Parteien einnehmen. Und als Konfliktlösende Partei steht auch die USA, die vereinigten Staaten von Amerika, die eine sozioökonomische Vermittlerrolle in dem Konflikt auch einnehmen	The Arab world				x
				Militant Groups	x			
				Palestinian Public				x
				Palestinian Authority President				x
				United Nations		x		
				USA		x		
B3	5	9	Okay, also auf jeden Fall die Yescha und die militant groups sind konflikttreibend und und auch recht gewalttätig teilweise ja und voll also die palästinische Öffentlichkeit und der Präsident sind pro Palästina und die israelische Öffentlichkeit m der Siedlerrat sind pro Israel und bei den militant groups bin ich nicht ganz sicher aber ich glaub die sind auch pro Israel.	Partei/Gruppierung	kriegstreibend	konfliktlösend	Israel	Palästina
				Israeli Public			x	
				Yescha/ Israeli Settlers Council	x		x	
				The Arab world				
				Militant Groups	x		x	
				Palestinian Public				x
				Palestinian Authority President				x
				United Nations				
				USA				
B4	4	9	Also im Nahostkonflikt gibt es grundsätzlich zwei Parteien, die einander gegenüberstehen die Israeli und die Palästina. Kriegstreibende Parteien sind auf beiden Seiten die militanten Gruppen, auf der Seite der Israeli steht die USA die finanziell sie unterstützen also auch mit Waffen auf der Seite der Palästina Palästinenser ist die Arabische Welt und Friedens wie sagt man dazu friedensstiftende Partei ist die United Nations, die versuchen den Konflikt zu beseitigen.	Partei/Gruppierung	kriegstreibend	konfliktlösend	Israel	Palästina
				Israeli Public			x	
				Yescha/ Israeli Settlers Council			x	

					The Arab world				
					Militant Groups	x		x	x
					Palestinian Public				x
					Palestinian Authority President				x
					United Nations		x		
					USA			x	
B5	5	8	Ok also, die Palästinensische Öffentlichkeit und der Präsident gehören zusammen und die Israelische Öffentlichkeit und der israeli settlers council gehört zusammen, ich weiß leider nicht zu wem die militant groups gehören auf jedenfall haben die lösen die sehr viel Konflikt aus weil sie sehr aggressiv handeln.	Partei/Gruppierung	kriegstreibend	konfliktlösend	Israel	Palästina	
			Die USA und die United Nations sind nicht wirklich vorgekommen, zumindest wärs mir nicht aufgefallen.	Israeli Public			x		
				Yescha/ Israeli Settlers Council			x		
				The Arab world					
				Militant Groups	x				
				Palestinian Public				x	
				Palestinian Authority President				x	
				United Nations					
				USA					
	15	15							

	von §	bis §	Frage 3	Fallzusammenfassung
B1	50	77	Ja gut dann kann ich da e gut anknüpfen, weil ich ich mein ich jetzt als außenstehende Person ich denk mir es wär vielleicht garnicht schlecht, wenn sie eben an einem Strang ziehen würden, weil eben diese halberten Sachen dass da immer da einer kämpft und dort einer kämpft obwohl sie ja eigentlich so viele Ressourcen und	Teilnehmer:in B1 spricht sich für eine Einstaatenlösung aus. B1 kritisiert die Verwendung der zur Verfügung stehenden Ressourcen für den

			so viel Geld eigentlich sparen könnten in dem sie zusammenarbeiten und das Geld dann zusammen in education ausgeben oder in in ja vor allem ich denk mir die ganzen Menschen, die so garnichts damit zu tun haben also die weder jetzt in den Militärgruppen sind oder die ganz normalen Bürger die leiden ja komplett drunter dass da ein Hahnenkampf geführt wird in den oberen Ebenen, die halt im Prinzip eigentlich nur Macht wollen und „ich will der Beste sein und ich will der mächtigste sein“ obwohl sie einfach zusammen dann gibt’s halt 2 Oberhäupter oder so und die regieren halt zusammen und ja also ich ich könnt mir vorstellen, dass vielleicht die beste Lösung ist wirklich wenn sie zusammenarbeiten. Zu einem Staat werden oder zu einem Ganzen weil man dann einfach die besser aufteilen kann die Kosten, die jetzt alle irgendwo ins Nirvana fliegen weil sie halt für Militär ausgegeben werden und alles weil sie sich gegeneinander bekriegen und halt doch da security und alles das könnte man alles in eine Ding geben und dann haben sie halt ihre Sicherheit sozusagen und dann müssten sie sich nur nach außen gegen falls da überhaupt mal was kommen sollt. I: mhm B1: Und dann mit den und wenn sie dann mit den Unterstützung von der USA auch noch haben dann haben sie ja das non plus ultra Ding I: Ja B1: also glaub die würden die Leute drum herum würden das auch mehr unterstützen, wenn die wirklich Hand in Hand arbeiten würden weil sie dann sagen würden ja Krieg ist unnötig brauch ma nicht und falls betrifft ja dann die Nachbarländer auch teilweise wenn da irgendwie ne Bombe hochgeht und so dann die Bombe achtet nicht auf grenzen I: ja B1: kann alle treffen und drum glaub ich ist das für die umliegenden Leute auch besser, wenn das eben nicht passiert.	Krieg und merkt an, dass man diese besser in soziale Angelegenheiten investieren sollte, wie beispielsweise die Bildung. Ihrer/seiner Meinung nach wäre es also die beste Lösung, wenn die beiden Konfliktparteien zusammenarbeiten und eine gemeinsame Zukunft mit beispielsweise zwei Oberhäuptern gestalten würden. Die für die Security und Krieg ausgegebenen Gelder könnten in den gemeinsamen Staat investiert werden, Sicherheitsbedenken gäbe es dann nur von außen. Weiters wurde die Unterstützung der USA erwähnt, welche dem gemeinsamen Staat dann noch weitere Hilfe leisten könnte. B1 merkt außerdem an, dass auch die Bevölkerung eine Zusammenarbeit begrüßen würde.
B2	33	37	Es ist schwierig zu beurteilen, weil einerseits würde ich sagen nein, weil diese beiden Gruppierungen also die Menschen dieser beiden Territorien zu unterschiedliche Ansichten haben und besitzen, andererseits wüsste ich jetzt nicht was anstelle einer Zweistaatenlösung als Lösung angeboten werden könnte sodass ich nicht äh wüsste selbst wenn ich das jetzt nicht als optimalste Lösung ansehen würde was ich als Alternative anbieten könnte.	Teilnehmer:in B2 tendiert dazu die Zweistaatenlösung abzulehnen, sieht jedoch keine Alternative, die besser wäre. B2 erwähnt mehrmals, dass der Konflikt zu festgefahren und die Ansichten zwischen den beiden ‚Parteien‘ zu verschieden seien.
B3	26	27	Ich mein am Papier ja natürlich, ist die Frage obs überhaupt möglich ist und ob das beiden Parteien das gibt, was sie brauchen.	Teilnehmer:in B3 ist der Meinung, dass die Zweistaatenlösung objektiv natürlich die beste Lösung wäre. Er/sie zweifelt an der Umsetzung, und merkt an, dass sich in jedem Szenario einzelne Akteure benachteiligt fühlen würden. Er/sie weist darauf hin, dass die betroffenen Menschen wohl auch eine sehr „verfärbte Meinung“ hätten, da der Konflikt schon über Generationen anhält. B3 würde zusätzlich die Bevölkerung befragen, zweifelt aber daran, dadurch eine praktikable Lösung zu finden.
	32	41	Ja das ist eine gute Frage ob das die richtige Lösung ist. Ich mein im Endeffekt ich mein es ist halt auch schwierig die Bevölkerung zu fragen glaub ich was sie sich wünschen, weil die weil die meisten halt auch wie gesagt auch sehr verfärbte Meinungen haben anhand der Vergangenheit und Vorurteile und alles. Und natürlich auch klar, wenn man sieht ok es gab einen Suicide bomber, dann ist man jetzt nicht unbedingt hyped auf die Menschen die dafür verantwortlich sind oder zumindest die Nationalität woher die Person gekommen ist. Also es ist ur viel vernudelt. Also im Endeffekt von mir aus ich hätte gefragt ok was wollen die Menschen die so eine	

			Lösung betrifft, was wollen die. Aber ich weiß nicht, ob man das, ob man da eine gute und anwendbare Lösung findet, wenn man die Menschen fragt.	
B4	18	21	Ja, meiner Meinung nach schon, weil dann jeder seine Ansichten vertreten, kann jeder sein Land hat, das er will und dann nichtmehr so extrem zusammengearbeitet werden muss, weil wenn man sich ein Land teilt, dann ist zwangsläufig irgendwie das Miteinander und wenn man sich wenn mans einfach teilt dann ja...	Teilnehmer:in B4 meint, dass die Zweistaatenlösung die beste Lösung sei. B4 betont, dass dadurch weniger Zusammenarbeit der Israelis und Palästinenser notwendig sei, wodurch eine Entschärfung des Konfliktes erwirkt werden würde.
B5	26	36	Ja ich hab das Gefühl man würde so nie auf etwas kommen also wenn sie sich das Land teilen, weil egal was man macht, eine Seite ist unzufrieden, aber wenn man den Staat teilen würde, dann wär das wieder ein Problem, weil sicher eine Seite wieder unzufrieden wäre, mit dass es unfair ist, oder dass halt sehr schwierig ist auf etwas zu kommen wo beide Seiten glücklich sind mit dem was sie bekommen. Genau macht das Sinn? I: Ok und was wäre dann deine Lösung? B5: Hm ja ich glaube ich hätte noch eher weiter versucht ähm die die Bürger und Bürgerinnen irgendwie glücklich zu machen und auf einen gemeinsamen Nenner zu kommen sie irgendwie versuchen zu verbinden mit dem ähm education und überhaupt ich finde Bildung ist immer ein guter weg, aber ja, also in der Zeit in der ich gespielt hab, hat das nicht so gut funktioniert. Ja ich hab das Gefühl Militär ist nicht so der richtige Weg.	Teilnehmer:in B5 befürwortet eine Einstaatenlösung. Er/sie bezieht sich auf sein/ihr Spielerlebnis und merkt an, dass bei jeglichen Aktionen, die Gegenseite unzufrieden wäre. B5 denkt, dass es sehr schwierig wäre, beide Seiten zu besänftigen und zufriedenzustellen und würde deshalb versuchen, die beiden Konfliktparteien, insbesondere durch Bildung, zu verbinden. B5 weist darauf hin, dass für ihn/sie Militär nicht der richtige Weg wäre.

	von §	bis §	Frage 4	Fallzusammenfassung
B1	84	94	Okay, ahm ... ai geht schon wieder um die um die Juden um die Siedler die halt wieder ihr eigenes Ding irgendwie machen und ahm ... das kam ja im Spiel dann auch vor, dass die da im Rand waren in den westlichen.. wie hat das geheißen auf der Westseite so... I: West Bank B: West Bank ja. Und das mit dem UNO Sicherheitsrat ist jetzt halt neu für mich weil die hab ich ja befragt und die wollten nicht wirklich Stellungnahme beziehen und jetzt halt hier schon, dass sie sich da jetzt kritisch äußern find ich jetzt auch komisch, weil geht die ja eigentlich nichts an [lacht] also so in der Art halt so auf wessen Seite stehen die jetzt eigentlich wenn sie sich jetzt hier kritisch äußern dann klingt das halt eher so als wären sie vielleicht doch auf der Seite von den Palästinern oder eher in die Richtung unterstützen.	B1 konnte in dem Artikel wenige Aspekte des Spieles wiedererkennen. Die ‚Juden‘ und die ‚Siedler‘ kannte B1 aus dem Spiel, sie wurden von ihm/ihr auf der ‚Westseite‘ (der Westbank) verortet. B1 erwähnte weiters, dass er/sie den UNO-Sicherheitsrat befragt hatte, diese aber keine Stellung beziehen wollten, was laut diesem Artikel jedoch sehr wohl geschehen ist. B1 war verwirrt, auf wessen Seite der UNO-Sicherheitsrat nun steht und vermutete, dass er doch auf Seiten der Palästinenser stehe.
B2	45	54	Naja da geht es genau um den einerseits physischen Konflikt um Gebiete und das Land mm zwischen diesen zwei Bevölkerungen andererseits auch nicht nur um bestimmte Machtansprüche gegenüber von Territorien aber andererseits auch ideologische politische Ausrichtungen und das sieht man natürlich dass beide Parteien vollkommen unterschiedliche Ansprüche haben und in diesem Artikel hat versucht oder hat sich entschlossen	B2 erkannte den physischen Konflikt um Land zwischen den beiden Bevölkerungen und die verschiedenen Machtansprüche auf Territorien, sowie die unterschiedlichen ideologischen und

			Israel bestimmte Maßnahmen zu setzten wie zum Beispiel der Siedlungsbau hat dabei aber bestimmte Rechte und Bedürfnisse der Palästinensischen Bevölkerung vollkommen missachtet, weshalb diese Aktion von der UNO auch verurteilt wurde. I: Mhm, Ist das im Spiel auch vorgekommen? Sowas ähnliches? B2: Zum Teil ja. Ja ja	politischen Ausrichtungen, diese wurden jedoch von B2 nicht explizit benannt. Die Verbindung zum Spiel wurde von B2 nur oberflächlich hergestellt.
B3	49	58	Also ja da war auf jedenfall kamen die Siedlungen vor und ja also ich mein wie gesagt das ist ja ich mein da müsst ich mir jetzt nochmal den Zeitstrahl anschauen, aber halt dass das in vielen Kriegen ein sekr?? Problem ist, dass man halt diese Gebiete von den der anderen Person einschlägt... einnimmt oder einnehmen will und ja ich mein das kam in dem Spiel auch vor und da war auf jedenfall diese Möglichkeit diese Settlements zu erweitern oder zu entfernen, weil ich mein es ist halt auch immer schwierig zu sagen, wo welcher Staat anfängt und was dann da irgendwie der Richtwert ist. Weil ich mein, wenn das schon mehrere Jahrzehnte hin und her geht dann ist es schwierig da irgendwie den Nullpunkt zu finden aber das jetzt das also quasi in so einer schwierigen Situation. Weiterhin zu pushen ist natürlich weniger hilfreich würd ich sagen.	B3 nannte die Siedlungen als bekanntes Element und auch das Einnehmen von Gebieten. B3 sprach auch an, dass es im Spiel die Möglichkeit gab ,Settlements‘ zu entfernen oder zu erweitern. Er/sie merkte weiters an, dass es häufig auch Probleme bei der Grenzfindung gibt, da man, nach diesem schon sehr langen anhaltenden Konflikt, nicht genau sagen kann, wo wessen Gebiet beginnt oder endet.
B4	30	42	Ok wurscht. Die UNO hat sich zu Wort gemeldet und hat gemeint, dass es nicht in Ordnung ist, was jetzt beschlossen wurde nämlich die die da es Maßnahmen sind, die nicht für den Frieden sind, sondern den Konflikt mehr anheizen und unter anderem wurde da auch beschlossen, dass die... dass israelische Bauwerke oder überhaupt der Ausbau von Siedlungen oder dass die Beschlagnahmung vom Land aber auch die Vernichtung von Häusern von Palästinensern sein darf. Nein. Sie sind dagegen, sie sind dagegen, weil das wäre natürlich schlecht für den Frieden. Und ja muss ich jetzt noch was sagen? I: Kam das im Spiel vor? Kam dir irgendwas bekannt vor? Hast du Irgendwelche Begriffe oder Parteien, die da in dem Artikel vorkommen im Spiel wieder gefunden? B4: Ja Siedler, Siedler kommen mir bekannt vor von dem Spiel ahm Parteien ja naja die USA, dann der Ministerpräsident, der war ja ich quasi glaub ich und ja die Palästinenser, die Bevölkerung und jo.	B4 fasste den Artikel kurz zusammen. Auf Nachfrage kamen B4 die Siedler bekannt vor. Die USA, den Ministerpräsidenten und die Palästinensische Bevölkerung wurden ebenso erwähnt.
B5	43	50	Ok also was in dem Spiel, so wie ichs gespielt hab eigentlich nicht vorkam, wie ich schon gesagt hab, ist die USA und überhaupt deren Meinung und die UNO, das ist mir ein bisschen entgangen, aber ich hab auf jeden Fall auch die Erfahrung in dem Spiel gemacht, dass wenn ich eben versucht habe die Häuser zu bauen oder überhaupt das israelische Land quasi ein bisschen auszubauen, dass das natürlich nicht sehr gut bei den Palästinensern ankam. Eben auch mit dem Zaun den ich da gebaut hab, weil der über Land der Palästinenser gegangen ist also ja ich äußere mich auch kritisch zum israelischen Siedlungsbau in Palästinensergebieten.	TeilnehmerIn B5 beschrieb, dass sie weder USA noch UNO im Spiel wahrgenommen habe. Jedoch konnte der Siedlungsbau im Spiel erkannt werden und auch der Bau der Grenzmauer wurde von B5 erwähnt. Es wurden eindeutige Parallelen zum Spiel gezogen.

	von §	bis §	Frage 5	Fallzusammenfassung
B1	104	109	Also ich würd sagen, die israelische Bevölkerung wahrscheinlich die versteht das nicht weil die gehören ja hier auch dazu die und wenn sie jetzt auch sagen das Recht der Juden, dass sie eben auch dort leben dürfen, weils ihre Heimat ist sozusagen kann ich mir vorstellen dann dass die Bevölkerung sagt ja warum wird das jetzt verurteilt weil ist ja Geburtsrecht irgendwie in die Richtung. Also das Statement ist sozusagen, dass sie das auch dass sie das verurteilen, dass die das verurteilen.	B1 spricht bei dem Statement der israelischen Bevölkerung die Daseinsberechtigung der Jüd:innen an, welche sie durch die UNO infrage gestellt sehen. Im Statement der Palästinensischen Bevölkerung bezieht sich B1 darauf, dass diese eher auf Seiten der UNO sind, und die Zweistaatenlösung gefährdet wäre. Das Statement der UNO weist auf die wiederkehrende Besetzung palästinensischen Landes hin, was zu Konflikten führt.
	115	124	Ja also wenn die UNO jetzt als Mitbestreiter der Palästinenser gilt, dann haben die das sozusagen deswegen verurteilt, weils eben schon wieder palästinische Besetzung ist vom Land und deswegen das eben gesagt haben“ Ja hey wenn ihr halt ne Konfliktlösung haben wollt oder eben die Zweistaatenlösung haben wollt dann könnt ihr nicht hier hinkommen und weiterbauen wies euch gefällt ahm ja aber ich nehm an die Palästinische Bevölkerung wird das auch nicht so gut finden also die wird das äh... mehr auf der Seite von der UNO und das Statement ist gut was da kommt sozusagen und äh dass sie dann auch Angst haben dass dadurch die Zweistaatenlösung gefährdet ist weil eben was da gibt's ja dann keine zwei Staaten mehr wenn die Leute dann bei dir im auf dem Land sich mm dann verschmilzt das wieder und das ist das was sie anscheinend nicht wollen und ja.	
B2	60	61	Ok, ähm, das Statement der UNO könnte lauten israelische Bestrebungen werden auf diese Art und Weise zu keiner nachhaltigen Konfliktlösung beitragen.	B2 meint, dass sich Israel mit dem Siedlungsbau als friedlichen Akteur sieht, dessen Friedensmission durch die UNO gestört wird.
	63	64	Aus Sicht der Palästinensischen Bevölkerung ähm... Beraubung unserer Ansprüche und äh Territorien äh durch die israelische Bevölkerung ähm gehört exekutiert	Die Palästinensische Bevölkerung stellt B2 als verärgert dar und zeigt den Konflikt um das Land auf.
	67	67	Unsere boykottierte Friedensmission durch Palästina und die UNO?	Das Statement der UNO verurteilt den Siedlungsbau als kontraproduktive Maßnahme.
B3	69	71	Also von der Uno her hätt ich gesagt, dass eben dass das gesehen wird als weiter Holz ins Feuer schmeißen des Konflikts und dass das nicht zum aktiven Hinarbeiten eines Friedens zählt.	B3 stellt die Israelische Bevölkerung als Unwissende dar, die sich der Auswirkungen des Siedlungsbaues nicht bewusst seien.
	73	75	Und von den Palästinensern hätt ich hätt ich gesagt, dass es dass es gut ist, dass man sich gesehen fühlt und dass es halt dass wir dem natürlich zustimmen, auch wenn das jetzt kein aktiv also potentiell kein unbedingt aktiver gewalttätiger Prozess ist	Die Palästinensische Bevölkerung begrüßt das Einschreiten der UNO.
	77	79	Und von der israelischen Bevölkerung ja wie die sehen das jetzt nicht wirklich als wilde Sache weil also wir wussten nicht, dass das so einen großen Impact hat und wir versuchen nur irgendwie mit der Situation klarzukommen.	Die UNO kritisiert den Siedlungsbau als konfliktfördernde Aktion.
B4	48	50	Wir, die Bevölkerung von Palästina, wollen Frieden, sowie unsere Nachbarn und daher können wir es nicht gutheißen, dass die Zerstörung unseres Gebiets unterstützt wird, und freuen uns auf eine zufriedene, friedliche Zusammenarbeit.	B4 meint, dass die israelische Bevölkerung sich in ihrem Bestreben des Ausbaus durch die UNO eingeschränkt fühlt.

	51	53	Die Israeli: Wir fühlen und eingeschränkt und bevormundet, weil wir unser Land ausbauen möchten und ah keine Rücksicht auf Palästina nehmen wollen, weil wir ja sowieso immer bekämpft werden.	Die Palästinensische Bevölkerung stellt B4 als friedliebend dar. Sie sind gegen die Zerstörung ihres Gebietes.
	55	55	Weil die UNO auch meint, dass die Israeli auf ihrer Seite bleiben sollen.	Die UNO ist laut B4 der Meinung, dass die israelische Bevölkerung ihr Gebiet nicht ausweiten sollte.
B5	55	57	Also aus Sicht der palästinensischen Bevölkerung find ich das gut, dass die UNO sich da geäußert hat, weil ich mein es ist auch unser Land und es ist einfach nicht fair da ohne irgendwas drüberzubauen oder das zu beanspruchen	B5 kritisiert aus israelischer Sicht die Einmischung der UNO.
	59	61	Aus Sicht der israelischen Bevölkerung und des Präsidenten find ich das unfair, dass sich die UNO da einmischt und wir waren eigentlich schon auf dem richtigen Weg deswegen ja seh ich das kritisch, was die UNO da gesagt hat.	Aus palästinensischer Sicht befürwortet B5 die Äußerung der UNO, da diese sich unfair behandelt fühlen.
	63	65	die UNO hat das verurteilt, weil man sollte auf weil das jetzt eigentlich eine einseitige Entscheidung war und kein gemeinsamer Beschluss und es sollten beide Seiten glücklich werden.	Die UNO selbst sei unzufrieden, da der Siedlungsbau nicht beidseitig beschlossen worden war.

Frage 1

Grad	Ausprägung der erwarteten Leistung ¹⁹⁸	Punkte
1	Am Konflikt beteiligte Parteien/ Gruppierungen nennen können	1
2	Einzelne Konfliktfelder können dargestellt werden und in Verbindung mit anderen gebracht werden, es entsteht aber kein schlüssiges Bild.	2
3	Beteiligte Parteien können miteinander in Verbindung gebracht werden und Reaktionsmuster und Motive werden erkannt. Ein stimmiges Bild des Nahostkonfliktes wird dargestellt.	3

TN	Gegenüberstellung der Fallzusammenfassungen zu Frage 1	Grad
B1	Laut B1 geht es im Nahostkonflikt um zwei Personengruppen, welche durch die Besetzung der Briten unterschiedliche Ansichten entwickelten und sich voneinander entfernt haben. Beide Konfliktparteien wollen ein eigenes Land und B1 ist der Meinung, dass die Aufteilung des Landes ungerecht sei. Er/sie hätte große Vorteile in einem gemeinsamen Land gesehen.	2
B2	Laut B2 stehen sich im Nahostkonflikt die israelische Öffentlichkeit und der israelische Siedlerrat auf der einen Seite und die palästinensische Öffentlichkeit sowie der Präsident der palästinensischen Autonomiebehörde und die arabische Welt auf der anderen Seite in einem Kampf um Land gegenüber.	2
B3	Laut B3 geht es im Nahostkonflikt um das Einnehmen von Gebieten und um die Frage der Daseinsberechtigung. Auch den gegenseitigen Respekt bezüglich Identität und Kultur spricht B3 an. Durch die Dauer des Konfliktes habe sich ein gegenseitiger Hass entwickelt, denn die Generationen führen laut B3 einen Konflikt weiter, dessen Ursprung schon lange an Bedeutung verloren habe.	2
B4	Laut B4 stehen sich im Nahostkonflikt die Israelis und die Palästinenser gegenüber. Er/sie meint, dass der Konflikt seinen Ursprung in den unterschiedlichen Religionen habe. Die gegenseitige Landbesetzung ginge laut B4 mit dem Wunsch einer Bekehrung der jeweils anderen Partei einher, welche dann zu Konflikten führe.	1
B5	Laut B5 wird um das Gebiet gestritten, wobei man nicht genau sagen könne, wo die Grenzen liegen.	2

¹⁹⁸ Kühberger, Aufgabenarchitektur für den kompetenzorientierten Geschichtsunterricht, 12.

Die Antworten der Teilnehmer:innen zeigen, dass die Mehrheit in der Lage ist, einzelne Konfliktfelder darzustellen und in Verbindung zu bringen, ohne jedoch ein schlüssiges Gesamtbild des Nahostkonflikts zu zeichnen. Dies spiegelt sich in der Einstufung wider, die hauptsächlich bei 2 Punkten liegt. Lediglich ein/e Teilnehmer:in (B4) erreichte eine Einstufung von 1 Punkt, was auf eine noch oberflächlichere Darstellung hindeutet. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass die Teilnehmer:innen ein grundlegendes Verständnis der beteiligten Parteien und Konfliktfelder des Nahostkonflikts haben. Jedoch fehlt es ihnen an der Fähigkeit, diese Informationen zu einem stimmigen Gesamtbild zusammenzuführen, das Reaktionsmuster und Motive umfasst. Die historische Methodenkompetenz und die Re-Konstruktionskompetenz konnten somit zwischen basalem und intermediärem Niveau eingestuft werden.

Frage 2

Grad	Ausprägung der erwarteten Leistung ¹⁹⁹	Punkte
1	Zuordnung ist nicht möglich.	1
2	Parteien/Gruppierungen können kategorisiert werden.	2
3	Alle auf der Mindmap gelisteten Parteien/Gruppierungen können korrekt zugeordnet werden.	3

TN	Gegenüberstellung der Fallzusammenfassungen zu Frage 2	Grad
B1	B1 ordnete die UNO nicht zu. Auch die militanten Gruppen wurden keiner Nationalität zugeordnet.	2
B2	Der Siedlerrat wurde von B2 nicht als kriegstreibend eingeordnet. Auch die Militanten Gruppen wurden keiner Nationalität zugeordnet.	2
B3	Die USA und die UNO blieben von B3 unerwähnt. Die Militanten Gruppen wurden ausschließlich Israel zugeordnet.	2
B4	B4 ordnete den Siedlerrat nicht als kriegstreibend ein. Die USA wurde nur Israel zugeordnet.	2
B5	B5 konnte nur die militanten Gruppen als ‚kriegstreibend‘ einordnen. Außerdem wurden die USA und die UNO im Spiel nicht wahrgenommen und somit nicht eingeordnet. Auch die arabische Welt blieb unerwähnt.	2

¹⁹⁹ Kühberger, Aufgabenarchitektur für den kompetenzorientierten Geschichtsunterricht. 12.

Die Ergebnisse zeigen, dass alle Teilnehmer:innen die Parteien und Gruppierungen des Nahostkonflikts teilweise kategorisieren konnten, aber keine/r in der Lage war, alle auf der Mindmap gelisteten Parteien korrekt zuzuordnen. Dies spiegelt ein partielles Verständnis der Konfliktdynamik wider, wobei bestimmte zentrale Aspekte nicht vollständig erfasst wurden. Die erlangte historische Sachkompetenz konnte demnach durchwegs dem intermediären Niveau zugeordnet werden.

Frage 3

Grad	Ausprägung der erwarteten Leistung ²⁰⁰	Punkte
1	Es wird kein Urteil gefällt.	1
2	Urteil wird gefällt, Begründung findet nur in Ansätzen statt.	2
3	Urteil wird gefällt und kann gut begründet werden. Einige Pro und Kontra Argumente werden genannt.	3

TN	Gegenüberstellung der Fallzusammenfassungen zu Frage 3	Grad
B1	Teilnehmer:in B1 spricht sich für eine Einstaatenlösung aus. B1 kritisiert die Verwendung der zur Verfügung stehenden Ressourcen für den Krieg und merkt an, dass man diese besser in soziale Angelegenheiten investieren sollte, wie beispielsweise die Bildung. Ihrer/seiner Meinung nach wäre es also die beste Lösung, wenn die beiden Konfliktparteien zusammenarbeiten und eine gemeinsame Zukunft mit beispielsweise zwei Oberhäuptern gestalten würden. Die für die Security und Krieg ausgegebenen Gelder könnten in den gemeinsamen Staat investiert werden, Sicherheitsbedenken gäbe es dann nur von außen. Weiters wurde die Unterstützung der USA erwähnt, welche dem gemeinsamen Staat dann noch weitere Hilfe leisten könnte. B1 merkt außerdem an, dass auch die Bevölkerung eine Zusammenarbeit begrüßen würde.	3
B2	Teilnehmer:in B2 tendiert dazu, die Zweistaatenlösung abzulehnen, sieht jedoch keine Alternative, die besser wäre. B2 erwähnt mehrmals, dass der Konflikt zu festgefahren und die Ansichten zwischen den beiden ‚Parteien‘ zu verschieden seien.	1

²⁰⁰ Kühberger, Aufgabenarchitektur für den kompetenzorientierten Geschichtsunterricht, 12.

B3	Teilnehmer:in B3 ist der Meinung, dass die Zweistaatenlösung objektiv natürlich die beste Lösung wäre. Er/sie zweifelt an der Umsetzung, und merkt an, dass sich in jedem Szenario einzelne Akteure benachteiligt fühlen würden. Er/sie weist darauf hin, dass die betroffenen Menschen wohl auch eine sehr „verfärbte Meinung“ hätten, da der Konflikt schon über Generationen anhält. B3 würde zusätzlich die Bevölkerung befragen, zweifelt aber daran, dadurch eine praktikable Lösung zu finden.	2
B4	Teilnehmer:in B4 meint, dass die Zweistaatenlösung die beste Lösung sei. B4 betont, dass dadurch weniger Zusammenarbeit der Israelis und Palästinenser notwendig sei, wodurch eine Entschärfung des Konfliktes erwirkt werden würde.	2
B5	Teilnehmer:in B5 befürwortet eine Einstaatenlösung. Er/sie bezieht sich auf sein/ihr Spielerlebnis und merkt an, dass bei jeglichen Aktionen, die Gegenseite unzufrieden wäre. B5 denkt, dass es sehr schwierig wäre, beide Seiten zu besänftigen und zufriedenzustellen und würde deshalb versuchen, die beiden Konfliktparteien, insbesondere durch Bildung, zu verbinden. B5 weist darauf hin, dass für ihn/sie Militär nicht der richtige Weg wäre.	3

Die Ergebnisse zeigen, dass einige Teilnehmer:innen in der Lage sind, ein Urteil zu fällen und dieses gut zu begründen, während andere Schwierigkeiten haben, ein klares und tiefgehendes Urteil zu formulieren. Insbesondere Teilnehmer:in B1 und B5 haben eine umfassende und gut begründete Argumentation geliefert, während Teilnehmer:in B2 kein klares Urteil gefällt hat und Teilnehmer:in B3 und B4 ihre Urteile nur ansatzweise begründet haben. Die Ergebnisse zeigen, dass nur zwei der fünf Teilnehmer:innen, B1 und B5, die Anforderungen des Operators „erörtere“ vollständig erfüllen konnten, indem sie eine umfassende und gut begründete Stellungnahme entwickelt haben. Die anderen drei Teilnehmer:innen, B2, B3 und B4, zeigten Schwierigkeiten, eine tiefgehende Analyse zu leisten und Pro- und Contra-Argumente umfassend abzuwägen. Es wurden alle drei Niveaustufen der politischen Urteilskompetenz verzeichnet.

Frage 4

Grad	Ausprägung der erwarteten Leistung ²⁰¹	Punkte
1	Elemente aus dem Spiel können im Artikel teilweise identifiziert werden.	1
2	Elemente aus dem Spiel können im Artikel identifiziert und mit dem Spiel in Verbindung gebracht werden.	2
3	Elemente aus dem Spiel können im Artikel identifiziert werden und in Relation zum Spiel analysiert und erläutert werden.	3

TN	Gegenüberstellung der Fallzusammenfassungen zu Frage 4	Grad
B1	B1 konnte in dem Artikel wenige Aspekte des Spieles wiedererkennen. Die Juden und die Siedler kannte B1 aus dem Spiel, sie wurden von ihm/ihr auf der ‚Westseite‘ (der Westbank) verortet. B1 erwähnte weiters, dass er/sie den UNO-Sicherheitsrat befragt hatte, dieser aber keine Stellung beziehen wollte, was laut diesem Artikel jedoch sehr wohl geschehen ist. B1 war verwirrt, auf wessen Seite der UNO-Sicherheitsrat nun stehe und vermutete, dass er doch auf Seiten der Palästinenser sei.	2
B2	B2 erkannte den physischen Konflikt um Land zwischen den beiden Bevölkerungen und die verschiedenen Machtansprüche auf Territorien, sowie die unterschiedlichen ideologischen und politischen Ausrichtungen, diese wurden jedoch von B2 nicht explizit benannt. Die Verbindung zum Spiel wurde von B2 nur oberflächlich hergestellt.	2
B3	B3 nannte die Siedlungen als bekanntes Element und auch das Einnehmen von Gebieten. B3 sprach auch an, dass es im Spiel die Möglichkeit gab ‚Settlements‘ zu entfernen oder zu erweitern. Er/sie merkte weiters an, dass es häufig auch Probleme bei der Grenzfindung gibt, da man, nach diesem schon sehr lange anhaltenden Konflikt, nicht genau sagen könne, wo wessen Gebiet beginnt oder endet.	3
B4	B4 fasste den Artikel kurz zusammen. Auf Nachfrage kamen B4 die Siedler bekannt vor. Die USA, den Ministerpräsidenten und die Palästinensische Bevölkerung wurden ebenso erwähnt.	2
B5	Teilnehmer:in B5 beschrieb, dass er/sie weder USA noch UNO im Spiel wahrgenommen habe. Jedoch konnte der Siedlungsbau im Spiel erkannt werden und auch der Bau der Grenzmauer wurde von B5 erwähnt. Es wurden eindeutige Parallelen zum Spiel gezogen.	3

²⁰¹ Kühberger, Aufgabenarchitektur für den kompetenzorientierten Geschichtsunterricht, 12.

Die Ergebnisse zeigen, dass die Fähigkeit, Elemente aus dem Spiel im Artikel zu identifizieren und zu analysieren, unter den Teilnehmer:innen unterschiedlich ausgeprägt ist. Insbesondere Teilnehmer:in B3 und B5 konnten diese Aufgabe sehr gut bewältigen und die relevanten Elemente detailliert in Relation zum Spiel erläutern. Teilnehmer:in B1, B2 und B4 zeigten zwar Ansätze, hatten jedoch Schwierigkeiten, eine tiefergehende Verbindung herzustellen. Die politikbezogene Methodenkompetenz von B1, B2 und B4 erreichte intermediäres Niveau, B3 und B5 konnten auf elaboriertem Niveau eingestuft werden.

Frage 5

Grad	Ausprägung der erwarteten Leistung ²⁰²	Punkte
1	Es können keine oder nur fehlerhafte Statements formuliert werden, eine Perspektivenübernahme ist nicht möglich.	1
2	Es können nicht alle Statements fehlerfrei formuliert werden, eine Perspektivenübernahme ist teilweise möglich.	2
3	Es können alle Statements formuliert werden, eine Perspektivenübernahme ist möglich.	3

TN	Gegenüberstellung der Fallzusammenfassungen zu Frage 5	Grad
B1	B1 spricht bei dem Statement der israelischen Bevölkerung die Daseinsberechtigung der Jüd:innen an, welche sie durch die UNO infrage gestellt sehen. Im Statement der palästinensischen Bevölkerung bezieht sich B1 darauf, dass diese eher auf Seiten der UNO sind, und die Zweistaatenlösung gefährdet wäre. Das Statement der UNO weist auf die wiederkehrende Besetzung palästinensischen Landes hin, was zu Konflikten führt.	3
B2	B2 meint, dass sich Israel mit dem Siedlungsbau als friedlichen Akteur sieht, dessen Friedensmission durch die UNO gestört wird. Die palästinensische Bevölkerung stellt B2 als verärgert dar und zeigt den Konflikt um das Land auf. Das Statement der UNO verurteilt den Siedlungsbau als kontraproduktive Maßnahme im Friedensprozess.	2

²⁰² Kühberger, Aufgabenarchitektur für den kompetenzorientierten Geschichtsunterricht, 12.

B3	B3 stellt die israelische Bevölkerung als Unwissende dar, die sich der Auswirkungen des Siedlungsbaues nicht bewusst seien. Die palästinensische Bevölkerung begrüßt das Einschreiten der UNO. Die UNO kritisiert den Siedlungsbau als konfliktfördernde Aktion.	2
B4	B4 meint, dass die israelische Bevölkerung sich in ihrem Bestreben des Ausbaus durch die UNO eingeschränkt fühlt. Die palästinensische Bevölkerung stellt B4 als friedliebend dar. Sie sind gegen die Zerstörung ihres Gebietes und freuen sich auf das friedliche Zusammenleben. Die UNO ist laut B4 der Meinung, dass die israelische Bevölkerung ihr Gebiet nicht ausweiten sollte.	2
B5	B5 kritisiert aus israelischer Sicht die Einmischung der UNO. Aus palästinensischer Sicht befürwortet B5 die Äußerung der UNO, da diese sich unfair behandelt fühlen. Die UNO selbst sei unzufrieden, da der Siedlungsbau nicht beidseitig beschlossen worden war.	3

Die Ergebnisse verdeutlichen, dass die Fähigkeit, verschiedene Perspektiven zu formulieren und zu reflektieren, unter den Teilnehmer:innen unterschiedlich ausgeprägt ist. Teilnehmer:in B1 und B5 zeigten dabei die höchste Leistung und eine gute Perspektivenübernahme. B2, B3 und B4 erreichten eine teilweise Perspektivenübernahme. Die Multiperspektivität wurde hier als Faktor der politischen Handlungskompetenz herangezogen und konnte auf intermediärem und elaboriertem Niveau verortet werden.

Eine Übersichtstabelle über die jeweils erreichten Niveaus in der Bewertungsmatrix und der somit erreichten Gesamtpunktezahl soll einen Vergleich der Proband:innen ermöglichen. Es hätten insgesamt 15 Punkte erreicht werden können.

Proband:in	Aufgabe 1	Aufgabe 2	Aufgabe 3	Aufgabe 4	Aufgabe 5	Punkte
B1	2	2	3	2	3	12
B2	2	2	1	2	2	9
B3	2	2	2	3	2	11
B4	1	2	2	2	2	9
B5	2	2	3	3	3	13

Aus der Tabelle geht hervor, dass durch die Intervention des Spielens vorwiegend das intermediäre Niveau erreicht werden konnte. 17 von 25-mal konnte dieser Ausprägungsgrad erreicht werden. Das elaborierte Niveau wurde sechsmal erreicht. Zweimal wurde ein basales Niveau verzeichnet. Dieses Ergebnis zeigt, dass durch das Spielen eine Kompetenzentwicklung stattgefunden hat. Die häufige Einstufung auf Grad zwei deutet auf einen unvollständigen Wissenserwerb hin, welcher durch weitere Beschäftigung mit der Thematik zu ergänzen wäre. Von einer alleinigen Nutzung des Spieles zur Wissensvermittlung ist daher abzuraten.

6.3 Mindmap

Die Mindmap wurde von den Teilnehmer:innen während des Spiels angefertigt. Nachdem das Spiel beendet wurde, durfte die Mindmap finalisiert werden. In diesem Kapitel werden die Mindmaps der Proband:innen vorgestellt.

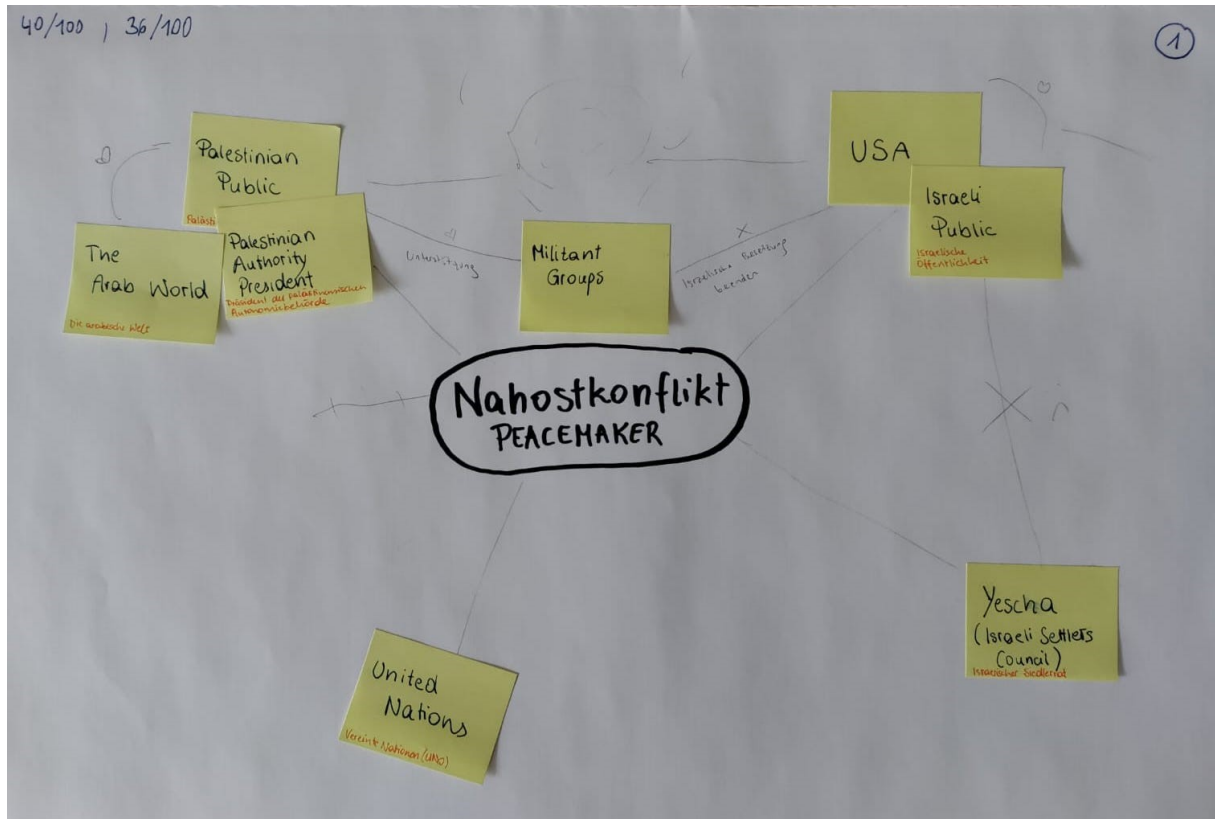


Abbildung 16 Mindmap 1

B1 beendete das Spiel bei einem Spielstand von 40/100 (Israel) zu 36/100 (Palästina). B1 hatte somit den ersten „Milestone“ erreicht.

B1 verband die „Arab World“, „Palestinian Public“ und den „Palestinian Authority President“ sowie die „USA“ und die „Israeli Public“ mit einem Herzchen, welches ein gutes Verhältnis suggeriert. Zwischen diesen beiden Gruppen wurde eine Explosion abgebildet, welche die konfliktreiche Beziehung darstellt. Die Gruppierung links (Palästina) gibt laut der Mindmap den „Militant Groups“ Unterstützung, um die israelische Besetzung zu beenden. Der Siedlerrat hat gemäß der Mindmap schlechte Beziehungen zur „Israeli Public“.

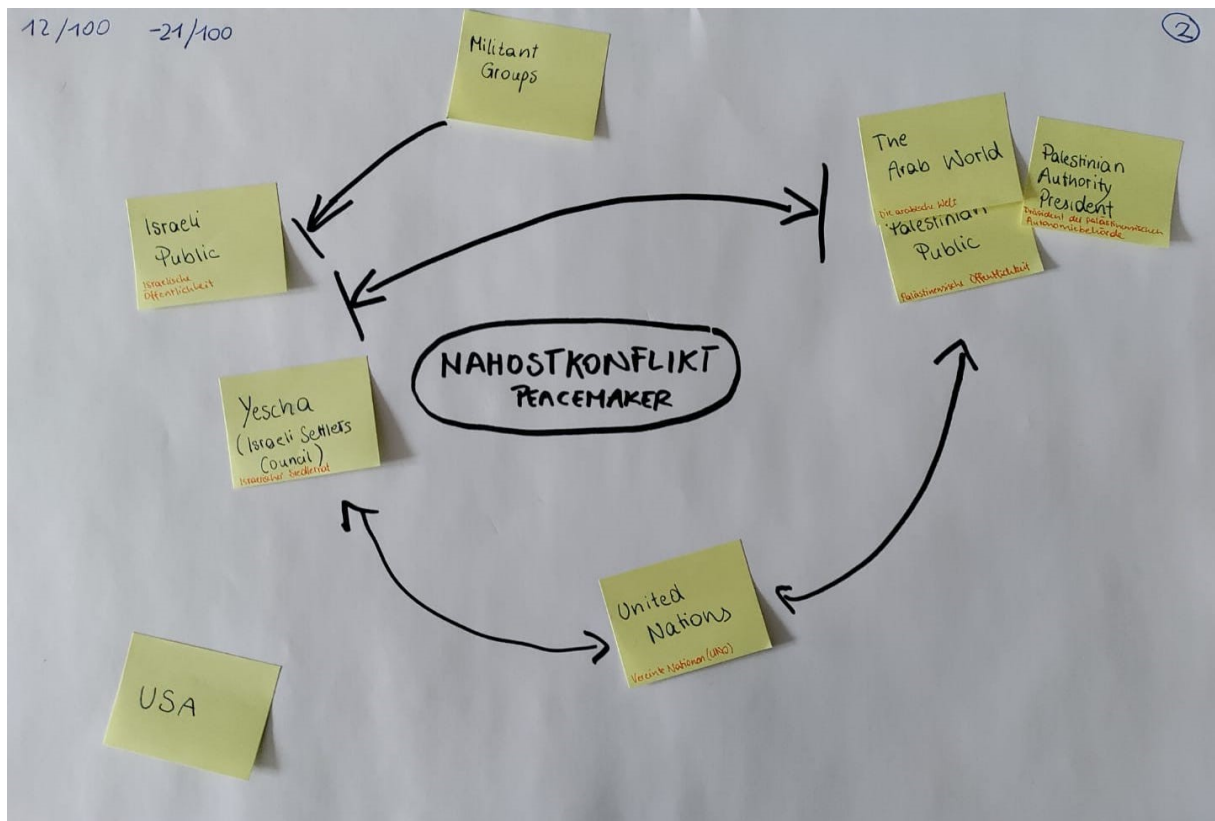


Abbildung 17 Mindmap 2

B2 beendete das Spiel mit einem Spielstand von 12/100 (Israel) zu -21/100 (Palästina). Die Mindmap, welche sehr minimalistisch gehalten wurde, besteht nur aus Pfeilen. Die Verbindungen lassen sich aus dem Bild gut ableiten.



Abbildung 18 Mindmap 3

B3 erstellte trotz des auffällig schlechten Spielergebnis von 22/100 (Israel) zu -67/100 (Palästina) die ausführlichste Mindmap. Den Militant Groups wurden „illegal activities“ und eine „aggressive“ Verbindung mit der „Palestinian Public“ zugeschrieben. Diese wiederum befindet sich in einer wechselseitigen Beziehung mit dem „Palestinian Authority President“, der mit „a lot of back and forth“ und „changing opinions“ beschrieben wird. Weiters zeichnet B3 eine Beziehung zwischen der „Arab World“, die laut B3 gegen Palästina ist, und dem „Yescha“ (Israeli Settlers Council) ein. Dieser wird als „violent“ und „stirring up conflict“ bezeichnet. Offene Punkte, die B3 ebenso eingezeichnet hat sind, „security“, „security of all citizens“ und „military police?“. Außerdem machte sich B3 Gedanken über die „bomb construction?!“, welche wohl in „underground activities“ hergestellt werden und wer dafür zuständig ist. Ebenso stellt sich B3 die Frage, weshalb man durch „education“ noch keine „intervention“ im Konflikt erreicht hat. USA und UN werden miteinander durch ein Fragezeichen verbunden.

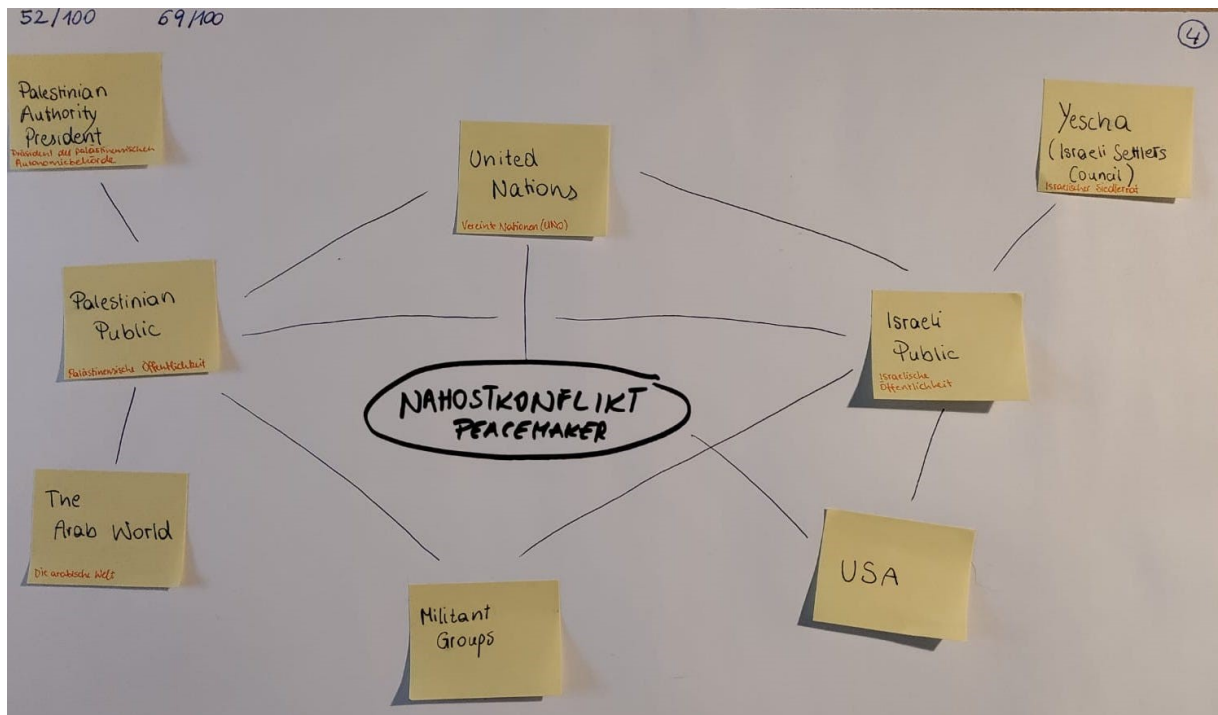


Abbildung 19 Mindmap 4

B4 gestaltete die Mindmap im Gegensatz zu B3 weniger ausführlich, die angenommenen Verbindungen können aus dem Bild jedoch klar abgeleitet werden.

B4 beendete das Spiel bei einem Spielstand von 52/100 (Israel) und 69/100 (Palästina). Dies bedeutet, dass B4 den zweiten „Milestone“ erreicht hatte.

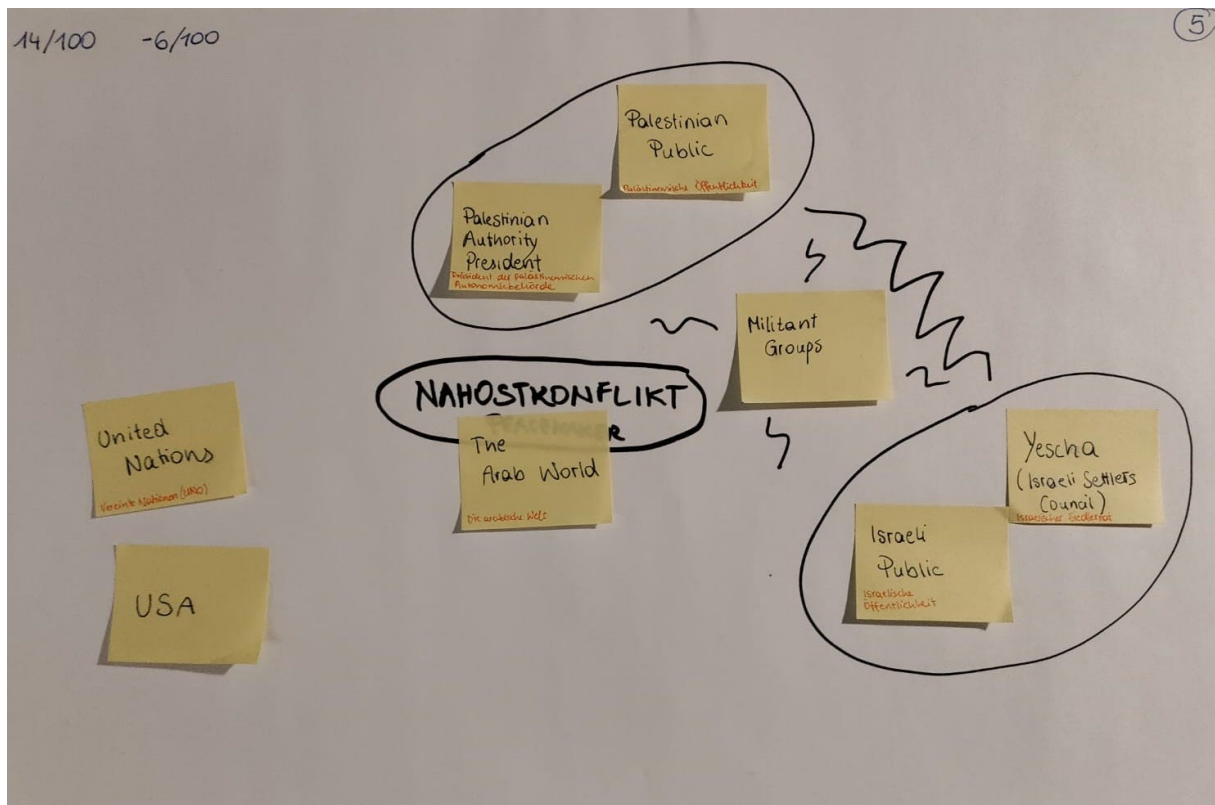


Abbildung 20 Mindmap 5

B5 entschied sich wieder für eine bildliche Darstellung. Er/sie beendete das Spiel bei einem Spielstand von 14/100 (Israel) zu -6/100 (Palästina). Bei diesem Spiel war die Anzahl der nicht-steuerbaren Zwischenfälle mit Auswirkungen auf den Spielstand besonders hoch, obwohl alle Einstellungen gleich vorgenommen wurden, wie bei den anderen Proband:innen. Auch auf der Mindmap spiegelt sich wider, dass B5, wie auch bei der Beantwortung der Fragen, die UN und die USA nicht einordnen konnte.

6.4 Karte

Die Karten, welche als weiteres Orientierungshilfsmittel dienen sollten, wurden von den meisten Teilnehmer:innen nicht genutzt. Lediglich B2 und B4 zeichneten etwas ein.

Während B2 eine korrekte Beschriftung der Karte durchführen konnte, zeichnete B4 Israel im Gazastreifen ein.

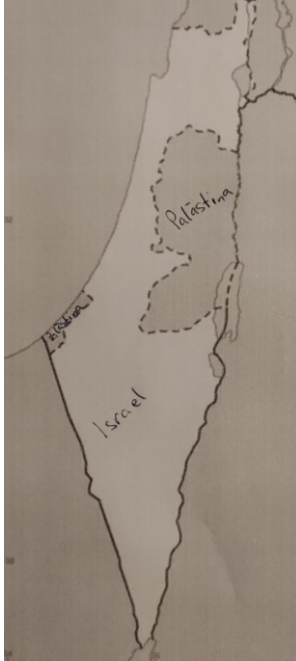


Abbildung 21 Karte B2



Abbildung 22 Karte B4

Fazit

Die vorliegende Masterarbeit untersucht die Auswirkungen eines spielbasierten Lernansatzes auf das Wissen und die Kompetenzen der Teilnehmer:innen im Kontext des Nahostkonflikts. Die Forschungsfrage „Inwieweit kann das Spiel „PeaceMaker“ historische und politische Kompetenzen über den Nahostkonflikt vermitteln?“ diente als Ausgangspunkt für diese Arbeit. Das österreichische Kompetenzmodell für das Schulfach Geschichte und politische Bildung wurde als Referenz für die Erhebung herangezogen. Die Analyse der Interviews erfolgte angelehnt an die inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz.

Fünf Personen im Alter von 20 bis 26 Jahren nahmen an der Studie teil. Alle verfügten über einen Maturaabschluss. Die Untersuchung begann mit einem Prä-Test, der einen Lückentext und drei offene Fragen umfasste. Danach folgte eine 35- bis 40-minütige Spielsequenz. Im Anschluss daran wurde der Lückentext erneut vorgelegt und eine Abschlussbefragung mit fünf Fragen durchgeführt.

Im Prä-Test konnte lediglich eine der fünf Personen etwa 50 % der Fragen richtig beantworten. Vier Teilnehmer:innen waren nicht in der Lage, den Prä-Test zu beantworten. Ein fundiertes Vorwissen über den Nahostkonflikt konnte anhand des Lückentextes somit nicht nachgewiesen werden. Dies war überraschend, da das Thema in den Medien fast täglich präsent ist. Auch das kartographische Wissen war mangelhaft, nur ein/eine Teilnehmer:in versuchte die Karte zu beschriften, während die anderen völlig ratlos waren. Das Vorwissen der Teilnehmer:innen wurde insgesamt als mangelhaft oder nicht vorhanden bewertet.

Die Ergebnisse des Post-Tests zeigten eine signifikante Verbesserung der Antwortrichtigkeit nach der Intervention, was darauf hinweist, dass das Spielen und die Bearbeitung der Aufgaben das Wissen der Proband:innen erheblich erweitert haben. Durchschnittlich konnten sich die Teilnehmer:innen im Reproduktionsteil, dem Lückentext, um 67,19 % verbessern, dies belegt eine deutliche Effektivität der Lernintervention.

Die Analyse der Lückentexte und der Mindmaps zeigte, dass die Teilnehmer:innen zwar ein grundlegendes Verständnis der beteiligten Parteien und Konfliktfelder des Nahostkonflikts entwickelt hatten, es ihnen aber schwerfiel, diese Informationen zu einem schlüssigen Gesamtbild zusammenzuführen. Dies spiegelte sich in der Einstufung der historischen Methodenkompetenz wider, die überwiegend auf einem basalen bis intermediären Niveau lag.

Die historische Sachkompetenz, welche in Aufgabe zwei mit dem Zuordnen der Konfliktparteien in kriegstreibend und konfliktlösende Parteien abgefragt wurde, konnte bei allen auf intermediärem Niveau verortet werden.

Die Untersuchung der politischen Urteilskompetenz offenbarte, dass nur zwei von fünf Teilnehmer:innen eine umfassende und gut begründete Argumentation für oder gegen eine Zweistaatenlösung liefern konnten, während die anderen Schwierigkeiten hatten, eine tiefgehende Analyse durchzuführen und Pro- und Contra-Argumente abzuwägen.

Ähnlich unterschiedlich ausgeprägt war die politikbezogene Methodenkompetenz. Zwei Teilnehmer:innen stellten in der Interpretation des Zeitungsartikels Verbindungen zu ihrem Spielerlebnis her und erkannten einzelne Elemente wieder. Sie konnten auf elaboriertem Niveau eingestuft werden, während die anderen lediglich bekannte Akteure benannten.

Die politische Handlungskompetenz, basierend auf der Fähigkeit zur Perspektivenübernahme durch das Formulieren von Statements, zeigte ebenfalls Unterschiede unter den Teilnehmer:innen. Während einige hohe Leistungen und eine gute Perspektivenübernahme zeigten, erreichten andere diese nur teilweise.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass durch die spielbasierte Intervention eine Kompetenzentwicklung stattgefunden hat, die überwiegend das intermediäre Niveau erreichte. 17 von 25-mal wurde dieser Ausprägungsgrad erreicht, während das elaborierte Niveau sechsmal und das basale Niveau zweimal verzeichnet wurden.

Erwähnenswert sind die erreichten Spielstände der Proband:innen. Zwei Personen erreichten Zwischenziele, B1 gelangte zum ersten „Milestone“ und erreichte im Post-Test 12 von 15 Punkten. Die Karte wurde von B1 korrekt beschriftet. B4 hingegen erspielte den zweiten „Milestone“, konnte jedoch nur neun Punkte im Post-Test erreichen. B4 verortete Israel auf der Karte im Gazastreifen. Diese Resultate stehen im starken Kontrast zum Spielergebnis. Die meisten Punkte im Post-Test erzielte B5 mit einer Leistung von 13 Punkten, er/sie beendete das Spiel jedoch mit einem wenig erfolgreichen Punktestand. Dies lässt den Schluss zu, dass der Spielerfolg nicht zwingend mit Wissen und Kompetenzerwerb in Zusammenhang gebracht werden kann.

Dennoch zeigen die Ergebnisse der Studie, dass das Spielen als Lernmethode effektiv zur Verbesserung des Wissens und bestimmter Kompetenzen beiträgt. Das Spiel ermöglicht eine Förderung des reflektierten und selbstreflexiven Geschichtsbewusstseins. Eine vollständige Wissensvermittlung kann aber nicht gewährleistet werden. Für eine umfassende Wissensvermittlung und eine tiefere Kompetenzentwicklung ist eine zusätzliche Beschäftigung mit der Thematik notwendig. Von einer alleinigen Nutzung des Spiels als Informationsquelle ist daher abzuraten.

Auch in der Schule könnte das Spiel diesen Ergebnissen zufolge als unterstützendes Tool genutzt werden, um den Schüler:innen die Komplexität des Nahostkonfliktes näher zu bringen. Die große Gefahr liegt im Fehlen des Kontextes, denn dies kann dazu führen, dass falsche Schlüsse gezogen werden.

Da digitale Medien von Schüler:innen gerne genutzt werden und Spiel und Wissenserwerb Hand in Hand gehen, ist es möglicherweise gerade für komplexe Themenbereiche hilfreich, PC-Spiele in den Unterricht miteinzubeziehen. Vor allem der Nahostkonflikt ist schwer zu verstehen, wenn die vielen unterschiedlichen Interessen und Beweggründe von Juden:Jüdinnen und Araber:innen nicht klargemacht werden.

Es bedarf gezielter Vorarbeit durch die Lehrkraft, um das Spiel den Schüler:innen in kurzer Zeit näher zu bringen. Vorwissen über die Thematik ist sicherlich von Vorteil, um bei den Schüler:innen weiteren Wissensgewinn zu erreichen. Mit gezielten begleitenden Fragen und

einer Mindmap kann das Spiel jedoch ergänzend zum Unterricht sicherlich mehr Klarheit in die Thematik bringen.

Das Spiel zeigt sehr realitätsnah, warum dieser Konflikt derzeit unlösbar scheint. Allein die Anzahl der in diesem Konflikt aufgelisteten Gruppierungen mit ihren unterschiedlichen Interessen zeigen die Problematik. In den Spielzügen wird auch deutlich, welche Kettenreaktionen eine Handlung zur Folge hat und inwieweit auch die Großmächte und Nachbarstaaten in den Konflikt verwickelt sind. Obwohl das Spiel schon mehrere Jahre alt ist, zeigt es immer noch aktuelle Strukturen des Konfliktes auf. Die darin enthaltenen Themen und Handlungsmöglichkeiten sind auch heute noch Teil der Auseinandersetzung, auch wenn die kriegerischen Handlungen zwischen Israel und der Hamas diese im Moment größtenteils überschatten.

Wie aus der Studie ersichtlich, kann zumindest ein gewisses Grundwissen mit dem Spiel gelegt werden.

Literaturverzeichnis

- Adamski, Peter*, Historisches Lernen diagnostizieren: Lernvoraussetzungen - Lernprozesse - Lernleistungen Methoden historischen Lernens (Schwalbach am Taunus 2014).
- Ammerer, Heinrich*, *Politik Lernen in der Schule* (Hg.) Kompetenzorientierter Unterricht in Geschichte und Politischer Bildung: Diagnoseaufgaben mit Bildern (Zentrum Polis, Wien 2011).
- Asseburg, Muriel*, Palästina und die Palästinenser: eine Geschichte von der Nakba bis zur Gegenwart (C.H. Beck Paperback, München ⁵2023).
- Aumayr, Florian*, *Preisinger, Alexander*, Digitale Spiele im Geschichtsunterricht & in der politischen Bildung (Edition Polis, Wien 2020).
- Baumgärtner, Ulrich*, Wegweiser Geschichtsdidaktik: Historisches Lernen in der Schule. (Stuttgart ³2023), doi:10.36198/9783838561622.
- Bernsen, Daniel*, *Kerber, Ulf* (Hg.), Praxishandbuch historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter (Opladen/Berlin/Toronto 2017).
- BGBLA_2016_II_113, Verordnung der Bundesministerin für Bildung und Frauen, mit der die Verordnung über die Lehrpläne der Hauptschulen, die Verordnung über die Lehrpläne der Neuen Mittelschulen sowie die Verordnung über die Lehrpläne der allgemein bildenden höheren Schulen 1-25.
- BGBLA_2016_II_219, Verordnung der Bundesministerin für Bildung, mit der die Verordnung über die Lehrpläne der allgemein bildenden höheren Schulen geändert wird; Bekanntmachung, mit der die Bekanntmachung der Lehrpläne für den Religionsunterricht an diesen Schulen geändert wird 1-278
- Brauch, Nicola*, Geschichtsdidaktik (Akademie Studienbücher, Berlin 2015).
- Burak, Asi*, *Keylor, Eric*, *Sweeney, Tim*, Peacemaker: A video game to teach peace. In: Mark *Maybury*, *Oliviero Stock*, *Wolfgang Wahlster* (Hg.), Intelligent Technologies for Interactive Entertainment (Lecture notes in computer science 3814, Springer, Berlin 2005) 307–310.
- Bühl-Gramer, Charlotte*, Geschichtsunterricht im 21. Jahrhundert – eine Standortbestimmung. In: Thomas *Sandkühler*, *Charlotte Bühl-Gramer*, *Anke John*, *Astrid Schwabe*, *Markus Bernhardt* (Hg.), Geschichtsunterricht im 21. Jahrhundert – Eine geschichtsdidaktische Standortbestimmung (Beihefte zur Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 17, V&R unipress, Göttingen 2018) 31-40.
- Croitoru, Joseph*, Die Hamas: Herrschaft über Gaza, Krieg gegen Israel (C.H. Beck Paperback, München 2024).
- Dmytrasz, Barbara*, Fachspezifische Kompetenzmodelle für Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung. In: Bildungsministerium für Bildung und Frauen (Hg.), Die kompetenzorientierte Reifeprüfung aus Geschichte und Sozialkunde / Politische Bildung. Richtlinien und Beispiele für Themenpool und

Prüfungsaufgaben (Wien 2011) 12, www.bmbwf.gv.at/dam/jcr:976dae14-89c6-491c-a4f5-93297bec6b15/reifepruefung_ahs_lfgsk_21067.pdf

Fernández-Vara, Clara, Introduction to Game Analysis (Routledge, New York ²2019)

Freyermuth, Gundolf S., *Gotto*, Lisa, *Wallenfels*, Fabian (Hg.), Serious Games, Exergames, Exerlearning: zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers (Bielefeld 2013).

Giere, Daniel, *Barricelli*, Michele, *Klimmt*, Christoph, Computerspiele - Medienbildung - historisches Lernen: zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen Forum Historisches Lernen (Frankfurt am Main 2019).

Gonzalez, Cleotilde, *Czlonka*, Lisa, Games for Peace: Empirical Investigations with PeaceMaker. In: Jan Cannon-Bowers, Clint Bowers, Serious Game Design and Development: Technologies for Training and Learning (IGI Global, New York 2010) 134-149.

Gros, Begoña, Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments. Journal of Research on Technology in Education 40, Nr. 1 (09.2007) 23–38, doi:10.1080/15391523.2007.10782494.

Hauschke, Lisa Marie, Empirische Untersuchungen zur Relevanz historischer Fragen im Geschichtsunterricht aus Lehrerperspektive (Zeitgeschichte-Zeitverständnis 24, LIT Verlag, Berlin 2012)

Johannsen, Margret, Der Nahost-Konflikt (Wiesbaden ³2011).

Jenkins, Henry et al, Bildung neu gedacht. In: Gundolf S. Freyermut, Lisa Gotto, Fabian Wallenfels (Hg.), Serious Games, Exergames, Exerlearning, Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers (Transcript Verlag, Bielefeld 2013).

Kapell, Matthew, *Elliott*, Andrew B. R. (Hg.), Playing with the past: digital games and the simulation of history (New York 2013).

Konzelmann, Gerhard, Verlorener Frieden? Chancen und Risiken im Nahen Osten (München 2007).

Krämer, Gudrun, Geschichte Palästinas: von der osmanischen Eroberung bis zur Gründung des Staates Israel (C. H. Beck Paperback München ⁶2015).

Kuckartz, Udo, Qualitative Inhaltsanalyse: Methoden, Praxis, Computerunterstützung (Beltz Juventa, Weinheim/Basel ⁴2018).

Kühberger, Christoph, Aufgabenarchitektur für den kompetenzorientierten Geschichtsunterricht. In: Historische Sozialkunde. Geschichte – Fachdidaktik – Politische Bildung 1 (2011).

Laffin, John, *Aregger*, Urs, Die P.L.O. zwischen Terror und Diplomatie (Altstätten 1983).

- Marques, Margarida M., Pombo, Lúcia, Current Trends in Game-Based Learning – Introduction to a Special Collection of Research. Education Sciences 11, Nr. 10 (11.10.2021) (11.10.2021) 622, doi:10.3390/educsci11100622.*
- Mayer, Horst O., Hertnagel, Johannes, Weber, Heidi, Lernzielüberprüfung im eLearning Lehrbuch (München 2009).*
- Mayring, Philipp, Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken (Weinheim Basel ¹¹2010).*
- Muno, Wolfgang, Niemann, Arne, Guasti, Petra, Europa spielerisch erlernen: Didaktische Überlegungen und Praxisbeispiele zu EU-Simulationen (Wiesbaden 2018), doi:10.1007/978-3-658-17463-7_1.*
- Nöllke, Matthias, Kreativitätstechniken (Freiburg ⁸2020).*
- Preisinger, Alexander, Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung (Frankfurt am Main 2021).*
- Preisinger, Alexander, Digitale Spiele für den Home Learning-Betrieb in politischer Bildung und Geschichte (Edition Polis, Wien 2020).*
- Salen, Katie, Zimmerman, Eric, Rules of play: game design fundamentals (MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2004).*
- Schamroth Abrams, Sandra, Gerber, Hannah R., Videogames, Libraries and the Feedback Loop: Learning Beyond the Stacks (Emerald Publishing Limited, United Kingdom 2021).*
- Schreiber, Waltraud, Ein Kompetenz-Strukturmodell historischen Denkens. In: Zeitschrift für Pädagogik 54 (2008) 198-212, DOI: 10.25656/01:4345.*
- Steininger, Rolf, Der Nahostkonflikt (Fischer Taschenbücher, Frankfurt am Main ²2014).*
- Taubinger, Wolfgang, Windischbauer, Elfriede, Das Thema Aufgabenstellung in einem kompetenzorientierten Unterricht im Fach Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung. In: Heinrich Ammerer, Elfriede Windischbauer (Hg.) Kompetenzorientierter Unterricht in Geschichte und Politischer Bildung: Diagnoseaufgaben mit Bildern (Edition Polis, Wien 2011).*
- Trautwein, Ulrich et al., Kompetenzen historischen Denkens erfassen (Münster/New York 2017).*
- Unger Thorsten, Fallstudie 4: Das VITA- Konzept. In: Gundolf S. Freyermut, Lisa Gotto, Fabian Wallenfels (Hg.), Serious Games, Exergames, Exerlearning, Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers (Transcript Verlag, Bielefeld 2014)*
- Wehen, Britta, Macht das Sinn? In: Historisches Erzählen und Lernen, herausgegeben von Martin Buchsteiner, Martin Nitsche, 123–157 (Wiesbaden 2016), doi:10.1007/978-3-658-11078-9_7.*

Zadof, No‘am, Geschichte Israels: von der Staatsgründung bis zur Gegenwart (C.H. Beck Wissen, München 2020).

Zeitungsartikel

Gaza: Benjamin Netanyahu Sets Date for Rafah Offensive as Pressure Grows, 09.04.2024, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-68766913>.

Gaza War: Where Does Israel Get Its Weapons?, 05.04.2024, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-68737412>.

Iranians on Edge as Leaders Say „Tel Aviv Is Our Battleground“, 16.04.2024, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-68823348>.

Israel-Gaza Briefing: Obstacles to Peace Seem Larger than Ever after Six Months of War, 07.04.2024, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-68735869>.

Israeli PM „missed Chance“ to Cut off Hamas Cash, Says Ex-Spy Chief, 19.02.2024, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-68318856>.

Six Months on, How Close Is Israel to Eliminating Hamas?, 06.04.2024, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-68745681>.

Uno verurteilt Genehmigung jüdischer Siedlungen im Westjordanland. DER STANDARD, 20.02.2023, online unter: <https://www.derstandard.at/story/2000143750409/uno-verurteilt-genehmigung-juedischer-siedlungen-im-westjordanland>.

Why Have Israel and Iran Attacked Each Other?, 14.04.2024, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-68811276>.

Websites

PeaceMaker. Games4Sustainability, online unter: <https://games4sustainability.org/gamepedia/peacemaker/>, (08.05.2024).

PeaceMaker: Israeli Palestinian Conflict im Mac App Store, online unter: <https://apps.apple.com/at/app/peacemaker-israeli-palestinian-conflict/id1019906351?mt=12>, (08.05.2024).

PeaceMaker: Play the News. Solve the Puzzle., online unter: <http://peacemakergame.com/>, (08.05.2024).

Videos

Beispiel Spielzug, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=sJhmagJyfwQ>.

Green line und Städte, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=K058g3zjHJc>.

Groups and Leaders PeaceMaker, 2023, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=s6z-GjSg3A0>.

Milestone 1, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=rkSF29wmc6s>.

Milestone 2, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=BR5TwgRVHIE>.

Milestone 3, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=DKazbWsK8tw>.

Milestone 4, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=LH24y60XH DU>.

PeaceMaker Construction Actions, 2024, online unter:
<https://www.youtube.com/watch?v=6vyZSmYemkw>.

PeaceMaker Political Actions, 2024, online unter:
<https://www.youtube.com/watch?v=88nUJltfWcA>.

PeaceMaker Start und Timeline, 2023, online unter:
<https://www.youtube.com/watch?v=wwWRU-QQWno>.

PeaceMaker Einstieg, 2024, online unter: <https://youtu.be/z26vKGYqB1M>.

Security Actions, 2024, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=7PSQhOzpyrY>.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Feedback Loop nach Schamroth Abrams und Gerber	6
Abbildung 2 Beschreibung aus dem Google Playstore	19
Abbildung 3 Screenshot Your Score – Tutorial	22
Abbildung 4 Screenshot Score Explanation	22
Abbildung 5 Screenshot Main Page PeaceMaker	26
Abbildung 6 Screenshot Ask Advisors.....	28
Abbildung 7 Screenshot Build or Remove Security Fence	29
Abbildung 8 Screenshot News Report	31
Abbildung 9 Screenshot End Report	36
Abbildung 11 Stumme Karte	59
Abbildung 12 Ablaufschema einer inhaltlich strukturierenden Inhaltsanalyse	64
Abbildung 13 Adaptierte Grafik der inhaltlich strukturierenden Inhaltsanalyse nach Kuckartz	65
Abbildung 14 Header Zeitungsartikel Nahostkonflikt	70
Abbildung 15 Zeitungsartikel Nahostkonflikt.....	70

Abbildung 16 Stumme Karte	75
Abbildung 17 Mindmap 1	95
Abbildung 18 Mindmap 2	96
Abbildung 19 Mindmap 3	97
Abbildung 20 Mindmap 4	98
Abbildung 21 Mindmap 5	99
Abbildung 22 Karte B2.....	100
Abbildung 23 Karte B4.....	100

Anhang 1 Eingangserhebungen

Eingangserhebung Peacemaker: Vorlage

Name: _____ Alter: _____ Beruf: _____

Höchste abgeschlossene Ausbildung: _____

Digitale Spiele spiele ich: ☐ nie ☐ selten ☐ oft ☐ täglich

Der Nahost- Konflikt ist ein Konflikt zwischen _____ und _____. Mit der Gründung des Staates _____ 1948 eskalierte der Streit zwischen der arabischen Bevölkerung und den _____ Einwanderern.

Vor allem der Bau von _____ auf dem Gebiet der _____ ist ein großer Streitpunkt.

Eigens dafür gibt es eine politische Gruppierung, die sich _____ nennt.

Das umkämpfte Gebiet und vor allem die Hauptstadt _____ ist für die Konfliktparteien so wichtig, da sich dort wichtige _____ Stätten befinden.

An den Bemühungen zur Beilegung des Konflikts sind international besonders die _____ und die _____ beteiligt.

Was sind die PLO und Fatah und welche Ziele verfolgen sie?

Welche Lösungsansätze sind dir für den Nahostkonflikt bekannt und wie stehst du dazu?

Was ist hier dargestellt?

Eingangserhebung Peacemaker B1

Name:x

Alter: 26

Beruf: Buchhändlerin

Höchste abgeschlossene Ausbildung: Matura

Digitale Spiele spiele ich: ☐ nie ☐ selten ☐ oft ☒ täglich

Der Nahost- Konflikt ist ein Konflikt zwischen ____x____ und ____x____.

Mit der Gründung des Staates ____x____ 1948 eskalierte der Streit zwischen der arabischen Bevölkerung und den ____x____ Einwanderern.

Vor allem der Bau von ____x____ auf dem Gebiet der ____x____ ist ein großer Streitpunkt.

Eigens dafür gibt es eine politische Gruppierung, die sich ____x____ nennt.

Das umkämpfte Gebiet und vor allem die Hauptstadt ____x____ ist für die Konfliktparteien so wichtig, da sich dort wichtige ____ Grab ____ Stätten befinden.

An den Bemühungen zur Beilegung des Konflikts sind international besonders die ____ und die ____ beteiligt.

Was sind die PLO und Fatah und welche Ziele verfolgen sie?

Welche Lösungsansätze sind dir für den Nahostkonflikt bekannt und wie stehst du dazu?

Was ist hier dargestellt?

Eingangserhebung Peacemaker B2

Name:x

Alter: 23

Beruf: Student

Höchste abgeschlossene Ausbildung: AHS-Matura

Digitale Spiele spiele ich: ☐ nie ☒ selten ☐ oft ☐ täglich

Der Nahost- Konflikt ist ein Konflikt zwischen _____ und _____. Mit der Gründung des Staates _____ 1948 eskalierte der Streit zwischen der arabischen Bevölkerung und den _____ Einwanderern.

Vor allem der Bau von _____ auf dem Gebiet der _____ ist ein großer Streitpunkt.

Eigens dafür gibt es eine politische Gruppierung, die sich _____ nennt.

Das umkämpfte Gebiet und vor allem die Hauptstadt _____ ist für die Konfliktparteien so wichtig, da sich dort wichtige _____ Stätten befinden.

An den Bemühungen zur Beilegung des Konflikts sind international besonders die _____ und die _____ beteiligt.

Was sind die PLO und Fatah und welche Ziele verfolgen sie?

Welche Lösungsansätze sind dir für den Nahostkonflikt bekannt und wie stehst du dazu?

Was ist hier dargestellt?



Eingangserhebung Peacemaker B3

Name:x Alter: 21 Beruf: Student

Höchste abgeschlossene Ausbildung: Matura

Digitale Spiele spiele ich: ☐ nie ☐ selten ☐ oft ☒ täglich

Der Nahost- Konflikt ist ein Konflikt zwischen _____ und _____. Mit der Gründung des Staates _____ 1948 eskalierte der Streit zwischen der arabischen Bevölkerung und den _____ Einwanderern.

Vor allem der Bau von _____ auf dem Gebiet der _____ ist ein großer Streitpunkt.

Eigens dafür gibt es eine politische Gruppierung, die sich _____ nennt.

Das umkämpfte Gebiet und vor allem die Hauptstadt _____ ist für die Konfliktparteien so wichtig, da sich dort wichtige _____ Stätten befinden.

An den Bemühungen zur Beilegung des Konflikts sind international besonders die _____ und die _____ beteiligt.

Was sind die PLO und Fatah und welche Ziele verfolgen sie?

Welche Lösungsansätze sind dir für den Nahostkonflikt bekannt und wie stehst du dazu?

Was ist hier dargestellt?



Eingangserhebung Peacemaker B4

Name: x Alter: 22 Beruf: Studentin

Höchste abgeschlossene Ausbildung: Matura

Digitale Spiele spiele ich: ☐ nie ☒ selten ☐ oft ☐ täglich

Der Nahost- Konflikt ist ein Konflikt zwischen _____Juden_____ und _____Arabern_____. Mit der Gründung des Staates _____Israel_____ 1948 eskalierte der Streit zwischen der arabischen Bevölkerung und den _____jüdischen_____ Einwanderern.

Vor allem der Bau von _____Gotteshäusern_____ auf dem Gebiet der _____Moslems_____ ist ein großer Streitpunkt.

Eigens dafür gibt es eine politische Gruppierung, die sich _____ nennt.

Das umkämpfte Gebiet und vor allem die Hauptstadt _____ ist für die Konfliktparteien so wichtig, da sich dort wichtige _____ Erdöl _____ Stätten befinden.

An den Bemühungen zur Beilegung des Konflikts sind international besonders die __USA__ und die _Russen__ beteiligt.

Was sind die PLO und Fatah und welche Ziele verfolgen sie?

x

Welche Lösungsansätze sind dir für den Nahostkonflikt bekannt und wie stehst du dazu?

x

Was ist hier dargestellt?



Schwarze Meer. Ehemal. Osmanisches Reich

Eingangserhebung Peacemaker B5

Name:x

Alter: 20

Beruf: Studentin

Höchste abgeschlossene Ausbildung: AHS

Digitale Spiele spiele ich: ☒ nie ☐ selten ☐ oft ☐ täglich

Der Nahost- Konflikt ist ein Konflikt zwischen _____ und _____. Mit der Gründung des Staates _____ 1948 eskalierte der Streit zwischen der arabischen Bevölkerung und den _____ Einwanderern.

Vor allem der Bau von _____ auf dem Gebiet der _____ ist ein großer Streitpunkt.

Eigens dafür gibt es eine politische Gruppierung, die sich _____ nennt.

Das umkämpfte Gebiet und vor allem die Hauptstadt _____ ist für die Konfliktparteien so wichtig, da sich dort wichtige _____ Stätten befinden.

An den Bemühungen zur Beilegung des Konflikts sind international besonders die _____ und die _____ beteiligt.

Was sind die PLO und Fatah und welche Ziele verfolgen sie?

Welche Lösungsansätze sind dir für den Nahostkonflikt bekannt und wie stehst du dazu?

Was ist hier dargestellt?



Anhang 2 – Post- Lückentexte

Post Lückentext B1		
ID	Sätze	Lösung
L1	Der Nahost- Konflikt ist ein Konflikt zwischen Palästina und Israel .	Israel, Palästina
L2	Mit der Gründung des Staates Israels 1948 eskalierte der Streit zwischen der arabischen Bevölkerung und den arabischen Einwanderern.	Israels, jüdischen
L3	Vor allem der Bau von Siedlungen auf dem Gebiet der Palästina ist ein großer Streitpunkt.	Israelischen Siedlungen, Palästinenser
L4	Eigens dafür gibt es eine politische Gruppierung, die sich Yescha nennt.	Yescha/ israelischer Siedlerrat
L5	Das umkämpfte Gebiet und vor allem die Hauptstadt _____ ist für die Konfliktparteien so wichtig, da sich dort wichtige _____ Stätten befinden.	Jerusalem, religiöse
L6	An den Bemühungen zur Beilegung des Konflikts sind international besonders die USA und die UNO beteiligt.	UNO, USA

Post Lückentext B2		
ID	Sätze	Lösung
L1	Der Nahost- Konflikt ist ein Konflikt zwischen Israel und Palästina .	Israel, Palästina
L2	Mit der Gründung des Staates Israel 1948 eskalierte der Streit zwischen der arabischen Bevölkerung und den _____ Einwanderern.	Israels, jüdischen
L3	Vor allem der Bau von _____ auf dem Gebiet der _____ ist ein großer Streitpunkt.	Israelischen Siedlungen, Palästinenser
L4	Eigens dafür gibt es eine politische Gruppierung, die sich _____ nennt.	Yescha/ israelischer Siedlerrat
L5	Das umkämpfte Gebiet und vor allem die Hauptstadt Jerusalem ist für die Konfliktparteien so wichtig, da sich dort wichtige _____ Stätten befinden.	Jerusalem, religiöse
L6	An den Bemühungen zur Beilegung des Konflikts sind international besonders die USA und die UNO beteiligt.	UNO, USA

Post Lückentext B3		
ID	Sätze	Lösung
L1	Der Nahost- Konflikt ist ein Konflikt zwischen Palästina und Israel .	Israel, Palästina
L2	Mit der Gründung des Staates Israel 1948 eskalierte der Streit zwischen der arabischen Bevölkerung und den _____ Einwanderern.	Israels, jüdischen
L3	Vor allem der Bau von Siedlungen auf dem Gebiet der Palästina ist ein großer Streitpunkt.	Israelischen Siedlungen, Palästinenser
L4	Eigens dafür gibt es eine politische Gruppierung, die sich Yescha nennt.	Yescha/ israelischer Siedlerrat
L5	Das umkämpfte Gebiet und vor allem die Hauptstadt Jerusalem ist für die Konfliktparteien so wichtig, da sich dort wichtige _____ Stätten befinden.	Jerusalem, religiöse
L6	An den Bemühungen zur Beilegung des Konflikts sind international besonders die UN und die USA beteiligt.	UNO, USA

Post Lückentext B4		
ID	Sätze	Lösung
L1	Der Nahost- Konflikt ist ein Konflikt zwischen Israel und Palästina .	Israel, Palästina
L2	Mit der Gründung des Staates Palästina 1948 eskalierte der Streit zwischen der arabischen Bevölkerung und den Juden Einwanderern.	Israels, jüdischen
L3	Vor allem der Bau von jüdischen Siedlungen auf dem Gebiet der Palästinenser ist ein großer Streitpunkt.	Israelischen Siedlungen, Palästinenser
L4	Eigens dafür gibt es eine politische Gruppierung, die sich PLO nennt.	Yescha/ israelischer Siedlerrat
L5	Das umkämpfte Gebiet und vor allem die Hauptstadt Jerusalem ist für die Konfliktparteien so wichtig, da sich dort wichtige Glaubens- Stätten befinden.	Jerusalem, religiöse

L6	An den Bemühungen zur Beilegung des Konflikts sind international besonders die USA und die UNO beteiligt.	UNO, USA
----	---	----------

Post Lückentext B5		
ID	Sätze	Lösung
L1	Der Nahost- Konflikt ist ein Konflikt zwischen Israelischen BürgerInnen und Palästinensischer Bevölkerung .	Israel, Palästina
L2	Mit der Gründung des Staates _____ 1948 eskalierte der Streit zwischen der arabischen Bevölkerung und den _____ Einwanderern.	Israels, jüdischen
L3	Vor allem der Bau von israelischen Siedlungen auf dem Gebiet der PalästinenserInnen ist ein großer Streitpunkt.	Israelischen Siedlungen, Palästinenser
L4	Eigens dafür gibt es eine politische Gruppierung, die sich Militants nennt.	Yescha/ israelischer Siedlerrat
L5	Das umkämpfte Gebiet und vor allem die Hauptstadt Jerusalem ist für die Konfliktparteien so wichtig, da sich dort wichtige kulturelle Stätten befinden.	Jerusalem, religiöse
L6	An den Bemühungen zur Beilegung des Konflikts sind international besonders die UNO und die USA beteiligt.	UNO, USA

Anhang 3 - Abschlusserhebung

Abschlusserhebung

1. **Erzähle** anhand deiner Mindmap und der Karte über den Nahost - Konflikt und
2. **ordne** dabei die jeweiligen Akteure in kriegstreibende und konfliktlösende Parteien und nach Zugehörigkeit (Israel, Palästina) **ein**.
3. **Erörtere**, basierend auf deiner Mindmap und deiner Karte, ob eine Zweistaatenlösung, welche das Spielziel darstellt, deiner Meinung nach noch die beste Lösung wäre.

4. **Interpretiere** den folgenden Artikel in Bezug auf das Spiel Peacemaker und deinem Spielerlebnis. Du darfst deine Mindmap benutzen.
5. Betrachte den Zeitungsartikel unter Einbeziehung der verschiedenen Perspektiven. **Formuliere** ein Statement zur Entscheidung der UNO aus Sicht der palästinensischen Bevölkerung, der UNO und der israelischen Bevölkerung.

NAHOSTKONFLIKT

Uno verurteilt Genehmigung jüdischer Siedlungen im Westjordanland

Israel lenkte kurz vor dem Votum ein, die Zweistaatenlösung sei erheblich gefährdet [sic.]

20. Februar 2023, 17:22

Der UNO-Sicherheitsrat hat sich kritisch zum israelischen Siedlungsbau in den Palästinensergebieten geäußert. In einer gemeinsamen Stellungnahme zeigte das mächtigste UNO-Gremium am Montag "Betroffenheit und Bestürzung". Der 15-köpfige Rat wende sich "entschieden gegen alle einseitigen Maßnahmen, die den Frieden behindern, darunter unter anderem der israelische Bau und Ausbau von Siedlungen", die Beschlagnahmung von Land und die Zerstörung von Häusern der Palästinenser.

Außerdem werde die Vertreibung palästinensischer Zivilisten verurteilt, hieß es in der einstimmig verabschiedeten Stellungnahme. Das Büro von Israels Ministerpräsident Benjamin Netanyahu verurteilte die Erklärung und die Rolle des Verbündeten USA: "Diese einseitige Erklärung hätte niemals abgegeben werden dürfen, und die Vereinigten Staaten hätten sich ihr niemals anschließen dürfen". Demnach werde darin "das Recht der Juden" geleugnet, in ihrer "historischen Heimat zu leben".

Austria Presse Agentur, Uno verurteilt Genehmigung jüdischer Siedlungen im Westjordanland, In: STANDARD Verlagsgesellschaft m.b.H. 2023, 20.2.2023, online unter: <https://www.derstandard.at/story/2000143750409/uno-verurteilt-genehmigung-juedischer-siedlungen-im-westjordanland> (22.3.2023).

Anhang 3 – Interviews

Interview mit B1

1 I: Gut also die erste Frage wär mal **Erzähle mir mal** anhand deiner Mindmap und der Karte
2 über den Nahost – Konflikt und ordne dabei die jeweiligen Akteure (also was du da
3 aufgeschrieben hast- in kriegstreibende und konfliktlösende Parteien und nach Zugehörigkeit
4 (Israel und Palästina).

5 B1: Ja, das hab ich e schon gemacht also die- die gehören halt so zusammen- als Palästina-
6 mäßig. Also auch auf die Nachbarstaaten gehören halt nicht auch zu Palästina , aber sind halt
7 good friends. Also die Israeli settlers, aber auf der Karte da im Spiel waren die im Bereich
8 von Palästina dabei und haben halt Stunk gemacht [lacht] im Prinzip, deswegen würde ich die
9 schon als kriegstreibend einschätzen so und auch als Prinzip ihr eigenes Ding machen wollen,
10 die wollen ihren eigenen Staat haben und ähm nicht so wirklich irgendwo dazugehören. Und
11 dann haben wir noch die Israeli Public und da sind halt ähm Unterstützung von der USA sehr
12 eng zusammen und da würd ich jetzt nicht sagen, dass die kriegstreibend oder konfliktlösend
13 sind, sondern halt so ein Mittelding, weil sie ja schon wollen dass das klappt, aber so ganz
14 funktioniert nicht und ähm also würd sagen die USA ist in dem Fall schon konfliktlösender
15 äh, Beistand und äh sie versuchen das auch aber wenn dann immer ein Angriff von da und
16 dort ahm es ist halt schwierig weil sind halt einzelne schwarze Schafe, kann man jetzt nicht
17 sagen die ganze israelische Ding ist so ähm ja bei den United Nations bin ich mir eben nicht
18 ganz sicher, was die eigentlich machen, was die wollen. Ich mein ich glaube sie würden auch
19 gern unterstützen, aber so wirklich tun sies nicht. Ähm Dann gibt's die militärischen Gruppen
20 , klar die sind so ne art kriegstreibend, aber auch mit ansich nem guten Ziel also dass sie halt
21 wollen, dass jeder sein eigenes Ding hat und ah Israel da nichtmehr im Land drin sitzt und
22 herrscht, sie wollen abhängigkeit- äh Unabhängigkeit und ihnen sind dann jede Mittel recht,
23 so würd ich das vielleicht sagen. Ja. Ähm ja.

24 I: mhm

25 Die die Nachbarländer sind jetzt glaub ich auch nicht so, dass sie sich da irgendwie
26 kriegsmäßig einmischen, sondern halt nur so unterstützend zustimmen. Ja aber es gibt halt
27 immer auf beiden Seiten gibt's halt immer wenn man das Gefühl hat es geht grad gut dann
28 gibt's auf einer Seite wieder einen suicide bomber sozusagen der dann wieder den ganzen
29 Vertrauen wieder zerbricht und dann fahren die einen Seiten die eine Seite fahren dann wieder
30 Security hoch und die andere Seite ist dann wieder so „aah ihr vertraut uns nicht das finden
31 wir garnicht cool“ so aber sie würdens selber genauso machen hm also ja.

32 I: ok

33 B1: das sind so meine Einschätzungen

34 I: ok , am wie würdest du jetzt noch den Nahostkonflikt zusammenfassen kurz?

35 B1: Mmm

36 I: von dem was du jetzt mitbekommen hast? Worum geht's da?

37 B1: Also im Prinzip geht's darum, dass das da gespaltene ähm Leute sind im Prinzip die ja
 38 eigentlich relativ nah beisammen sind, also sie sind ja eigentlich vom selben Schlag fast aber
 39 sie haben sich irgendwie durch die Besetzung jeweils von den Briten hier haben sie sich dann
 40 gespalten und dann immer weiter voneinander entfernt und das hat dann zu Konflikten
 41 geführt weil ähh sie unterschiedliche Ansichten hatten und ja. Jeder eben seine eigene Seite
 42 haben wollte und das hat nicht so ganz gepasst und dann sind da immer so Lücken im Land,
 43 obwohl sie ja eigentlich vielleicht hätten sich das aufteilen können so gerecht sozusagen und
 44 nicht immer nur so ein Fleck da und dann ist wieder Land drum rum und dann wieder ein
 45 Fleck so oder sie hätten halt irgendwie allgemein sich zusammengeführt also so
 46 zusammengeschlossen weil dann wären sie hätten sie alle ein großes Land gehabt aber ...

47 I: genau, das passt e perfekt gleich zur nächsten frage also **erörtere**, basierend auf deiner
 48 Mindmap und deiner Karte, ob eine Zweistaatenlösung, welche das Spielziel darstellt, deiner
 49 Meinung nach noch die beste Lösung wäre.

50 B1: Ja gut dann kann ich da e gut anknüpfen, weil ich ich mein ich jetzt als außenstehende
 51 Person ich denk mir es wär vielleicht garnicht schlecht, wenn sie eben an einem Strang ziehen
 52 würden, weil ähm eben diese halberten Sachen dass da immer da einer kämpft und dort einer
 53 kämpft obwohl sie ja eigentlich so viele Ressourcen und so viel Geld eigentlich sparen
 54 könnten in dem sie zusammenarbeiten und das Geld dann zusammen in education ausgeben
 55 oder in in ja vor allem ich denk mir die ganzen ähm Menschen, die so garnichts damit zu tun
 56 haben also die weder jetzt in den Militärgruppen sind oder ähm die ganz normalen Bürger die
 57 leiden ja komplett drunter dass da ein Hahnenkampf geführt wird in den oberen Ebenen, die
 58 halt im Prinzip eigentlich nur Macht wollen und „ich will der Beste sein und ich will der
 59 mächtigste sein“ obwohl sie einfach zusammen dann gibt's halt 2 Oberhäupter oder so und
 60 die regieren halt zusammen und ahm ja also ich ich könnt mir vorstellen, dass vielleicht die
 61 beste Lösung ist wirklich wenn sie zusammenarbeiten. Zu einem Staat werden oder zu einem
 62 Ganzen weil man dann einfach die besser aufteilen kann die Kosten, die jetzt alle irgendwo
 63 ins Nirvana fliegen weil sie halt für Militär ausgegeben werden und alles weil sie sich
 64 gegeneinander bekriegen und halt doch da security und alles das könnte man alles in eine

65 Ding geben und dann haben sie halt ihre Sicherheit sozusagen und dann müssten sie sich nur
 66 nach außen gegen falls da überhaupt mal was kommen sollt.

67 I: mhm

68 B1: Und dann mit den und wenn sie dann mit den Unterstützung von der USA auch noch
 69 haben dann haben sie ja das non plus ultra Ding

70 I: Ja

71 B1: also glaub die würden die Leute drum herum würden das auch mehr unterstützen wenn
 72 die wirklich Hand in Hand arbeiten würden weil sie dann sagen würden ja Krieg ist unnötig
 73 brauch ma nicht und falls betrifft ja dann die Nachbarländer auch teilweise wenn da irgendwie
 74 ne Bombe hochgeht und so dann die Bombe achtet nicht auf grenzen

75 I: ja

76 B1: kann alle treffen und drum glaub ich ist das für die umliegenden Leute auch besser wenn
 77 das eben nicht passiert.

78 mhm, perfekt> ja > gut nächste Frage. Lies dir ganz kurz- also das ist jetzt ein Ausschnitt aus
 79 einem Artikel- lies den kurz durch und interpretiere den folgenden Artikel in Bezug auf das
 80 Spiel Peacemaker und deinem Spielerlebnis. Also was findest du da wieder, und so weiter.

81 B: Willst du Pause drücken?

82 I: Ne, passt schon.

83 {Lesen des Artikels}

84 [8:12] Okay, ahm ... ai geht schon wieder um die um die Juden um die Siedler die halt wieder
 85 ihr eigenes Ding irgendwie machen und ahm ... das kam ja im Spiel dann auch vor, dass die
 86 da im Rand waren in den westlichen.. wie hat das geheißen auf der Westseite so...

87 I: West Bank

88 B: west bank ja. Ähm...

89 Und das mit dem UNO Sicherheitsrat ist jetzt halt neu für mich weil die hab ich ja befragt und
 90 die wollten nicht wirklich Stellungnahme beziehen und jetzt halt hier schon, ähm, dass sie
 91 sich da jetzt kritisch äußern find ich jetzt auch komisch, weil geht die ja eigentlich nichts an
 92 [lacht] also so in der Art halt so ähm auf wessen Seite stehen die jetzt eigentlich wenn sie sich
 93 jetzt hier kritisch äußern dann klingt das halt eher so als wären sie vielleicht doch auf der

94 Seite von den Palästinern oder eher in die Richtung unterstützen. Ähm. Ja weiß jetzt nicht was
95 ich noch....

96 I: ok passt, gut zum Schluss ähm du hast das jetzt durchgelesen, ist die Aufgabe, dass du von
97 drei Standpunkten Statement zu dieser Entscheidung der UNO aus Sicht der palästinensischen
98 Bevölkerung, der UNO und der israelischen Bevölkerung formulierst. Betrachte den
99 Zeitungsartikel unter Einbeziehung der verschiedenen Perspektiven. **Formuliere** ein
100 Statement zur Entscheidung, die hier gefällt wurde, sie wurde ja kritisiert, ein Statement
101 ausschickst quasi, aus Sicht der UNO dann von der palästinensischen Bevölkerung und der
102 israelischen Bevölkerung. Was sind von den drei Gruppen was würden, was sagen die dazu,
103 was da passiert ist?

104 B: Mhm also ich würd sagen die also die israelische Bevölkerung ist wahrscheinlich ist die
105 versteht das nicht weil die gehören ja hier auch dazu die und ähm wenn sie jetzt auch sagen
106 das Recht der Juden dass sie eben auch dort leben dürfen weils ihre Heimat ist sozusagen
107 kann ich mir vorstellen dann dass die Bevölkerung sagt ja warum wird das jetzt verurteilt weil
108 ist ja Geburtsrecht irgendwie in die Richtung ähm

109 Also das Statement ist sozusagen, dass sie das auch dass sie das verurteilen, dass die das
110 verurteilen kann man das so sagen?

111 I: ja

112 B1: Die äh... aber die UNO hat ja schon dieses Statement gegeben oder sollen sie sich jetzt
113 da nochmal...?

114 I: ja warum haben sie das jetzt gemacht?

115 B1: Ja also wenn die UNO jetzt als Mitbestreiter der Palästinenser gilt, dann haben die das
116 sozusagen deswegen verurteilt, weils eben schon wieder palästinische Besetzung ist vom
117 Land und deswegen das eben gesagt haben“ Ja hey wenn ihr halt ne Konfliktlösung haben
118 wollt oder eben die Zweistaatenlösung haben wollt dann könnt ihr nicht hier hinkommen und
119 weiterbauen wies euch gefällt ähm ja aber ich nehm an die Palästinische Bevölkerung wird
120 das auch nicht so gut finden also die wird das äh... mehr auf der Seite von der UNO und das
121 Statement ist gut was da kommt sozusagen und äh dass sie dann auch Angst haben dass
122 dadurch die Zweistaatenlösung gefährdet ist weil eben was da gibt's ja dann keine zwei
123 Staaten mehr wenn die Leute dann bei dir im auf dem Land sich mm dann verschmilzt das
124 wieder und das ist das was sie anscheinend nicht wollen und ja.

125 I: ok, perfekt

Interview mit B2

1 I: Ok, also wir beginnen mit der ersten Frage. Erzähle anhand deiner Mindmap und der Karte
2 über den Nahost - Konflikt und ordne dabei die jeweiligen Akteure in kriegstreibende und
3 konfliktlösende Parteien und sag noch dazu, ob das jeweils etwas von Israel ausgehendes ist
4 oder von Palästina. Also ob die zu Israel gehören oder zu Palästina.

5 B2: ... die...

6 I: Was wir da haben.

7 B2: Vermittelnden Parteien

8 I: genau

9 B2: Ja also die äh Israelische Öffentlichkeit äh und äh der israelische Siedlerrat äh gehören
10 oder meiner Meinung nach äh zu Israel und also äh das ist quasi die eine Partei äh dem
11 gegenüber steht der äh die andere Partei äh nämlich die Palästinenser oder Palästinensische
12 Öffentlichkeit gemeinsam mit ah dem Präsidenten der palästinensischen Autonomiebehörde
13 und der arabischen Welt die quasi die palästinensische äh Partei ähm unterstützt und diese
14 zwei gegeneinander äh stehenden Parteien die stehen eben gegenüber im Konflikt und
15 bekämpfen sich. Ähm dann ah, ist äh, sind die Militanten Truppen auch als weitere Partei
16 anzusehen ah als ah weitere äh kriegstreibenden Kraft, die vor allem die israelische
17 Öffentlichkeit unter Druck setzt und äh dann kommen zwei konfliktlösende Parteien äh ins
18 Spiel, nämlich die vereinten Nationen, äh die für eine ja friedliche Lösung des eine friedliche
19 Lösung des Konfliktes anstreben und eine Vermittlerrolle zwischen den beiden sich
20 bekriegenden Parteien einnehmen. Und äh als Konfliktlösende Partei steht auch äh die USA,
21 die vereinigten Staaten von Amerika, die eine sozioökonomische Vermittlerrolle in dem
22 Konflikt auch einnehmen

23 I: Super. Und worum, würdest du jetzt sagen, geht es genau in dem Konflikt, also was wollen
24 die beiden?

25 B2: Ähm Es geht meiner Ansicht nach um äh Gebiete um also um Land um das äh jetzt ähm
26 gestritten wird oder äh sich diese beiden Parteien sich bekriegen.

27 I: OK Perfekt, die nächste Frage ist erörtere, basierend auf deiner Mindmap und deiner Karte,
28 ob eine Zweistaatenlösung, also das wäre das Spielziel, äh deiner Meinung nach noch die
29 beste Lösung wäre. Also dass wir quasi einen Staat Palästina und einen Staat Israel haben.

30 B2: Auch ausgehend vom Spiel würde ich sagen ähm... gabs äh... oder gibt es große
31 Konflikte zwischen diesen beiden Parteien und äh und die Frage war ...

32 I: ob die Zweistaatenlösung noch die beste Lösung wäre, deiner Meinung nach.

33 B2: Es ist schwierig zu beurteilen, weil einerseits würde ich sagen nein, weil diese beiden
34 Gruppierungen also die Menschen dieser beiden Territorien zu unterschiedliche Ansichten
35 haben und besitzen, andererseits wüsste ich jetzt nicht was anstelle einer Zweistaatenlösung
36 als Lösung angeboten werden könnte sodass ich nicht äh wüsste selbst wenn ich das jetzt
37 nicht als optimalste Lösung ansehen würde was ich als Alternative anbieten könnte.

38 I: Mhm Gut, dann die vorletzte Frage. Also du hast jetzt einen kleinen Zeitungsartikel, der ist
39 ein bisschen gekürzt, aber nicht viel ähm, du es wär cool wenn du dir den durchliest und dann
40 in Bezug auf das Spiel was du gerade gespielt hast kurz interpretierst. Also was ist
41 vorgekommen, was kommt dir bekannt vor, inwiefern kannst du das verbinden.

42 B2: Mhm

43 {Artikel wird gelesen}

44 [5:50]

45 I: Naja da geht es genau um den äh einerseits physischen Konflikt um Gebiete und das Land
46 mm zwischen diesen zwei Bevölkerungen äh andererseits auch nicht nur um bestimmte
47 Machtansprüche gegenüber von Territorien aber andererseits auch ähm ideologische ähm
48 politische Ausrichtungen und ähm das sieht man natürlich dass beide Parteien vollkommen
49 unterschiedliche Ansprüche haben und äh in diesem Artikel hat äh versucht äh oder hat sich
50 entschlossen Israel bestimmte Maßnahmen zu setzten wie zum Beispiel der Siedlungsbau ähm
51 hat dabei aber ähm bestimmte Rechte und Bedürfnisse der Palästinensischen Bevölkerung
52 vollkommen missachtet, äh weshalb diese Aktion von der UNO auch verurteilt wurde.

53 I: Mhm, Ist das im Spiel auch vorgekommen? Sowas ähnliches?

54 B2: Zum Teil ja. Ja ja

55 I: OK und die letzte Aufgabe. Jetzt betrachtest du – jetzt hast du eh grad gelesen und versuch
56 ein Statement jetzt zu dem Artikel und zu der Entscheidung der UNO zu formulieren- also das

57 kann ein kurzer Satz sein- aus Seite der UNO, warum haben sie das gemacht? Was war jetzt
58 deren Hintergedanke? Dann aus Seite der palästinensischen Bevölkerung und der israelischen
59 Bevölkerung.

60 B2: Ok, ähm, das Statement der UNO könnte lauten Ähm israelische Bestrebungen äh werden
61 auf diese Art und Weise zu keiner nachhaltigen Konfliktlösung beitragen.

62 I: super

63 B2: Aus Sicht der Palästinensischen Bevölkerung ähm... Beraubung unserer Ansprüche und
64 äh Territorien äh durch die israelische Bevölkerung ähm gehört exekutiert und äh von Seiten
65 der israelischen Bevölkerung würd ich das Statement folgendermaßen formulieren und
66 zwar...

67 Unsere boykottierte Friedensmission durch Palästina und die UNO?

68 I: Ok super, passt. Dann sag ich vielen, vielen Dank.

69 B2: Danke auch.

Interview mit B3

1 I: Ok, Frage Nummer eins, Erzähle anhand deiner Mindmap und der Karte über den Nahost -
2 Konflikt und ordne dabei die jeweiligen Akteure – also die Sachen die du hier aufgeschrieben
3 hast- in kriegstreibende und konfliktlösende Parteien und nach Zugehörigkeit (Israel,
4 Palästina) ein.

5 B3: Okay, mmm, also auf jeden Fall die ähm Jescha und die militant groups sind ahm
6 konflikttreibend und ähm und auch recht ähm gewalttätig teilweise ja ähm (lacht) und äh voll
7 also die äh palästinische Öffentlichkeit und der Präsident sind pro Palästina und die äh
8 israelische Öffentlichkeit m der Siedlerrat sind pro Israel und bei den militant groups bin ich
9 nicht ganz sicher aber ich glaub die sind auch pro Israel. ähm Ja. Also es war sehr schwierig
10 da also es war halt viel hin und zurück und sehr viel ähm militärische Präsenz und
11 militärische Aggressivität und auch ur viel gewaltsame Konflikte und punktuelle Events mit
12 den Suicide bomben und ja also es war ähm sehr schwierig den Konflikt zu navigieren ja.

13 I: und wenn du den Nahostkonflikt jetzt beschreiben müsstest, worum geht es da jetzt also
14 warum streiten sie sich?

15 B3: Ähm also es ist auf jeden Fall viel mit ähm wie sagt man Gebiet äh einnehmen zu tun hat
16 also Gebiet also äh Regionen voneinander klauen quasi ähm und was wem zusteht quasi und
17 auch ähm diese der Respekt gegenüber einander untereinander Identität und Kultur ähm und
18 auch Daseinsberechtigung und auch dieses weil ich mein es zieht sich ja schon lange also halt
19 auch vielleicht sehr verankert dieser Hass gegenüber einander weil ich glaub es halt bei so
20 wirklich langanhaltenden Sachen geht's halt überhaupt nicht darum ok was ist jetzt eigentlich
21 los sondern halt ok wir führen das fort was schon lange da ist macht Sinn und is funktioniert.

22 I: Ok passt. Die nächste Frage ist, **erörtere**, basierend auf deiner Mindmap und deiner Karte,
23 ob eine Zweistaatenlösung, welche das Spielziel darstellt – also eigentlich, du gewinnst wenn
24 du 100 und 100 Punkte hast und dann hast du quasi die Zweistaatenlösung, ähm ob das deiner
25 Meinung nach noch die beste Lösung wäre.

26 B3: Ich mein am Papier ja natürlich, äh ist die Frage obs ähm überhaupt möglich ist und ob
27 das ähm beiden Parteien das gibt, was sie brauchen. Ähm und es ist halt sehr viel so die ganze
28 Zeit ein hin und her weil wenn man das eine macht dann geht's den anderen gut und wenn
29 man das andere macht den anderen und das ist dann halt so ein es hängt alles zusammen und
30 man kann irgendwie nicht beide gleichzeitig happy machen zumindest laut dem Spiel nicht
31 aber das ist natürlich auch voll schwierig. Na gut bei dem Spiel kann man halt auch nur die
32 glaub eine Sache auf einmal machen das ist ja in echt anders. Äh ja das ist eine gute Frage ob
33 das die richtige Lösung ist. Ich mein im Endeffekt ich mein es ist halt auch schwierig die
34 Bevölkerung zu fragen glaub ich was sie sich wünschen, weil die weil die meisten halt auch
35 wie gesagt auch sehr verfärbte Meinungen haben anhand der Vergangenheit und Vorurteile
36 und alles. Und natürlich auch klar wenn man sieht ok es gab einen Suicide bomber, dann ist
37 man jetzt nicht unbedingt hyped auf die Menschen die dafür verantwortlich sind oder
38 zumindest die Nationalität woher die Person gekommen ist. Äh also es ist ur viel vernudelt.
39 Ähm also im Endeffekt von mir aus ich hätte gefragt ok was wollen die Menschen die so eine
40 Lösung betrifft, was wollen die. Aber ich weiß nicht, ob man das, ob man da eine gute und
41 anwendbare Lösung findet, wenn man die Menschen fragt.

42 I: Ok, nächste Frage. Wir also ich hab einen ganz kurzen Ausschnitt aus einem Zeitungsartikel
43 ähm den müsstest du kurz lesen und danach ähm ihn interpretieren auf in Bezug auf das Spiel
44 was du grad gespielt hast und auf dein Spielerlebnis und also was ist da vorgekommen, ist da
45 irgendetwas, hast du irgendwelche Verbindungen von diesem Zeitungsartikel zu dem Spiel
46 finden?

47 {liest Zeitungsartikel}

48 [7:07]

49 B3: Also ja da war auf jedenfall äh kamen die Siedlungen vor und ja also ich mein wie gesagt
 50 das ist ja ich mein da müsst ich mir jetzt nochmal den Zeitstrahl anschauen, aber halt dass das
 51 in vielen Kriegen ein sekr?? Problem ist dass man halt diese Gebiete von den der anderen
 52 Person äh einschlägt... einnimmt oder einnehmen will äh und ja ich mein das kam in dem
 53 Spiel auch vor und da war auf jedenfall diese Möglichkeit diese Settlements zu erweitern oder
 54 zu entfernen, ähm weil ich mein es ist halt auch immer schwierig zu sagen wo welcher Staat
 55 anfängt ähm und was dann da irgendwie der Richtwert ist. Weil ich mein wenn das schon
 56 mehrere Jahrzehnte hin und her geht dann ist es schwierig da irgendwie den Nullpunkt zu
 57 finden aber das jetzt das also quasi in so einem schwierigen (lacht) Situation. Äh weiterhin zu
 58 pushen ist natürlich weniger hilfreich würd ich sagen.

59 I: Mhm ok, letzte Frage jetzt hast du das grad durchgelesen, jetzt hast du noch eine Aufgabe
 60 und zwar Formuliere ein Statement zur Entscheidung der UNO aus Sicht der
 61 palästinensischen Bevölkerung, der UNO und der israelischen Bevölkerung.

62 B3: Okay, also

63 I: also es kann jetzt ein Satz sein oder also wie die das finden, dass sie das verurteilt haben

64 B3: Also diese

65 I: Und bei der Uno halt warum sie das verurteilt haben

66 B3: Ok also von der UNO, wieso sie das verurteilt haben, von den Palästinensern wie sie das
 67 finden, dass das verurteilt wurde und von der israelischen Bevölkerung

68 I: ja, genau.

69 B3: Ok, äh Also von der Uno her hätt ich gesagt, dass eben dass das gesehen wird als weiter
 70 ähm Holz ins Feuer schmeißen des Konflikts und dass das nicht zum ähm aktiven Hinarbeiten
 71 eines Friedens zählt.

72 I: mhm

73 B3: Und von den Palästinensern hätt ich hätt ich gesagt, dass es dass es gut ist, dass man sich
 74 gesehen fühlt und dass es halt ähm dass wir dem natürlich zustimmen, äh auch wenn das jetzt
 75 kein aktiv also potentiell kein unbedingt aktiver gewalttätiger Prozess ist ähm von der
 76 israelischen äh Bevölkerung ist es trotzdem ähm ja arbeitet es eigentlich gegen den
 77 gemeinsamen Frieden. Und von der israelischen Bevölkerung ähm ja ähm wie die sehen das

78 jetzt nicht wirklich als wilde Sache weil also wir wussten nicht, dass das so einen großen
79 Impact hat ähm und wir versuchen nur irgendwie mit der Situation klarzukommen.
80 I: Ok, perfekt.

Interview mit B4

1 I: Erzähle anhand deiner Mindmap und der Karte über den Nahost - Konflikt und
2 ordne dabei die jeweiligen Akteure in kriegstreibende und konfliktlösende Parteien und nach
3 Zugehörigkeit (Israel, Palästina) ein.

4 B4: Also im Nahostkonflikt gibt es grundsätzlich zwei Parteien, die einander gegenüberstehen
5 die Israeli und die Palästina. ahm kriegstreibende Parteien sind auf beiden Seiten die
6 militanten Gruppen, auf der Seite der Israeli steht die USA die finanziell sie unterstützen also
7 auch ah mit Waffen ahm auf der Seite der Palästina Palästinenser ist die Arabische Welt und
8 äh Friedens wie sagt man dazu friedensstiftende Partei ist die united nation nations, die
9 versuchen den Konflikt zu beseitigen. Ja.

10 I: und worum geht's jetzt in dem Konflikt, worum streiten sie sich?

11 B4: Grundsätzlich würd ich sagen ist der Konflikt äh findet seinen Ursprung in den ah
12 unterschiedlichen Religionen, die aber beide das Land besetzten wollen oder beide ihr ihr es
13 zu ihrem Land machen wollen und das ahm diese zwei Parteien immer aufeinanderstoßen
14 weil sie einander bekehren wollen.

15 I: Gut nächste Frage. Erörtere, basierend auf deiner Mindmap und deiner Karte, ob eine
16 Zweistaatenlösung, welche das Spielziel darstellt, deiner Meinung nach noch die beste
17 Lösung wäre.

18 B4: Ja, meiner Meinung nach schon, weil dann jeder seine Ansichten vertreten, kann jeder
19 sein Land hat, das er will und äh dann nichtmehr so extrem zusammengearbeitet werden
20 muss, weil wenn man sich ein Land teilt dann ist zwangsläufig irgendwie ahm das
21 Miteinander und wenn man sich wenn mans einfach teilt dann ja...

22 Interpretiere den folgenden Artikel in Bezug auf das Spiel Peacemaker und deinem
23 Spielerlebnis. Du darfst deine Mindmap benutzen.

24 B4: Ah nein. Sinnerfassendes lesen. Ok warte ganz kurz.

25 I: mach nur

26 B4: Wer hat das beschlossen?

27 Ok also ich glaube da steht, dass der Ministerpräsident die die seine Verbündeten seine oder
 28 genau die USA kritisiert, nein das stimmt nicht. Das ist so ein Blödsinn ich kann mich grad
 29 nicht konzentrieren. Lacht. Ok ich muss es nochmal lesen. Ich bin so dumm. [lacht]

30 Ok wurscht. Die UNO hat sich zu Wort gemeldet und hat gemeint, dass es nicht in Ordnung
 31 ist, was jetzt beschlossen wurde nämlich die äh die da es Maßnahmen sind, die nicht für den
 32 Frieden sind, sondern den Konflikt mehr anheizen ahm und unter anderem wurde da auch
 33 beschlossen, dass die... dass israelische Bauwerke oder überhaupt der Ausbau von Siedlungen
 34 ahm oder dass die Beschlagnahmung vom Land aber auch die Vernichtung von Häusern von
 35 Palästinensern ah sein darf. Nein. Sie sind dagegen (lacht) sie sind dagegen, weil das wäre
 36 natürlich schlecht für den Frieden. Äh und ähm ja muss ich jetzt noch was sagen?

37 I: Kam das im Spiel vor? Kam dir irgendwas bekannt vor?

38 Hast du Irgendwelche Begriffe oder Parteien, die da in dem Artikel vorkommen im Spiel
 39 wieder gefunden?

40 B4: Ja Siedler, Siedler kommen mir bekannt vor von dem Spiel ahm Parteien ja naja die USA,
 41 dann der Ministerpräsident, der war ja ich quasi ahm glaub ich und ja die Palästinenser, die
 42 Bevölkerung und jo.

43 I: Betrachte den Zeitungsartikel unter Einbeziehung der verschiedenen Perspektiven.
 44 Formuliere ein Statement zur Entscheidung der UNO aus Sicht der palästinensischen
 45 Bevölkerung, der UNO und der israelischen Bevölkerung.

46 I: also kurzer Satz wie die das finden und was da deren Meinung dazu ist.

47 B4:(lacht) dazu müsste man das...

48 Wir, die (lacht) Bevölkerung von Palästina, wollen Frieden, sowie unsere Nachbarn und daher
 49 ähm können wir es nicht gutheißen, dass die Zerstörung unseres Gebiets unterstützt wird, und
 50 freuen uns auf eine zufriedene, friedliche Zusammenarbeit. Punkt aus.

51 Die Israeli. Wir fühlen und eingeschränkt und bevormundet, weil wir unser Land ausbauen
 52 möchten und ah keine Rücksicht auf Palästina nehmen wollen, weil wir ja sowieso immer
 53 bekämpft werden.

54 I: Ok und warum hat jetzt die UNO dieses Statement rausgegeben?

55 Weil keine Ahnung. Weil die UNO auch meint, dass die Israeli auf ihrer Seite bleiben sollen.

Interview mit B5

1 I: Die erste Frage ist, Erzähle anhand deiner Mindmap und der Karte über den Nahost -
2 Konflikt und ordne dabei die jeweiligen Akteure, also was du da Parteien und so hast- in
3 kriegstreibende und konfliktlösende Parteien und nach Zugehörigkeit also gehören die nach
4 Israel oder Palästina- ein.

5 B5: Ok also, die Palästinensische Öffentlichkeit und der Präsident gehören zusammen und
6 ähm die Israelische Öffentlichkeit und der israeli settlers council gehört zusammen, ich weiß
7 leider nicht ah zu wem die militant groups gehören auf jedenfall haben die lösen die sehr viel
8 Konflikt aus weil sie sehr aggressiv handeln und es ist sehr schwierig da Frieden zu schaffen,
9 weil die immer wieder meine Versuche zerstört haben Frieden zu schaffen ähm die
10 palästinensische Öffentlichkeit war auch sehr schwierig ähm irgendwie glücklich zu machen,
11 weil ich hatte das Gefühl jedes Mal wenn ich versucht hab die israelische Öffentlichkeit
12 glücklich zu machen, sind die automatisch also ist also ist sind die Palästinenser automatisch
13 unglücklicher geworden ähm umgekehrt hatte ich nicht so das Gefühl also wenn ich mich
14 mehr um die Palästinenser gekümmert hab, hats nicht sehr viel ausgemacht bei den Israelis
15 (lacht). Ja. (hustet) Die USA und die United Nations sind nicht wirklich vorgekommen,
16 zumindest wärs mir nicht aufgefallen ähm ja.

17 I: ok gut also und ähm worum geht's jetzt in dem Konflikt?

18 B5: Achso ähm ja also sie sie streiten sich quasi wem was gehört und ähm es gibt nicht
19 wirklich also sie man kanns nicht wirklich ausmachen wer was bekommt so vom Land und
20 vom Gebiet weil ja wie ich den Zaun auch gebaut hab, hab ich unabsichtlich ein bisschen über
21 das falsche Gebiet gebaut, das war dann natürlich nicht gut. Also ja also so wie ich das jetzt
22 verstanden hab, geht's darum ähm wem welcher Teil gehört.

23 I: ok, gut die nächste Frage ist: Erörtere, basierend auf deiner Mindmap und deiner Karte, ob
24 eine Zweistaatenlösung, welche das Spielziel darstellt, deiner Meinung nach noch die beste
25 Lösung wäre. Also dass es einen Staat Israel gibt und einen Staat Palästina.

26 B5: Ohgott. Ähm ja ich hab das Gefühl man würde so nie auf etwas kommen also wenn sie
 27 sich das Land teilen, weil egal was man macht, eine Seite ist unzufrieden, aber wenn man den
 28 Staat teilen würde, dann wär das wieder ein Problem, weil sicher eine Seite wieder
 29 unzufrieden wäre, mit dass es unfair ist, oder dass halt sehr schwierig ist auf etwas zu
 30 kommen wo beide Seiten glücklich sind mit dem was sie bekommen. Genau macht das Sinn?

31 I: Ok und was wäre dann deine Lösung?

32 B5: Hm ja ich glaube ich hätte noch eher weiter versucht ähm die die Bürger und Bürgerinnen
 33 irgendwie glücklich zu machen und auf einen gemeinsamen Nenner zu kommen sie irgendwie
 34 versuchen zu verbinden mit dem ähm education und überhaupt ich finde Bildung ist immer
 35 ein guter weg, aber ja, also in der Zeit in der ich gespielt hab, hat das nicht so gut funktioniert
 36 (hustet). Ja ich hab das Gefühl Militär ist nicht so der richtige Weg.

37 I: ok, gut, Frage 4 Es gibt einen kleinen Ausschnitt aus einem Zeitungsartikel den müsstest du
 38 jetzt kurz lesen und danach ist die Aufgabe Interpretiere den folgenden Artikel in Bezug auf
 39 das Spiel Peacemaker und deinem Spielerlebnis. Und Du darfst wieder deine Mindmap
 40 benutzen. Also was ist da vorgekommen, was hast du schon mitbekommen im Spiel?

41 {liest Artikel}

42 [5:34]

43 B5: Ok also was in dem Spiel, so wie ichs gespielt hab eigentlich nicht vorkam, wie ich schon
 44 gesagt hab, ist die USA und überhaupt deren Meinung und die UNO, das ist mir ein bisschen
 45 entgangen, ähm aber ich hab auf jeden Fall auch die Erfahrung in dem Spiel gemacht, dass
 46 ähm wenn ich eben versucht habe ähm die Häuser zu bauen oder überhaupt das israelische
 47 Land quasi ein bisschen auszubauen, dass das natürlich nicht sehr gut bei den Palästinensern
 48 ankam. Eben auch mit dem Zaun den ich da gebaut hab, weil der über Land der Palästinenser
 49 gegangen ist ähm also ja ich äußere mich auch kritisch zum israelischen Siedlungsbau in
 50 Palästinensergebieten [hustet]. Äh ja.

51 I: ok, gut die letzte Aufgabe ist noch – du hast das ja jetzt gelesen-ahm dass du ein Statement
 52 zu der Entscheidung der UNO formulierst und zwar aus Sicht der Palästinensischen
 53 Bevölkerung, der UNO selbst, also warum haben sie das Statement abgegeben, und der
 54 israelischen Bevölkerung.

55 B5: Ohmeingott ok. Also aus Sicht der palästinensischen Bevölkerung ähm find ich das gut,
 56 dass die UNO sich da geäußert hat, weil ich mein es ist auch unser Land und (lacht) es ist

57 einfach nicht fair da ohne irgendwas drüberzubauen oder das zu beanspruchen ähm also ich
58 denke dass die dass die UNO da schon auch auf unserer Seite ist ähm und aus Sicht äh der
59 israelischen Bevölkerung und des Präsidenten find ich das unfair, dass sich die UNO da
60 einmischt (lacht) und ähm wir waren eigentlich schon auf dem richtigen Weg deswegen ja seh
61 ich das kritisch, was die UNO da gesagt hat. (lacht).

62 I: Und warum hat die UNO das jetzt verurteilt?

63 B5: Achso die UNO hat das äh verurteilt, weil man ahm sollte auf weil weil ahm das jetzt
64 eigentlich eine einseitige Entscheidung war und kein gemeinsamer Beschluss und es sollten
65 beide Seiten glücklich werden.

66 I: ok, sehr gut.