

# Lernszenario

## Stehe auf gegen Gewalt und bringe Deine Rechte ins Spiel

Universität Florenz



Dieses Lernszenario zielt darauf, Schüler/innen zum Einblick in die diversen Anwendungen und Formen von Gewalt in Videospiele und Filmen zu verhelfen und ihnen gleichzeitig ein gedankliches Gerüst an die Hand zu geben, mit dessen Unterstützung sie in ihrer Schulgemeinschaft und ihrem breiteren Lebenszusammenhang die Anwendung von Gewalt in Frage stellen können – insbesondere Gewalt gegen benachteiligte oder marginalisierte Individuen und Gruppen. Im ersten Teil des Lernszenarios analysieren Schüler/innen kritisch einige Videospiele und Filme, die Gewalthandlungen auf unterschiedlicher Weise inszenieren. Außerdem unternehmen sie eine detaillierte Analyse von Videospiele zur Erschließung der besonderen Grammatik (Bauweise und Konventionen) dieser interaktiven Mediensprache. Im zweiten Teil des Lernszenarios steigen die jungen Teilnehmer/innen ins Design eines Videospiele ein, das auf realen Vorfällen der Verletzung oder Beschränkung von Menschenrechten beruht. Hier schreiben die Schüler/innen selbst die Spielhandlung, sie bestimmen den Spielfluss, und sie gestalten die Ästhetik der Videospiele, indem sie die Figuren inhaltlich und zeichnerisch entwerfen. Nicht zuletzt reflektieren sie darüber, ob und warum ihr Videospiele in der Lage sein könnte (oder eben nicht), künftige Spieler/innen aus ihrer Peer-Gruppe zu mehr Toleranz, Gleichheit und sozialer Gerechtigkeit anzuhalten.

Angaben zum Partner .....	3
Voraussetzungen für die Realisierung .....	4
Beschreibung des Lernszenarios .....	4
Ziele .....	6
Organisation .....	7
Überblick über das Lernszenario .....	8
<b>1. Einheit: Wie Migranten und Gewalt in Videospiele dargestellt werden</b> .....	9
1. Sequenz Einleitung .....	9
2. Sequenz Aktivität .....	10
3. Sequenz Abschluss .....	10
<b>2. Einheit: Die Sprache der Gewalt im Film</b> .....	11
1. Sequenz Einleitung .....	11
2. Sequenz Aktivität .....	12
3. Sequenz Abschluss .....	12
<b>3. Einheit: Die Grammatik der Videospiele</b> .....	13
1. Sequenz Einleitung .....	13
2. Sequenz Aktivität .....	14
3. Sequenz Abschluss .....	14
<b>4. Einheit: Spielanleitung zum Thema der Menschenrechte</b> .....	15
1. Sequenz Einleitung .....	15
2. Sequenz Aktivität .....	15
3. Sequenz Abschluss .....	16
<b>5. Einheit: Videospiele-Design über den Kampf um Gleichberechtigung (Teil 1)</b> .....	17
1. Sequenz Einleitung .....	17
2. Sequenz Aktivität .....	18
3. Sequenz Abschluss .....	18
<b>6. Einheit: Videospiele-Design über den Kampf um Gleichberechtigung (Teil 2)</b> .....	19
1. Sequenz Einleitung .....	19
2. Sequenz Aktivität .....	20
3. Sequenz Abschluss .....	20
<b>Anhang</b> .....	21

## Lernszenario

# Stehe auf gegen Gewalt und bringe Deine Rechte ins Spiel

Universität Florenz

### Angaben zum Partner

Autor/in	Francesco Fabbro
Land	Italien
Institution	Universität Florenz
Quellen	<p>Dieses Lernszenario basiert auf einer Kombination von originärem Inhalt, der im MEET-Projekt entwickelt wurde, und zuvor erarbeitetem, hierfür adaptiertem Inhalt aus "Medienerziehung gegen Diskriminierung – Ein Leitfaden für Jugendliche" und "Medienkompetenz-Module für Lehrer und Erzieher", beide herausgegeben von Maria Ranieri (Universität Florenz, IT) &amp; Paul de Theux (Media Animation, BE) im Rahmen des EU-Projekts "e-Engagement gegen Gewalt" (2012-2014).</p> <p><a href="https://e-engagementagainstviolence.eu/index">https://e-engagementagainstviolence.eu/index</a></p>
Teilnehmergruppe	Schüler/innen der Sekundarstufe
Kontext der ersten (experimentellen) Umsetzung	<p>Das Lernszenario wurde im Pilotversuch am Gramsci-Keynes-Institut realisiert, einer weiterführenden Schule in einem Vorort von Prato (Italien). Etwa 1500 Schüler/innen besuchen diese Schule, sie ist die Drittgrößte in der Umgebung von Prato. Ein Anteil von ca. 25% der Schülerschaft besteht aus Migranten in der zweiten Generation. Je nach Programmzweig innerhalb der Schule gibt es Gruppen, in denen Schüler/innen aus der Mittel- und Unterschicht überwiegen. Die hier beteiligte Gruppe stammt aus einem technisch-kommerziellen Zweig (Touristik), mit vielen Schüler/innen aus der Arbeiterklasse. Die 17 Teilnehmenden waren 16 bis 18 Jahre alt.</p>

## Voraussetzungen für die Realisierung

### Logistik

Für Aktivitäten in der Schule:

- Sitzreihen (für lehrerzentrierte Sequenzen)
- Halbkreis (lehrer- und schülerzentriert)
- kleinere Sitzgruppen (schülerzentriert)

### Kompetenzen der Übungsleiter/innen

- Grundkenntnisse der audio-visuellen Grammatik
- Grundkenntnisse übers Geschichten-Erzählen
- Informiertheit über Migrationsfragen auf lokaler und globaler Ebene

### Kompetenzen der Teilnehmenden

- Verwendung eines Internet-Browsers
- Informationssuche im Internet, inklusive der Social-Media-Plattformen

### Institutionelle Unterstützung

Für Koordinationsfragen

- Unterstützung beim Anpassen des Stundenplans an den Ablauf des Lernszenarios
- Einplanen eines Koordinators/Lehrers, um Organisatorisches zu regeln

## Beschreibung des Lernszenarios

### Titel

Steh auf gegen Gewalt und bringe Deine Rechte ins Spiel

### Kurze Zusammenfassung

Dieses Lernszenario zielt darauf, Schüler/innen zum Einblick in die diversen Anwendungen und Formen von Gewalt in Videospiele und Filmen zu verhelfen und ihnen gleichzeitig ein gedankliches Gerüst an die Hand zu geben, mit dessen Unterstützung sie in ihrer Schulgemeinschaft und ihrem breiteren Lebenszusammenhang die Anwendung von Gewalt in Frage stellen können – insbesondere Gewalt gegen benachteiligte oder marginalisierte Individuen und Gruppen. Im ersten Teil des Lernszenarios analysieren Schüler/innen kritisch einige Videospiele und Filme, die Gewalthandlungen auf unterschiedlicher Weise inszenieren. Außerdem unternehmen sie eine detaillierte Analyse von Videospiele zur Erschließung der besonderen Grammatik (Bauweise und Konventionen) dieser interaktiven Mediensprache. Im zweiten Teil des Lernszenarios steigen die jungen Teilnehmer/innen ins Design eines Videospiele ein, das auf realen Vorfällen der Verletzung oder Beschränkung von Menschenrechten beruht. Hier schreiben die Schüler/innen selbst die Spielhandlung, sie bestimmen den Spielfluss, und sie gestalten die Ästhetik der Videospiele, indem sie die Figuren inhaltlich und zeichnerisch entwerfen. Nicht zuletzt reflektieren sie darüber, ob und warum ihr Videospiele in der Lage sein könnte (oder eben nicht), künftige Spieler/innen aus ihrer Peer-Gruppe zu mehr Toleranz, Gleichheit und sozialer Gerechtigkeit anzuhalten.

### Konzeptueller Kern

#### **Spielkompetenz und Bildung zum Thema Menschenrechte**

Obwohl Videospiele landläufig als reine Unterhaltung gelten, können sie durchaus Schlüsselstellen sein, um Fragen wie Gewalt und Diskriminierung anzugehen, und um den Wert von gleichen Rechten und Menschenrechten in heutigen Gesellschaften – auch in Schulgemeinschaften – zu verstehen und zu fördern. Aus dieser Perspektive gesehen, birgt ein Schulunterricht unter Einbindung von Videospiele (Oram & Newmann, 2006) das Potential einer pädagogischen Strategie zur Vermittlung von interkulturellen und inklusiven Auffassungen von Bürgerschaft.

Der Begriff der Spielkompetenz wirft jedoch Fragen darüber auf, wie wir die Eigenschaften von Spielen als Kulturerscheinung definieren, wie wir sie von anderen Medien unterscheiden, wie sie Sinn und Lust erzeugen (oder ermöglichen), wie Nutzer/innen ihnen einen Sinn abringen und für sich erschließen, und vieles mehr (Buckingham & Burn, 2007).

Auf der einen Seite sind Videospiele, wie alle Medien, kulturelle Artefakte, und sie reflektieren daher die Werte und Visionen ihrer Erzeuger. Insofern vermitteln sie einzelne Ansichten auf die soziale Realität. Spiele verwenden aber Elemente, die wesensverwandt im breiteren Medienspektrum vorkommen. So sind viele Spiele von Charakteren belebt, die durchaus im Sinne der strukturalistischen Paradigmen analysierbar sind, beispielsweise nach den Funktionen des Helden, Spenders, Helfers usw., die bereits Vladimir Propp (1928/1968) identifiziert hat. Die erzählerische Funktion solcher Figuren legt es nahe, dass viele Spiele auch Narrative einsetzen, und dass diese Narrative ebenfalls analysiert werden können. Allerdings wäre es zu kurz gefasst, wenn man Videospiele allein auf die Dimension ihrer Repräsentation reduzieren wollte. Tatsächlich fungieren die Figuren der Spiele sowohl ganz traditionell als Stellvertreter von menschlichen (oder eben übermenschlichen) Typen wie auch als Öffner des Zugangs zur Handlung; aber der entscheidende Punkt ist der, dass sie von Spieler/innen manipuliert und in manchen Fällen zum Positiven verändert werden können (Burn, 2010).

Gleichzeitig beruhen viele Spiele auf Narrativen, die Motivation und Engagement erzeugen, lassen aber dennoch zu, dass Spieler/innen auch Narrative entwickeln. Insgesamt besteht der Hauptunterschied zwischen den Narrativen von Videospiele und denen von Filmen oder Romanen darin, dass sie interaktiv sind.

Im Videospiele bestimmt der Gamer den größten Anteil der Handlung, und seine/ihre Initiativen prägen den Verlauf der Ereignisse. Obwohl das Videospiele mit dem Film oder dem Roman den Ansatz teilt, eine bestimmte Sicht auf ein Thema anzubieten, ist es am Ende irgendwie doch der/die Spieler/in, der/die weitestgehend die Entwicklung vorgibt. Aus dieser Perspektive muss man der Tatsache Rechnung tragen, dass Spiele gespielt werden; so hat denn auch jede Analyse von Spielkompetenz die spielerischen (und spielbaren) Dimensionen der Spiele zu berücksichtigen.

In diesem Sinne muss sich auch jede Analyse eines Spiels mit der Spielbarkeit (oder dem Mechanismus des Spiels) befassen. Außerdem muss jede Analyse der Spielkompetenz die sozialen Dimensionen des Spiels einbeziehen, nicht nur die inhaltlichen oder formalen Eigenschaften des Spiels an sich. Das erfordert ein Verständnis dessen, wie die soziale Aktivität des Spielens definiert ist und vorgenommen wird, und wie Spieler/innen sozial geortet werden – was wiederum zu weiterreichenden Fragen darüber führt, wie soziale Beziehungen und Identitäten überhaupt konstruiert werden. So gesehen verdient Spielkompetenz eine gründlicher reflektierte Behandlung. Kompetenz schließt hier Analyse, Evaluation und kritische Reflexion ein. Sie beinhaltet die Beherrschung einer Meta-Sprache – womit gemeint ist, ein Mittel zur Beschreibung der Formen und Strukturen einer bestimmten Art von Kommunikation; und es schließt auch ein breiteres Verständnis der sozialen, ökonomischen und institutionellen Kontexte der Kommunikation ein, sowie des Einflusses, den letztere auf die Erfahrung und Praktiken der Nutzer/innen ausüben.

Andererseits ist Spielkompetenz nicht nur kritisch, sondern auch kreativ – es geht genauso um kreative Produktion (oder Design) wie um kritische Analyse. Daher ist es wesentlich als Beitrag zur Kompetenzentwicklung, Schüler/innen zum Design eigener Spiele zu befähigen. Eine mögliche Verbindung zwischen der Spielkompetenz und Bildung zum Thema Menschenrechte (oder allgemein zur politischen Bildung) findet sich in den kulturellen und politischen Aspekten von Regeln, die sowohl in der Welt der Spiele wie in sozialen Realitäten ihre Rolle haben. Bildung über Menschenrechte schließt nicht nur Information über Rechte ein, sondern auch das Plädoyer dafür, dass damit eine Verantwortung für eine Einhaltung und Verteidigung von Menschenrechten vermittelt wird, zusammen mit den dazu erforderlichen Kompetenzen (Flowers, 1998). Die Aktionskompetenzen umfassen: die Erkenntnis, dass Menschenrechte auf der individuellen, kollektiven und institutionellen Ebene gefördert werden können; die Entwicklung eines kritischen Verständnisses von Lebenssituationen; die Analyse von Situationen nach moralischen Gesichtspunkten; das Wissen, dass ungerechte Zustände verbessert werden können. Aus dieser Perspektive erscheint die Analyse und der Entwurf von

Videospielen als Gelegenheit, die Darstellung von verletzlichen sozialen Gruppen (wie Flüchtlinge) zu hinterfragen und die Bedeutung von Menschenrechten (und Bürgerrechten) in heutigen Gesellschaften hervorzuheben.

### Quellen

Buckingham, D., & Burn, A. (2007). Game-Literacy in Theory and Practice. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 16(3), October 2007.

<https://aburn2012.files.wordpress.com/2014/04/buckingham-burn-game-literacy.pdf>

Burn, A. (2010). Rules of Grammar, Rules of Play: Games, Literacy, Literature. In T. Locke (ed.), *Beyond the grammar wars: A resource for teachers and students on developing language knowledge in the English/literacy classroom*. London: Routledge.

<https://aburn2012.files.wordpress.com/2014/04/burn-2009-rules-of-grammar-rules-of-play.pdf>

Burn, A. (2016). Games, films and media literacy: frameworks for multimodal analysis. In M. Knobel & C. Lankshear (eds), *Researching New Literacies: Design, Theory, and Data in Sociocultural Investigation*. New York: Peter Lang.

Flowers, N. (ed.) (1998). *Human Rights here and now. Celebrating the Universal Declaration of Human Rights*. Minneapolis: Human Rights Educators' Network, Amnesty International USA. Human Rights Resource Center.

<http://hrlibrary.umn.edu/edumat/hreduseries/hereandnow/Part-2/default.htm>

Oram, B. & Newman, J. (2006). *Teaching Videogames*. London: British Film Institute.

Propp, V. (1928/1968). *Morphology of the Folktale*. Austin: University of Texas.

Teilnehmende

Schüler/innen der Sekundarstufe (13-18 Jahre alt)

**Empfohlene Gruppengröße:** etwa 20

## Ziele

MIB<sup>1</sup> Rahmen 1

### Verstehen & Analysieren + Erkennen & Entwirren

- Kritisch aufgreifen, wie die Medien bestimmte soziale Gruppen durch unwahre oder anstößige Behauptungen (fehl-)darstellen, z.B. wenn es um geschlechtliche Zuordnung, religiöse oder ethnische Zugehörigkeit geht
- Verstehen, wie Medienproduzenten bestimmte Publikumsanteile gezielt ansprechen
- Bewusstsein dafür entwickeln, wie Mediennutzung soziale Unterschiede widerspiegeln kann (Alter, Geschlecht, Sozialstatus), aber auch den individuellen Geschmack und Lebensstil sowie Prioritäten, etwa eine positive Einstellung zur eigenen Kultur und sozialen Identität

<sup>1</sup> Der Rahmen der Medien- und Interkulturellen Bildung, Rahmen erhältlich unter [www.meetolerance.eu](http://www.meetolerance.eu)

#### MIB Rahmen 2

#### Verstehen & Analysieren + Dialog & Interaktion

- Die eigenen (verschiedenen) Absichten erkennen und sie sowie die Zielgruppe und die Wirkung explizit beschreiben, dabei den eigenen kommunikativen Ansatz erklären und begründen können

#### MIB Rahmen 3

#### Schaffen & Reflektieren + Erkennen & Entwirren

- Selbstreflexion verbessern beim Beobachten und Erklären der eigenen Reaktionen und Interpretationen; Nachdenken auch über deren Ursprung
- Den Stellenwert der Ethik in Medien, Information & Kommunikation verstehen und stärken
- Selbstvertrauen entwickeln beim Hinweisen auf die Beziehungen zwischen Medienpraxis/-texten und Fragen der Toleranz, Gleichheit und sozialer Gerechtigkeit
- Meinungen äußern, die Meinungen anderer respektieren, Meinungsvielfalt zulassen und sich der Kritik öffnen
- Bewusstsein entwickeln für die eigene persönliche Verantwortung, Prozesse der Gemeinschaftsbildung in der multikulturellen Gesellschaft zu unterstützen

#### MIB Rahmen 4

#### Schaffen & Reflektieren + Dialog & Interaktion

- Das eigene soziale und bürgerliche Engagement vertiefen durch Zusammenarbeit an gemeinsamen Medienproduktionen
- In der Öffentlichkeit aktiv werden, um gesellschaftliche Fragen zu benennen und frei zu diskutieren, und um politische Entscheidungen mitzubestimmen

### Organisation

#### Dauer

Gesamtzeit für das Lernszenario = 12 Stunden

#### Planung

6 Unterrichtseinheiten, jeweils 2 Stunden lang

#### Technische Ausstattung

- Internet-Anschluss (Wi-Fi)
- 4 - 5 PCs (oder Tablets)
- 1 Videoprojektor (oder interaktives White-board oder großer Leinwand/Beamer)

# Überblick über das Lernszenario

## Struktur

### 1. Einheit – Wie Migranten und Gewalt in Videospiele dargestellt werden

- Einleitung** Präsentation zweier Videospiele, die Migranten und Gewaltanwendung in unterschiedlicher Weise abbilden (20 min)
- Aktivität** Analyse der beiden Videospiele, insbesondere mit Bezug zur Darstellung von Migranten und zur Perspektive gegenüber Migranten und Gewalt (1 h)
- Abschluss** Evaluation der Analyse aus Sicht der Schüler/innen und in formativer Hinsicht, gefolgt von Diskussion über mögliche alternative Mediendarstellungen von Migranten (40 min)

### 2. Einheit – Die Sprache der Gewalt im Film

- Einleitung** Ideensammlung und Direktunterricht über die emotionale und erzählerische Funktion der Gewalt im Film (30 min)
- Aktivität** Analyse von Film-Trailern, die Gewalt auf unterschiedlicher Weise inszenieren, und Präsentation der eigenen Analysen durch die Schüler/innen (1 h 10 min)
- Abschluss** Gemeinsame Auswertung der Analysen der Schüler/innen und Diskussion über die Inszenierung von Gewalt – mit dem Ziel, Fragen der Gewaltanwendung zu thematisieren und gegenseitigen Respekt unter den Schüler/innen zu fördern (20 min)

### 3. Einheit – Die Grammatik der Videospiele

- Einleitung** Ideensammlung und Vorstellung der Haupteigenschaften eines Videospieles (20 min)
- Aktivität** Detaillierte Analyse von zwei Videospiele (1 h 20 min)
- Abschluss** Präsentation der Videospiele-Analysen (20 min)

### 4. Einheit – Spielanleitung zum Thema der Menschenrechte

- Einleitung** Ideensammlung zu und Einführung ins Thema der Menschenrechte (20 min)
- Aktivität** Erfindung von Spielinhalten und Spielweise, basierend auf tatsächlichen Situationen, in denen bestimmte Menschenrechte verletzt werden (1 h 20 min)
- Abschluss** Präsentation und Debatte über Möglichkeiten und Grenzen der von Schüler/innen projizierten Spielverläufen und Spielweisen im Sinne der Förderung von Menschenrechten (30 min)

### 5. Einheit – Videospiele-Design über den Kampf um Gleichberechtigung (Teil 1)

- Einleitung** Vorstellung der Spielideen der Schüler/innen und Evaluation der Ideen durch die Gruppe (40 min)
- Aktivität** Entwicklung der verschiedenen Elemente eines Videospieles (50 min)
- Abschluss** Präsentation der anvisierten Spielelemente und Diskussion über deren Potential zur Förderung von Menschenrechten/Gleichberechtigung (30 min)

## 6. Einheit – Videospiele-Design über den Kampf um Gleichberechtigung (Teil 2)

- Einleitung** Vorstellung eines Comics über die Verweigerung der – und den Kampf um – Bürgerschaftsrechte für Personen mit migrantischem Hintergrund (15 min)
- Aktivität** Vorbereitung der visuellen Elemente der eigenen Videospiele durch Sammlung von Comic-Zeichnungen und anderen Bildern im Internet (1 h 15 min)
- Abschluss** Multimedia-Präsentation des Konzepts für das eigene Videospiele, gefolgt von Diskussion der möglichen Stärken und Schwächen der Videospiele im Hinblick auf die Förderung von Gleichberechtigung in der Schulgemeinschaft (30 min)

## 1. Einheit: Wie Migranten und Gewalt in Videospiele dargestellt werden

### Beschreibung

Diese Einführung zielt auf Einsicht in die Darstellung von Migration und Gewalthandlungen in ein paar bestimmten Videospiele, um herauszuarbeiten, wie diese fiktionalen Darstellungen bei jungen Spieler/innen die Wahrnehmung von Migranten/Flüchtlingen und das Verständnis der Themen Migration und Gewalt beeinflussen könnten (oder auch nicht). In der gesamten Einheit werden Schüler/innen eingeladen, zwei sehr unterschiedliche Darstellungen von Migration zu analysieren und zudem weitere (auch alternative) Darstellungen von Migranten einzubringen und zu besprechen.

### Spezifische Ziele

1. Verstehen, wie Medien die Welt und soziale Gruppen sehr unterschiedlich darstellen
2. Nachdenklicher werden beim Identifizieren und Erklären der Reaktionen auf Mediendarstellungen von Migration und Gewalt
3. Selbstvertrauen gewinnen beim Diskutieren des Zusammenhangs zwischen Medienpraxis und Fragen der Gewalt

### Evaluation

- Formative Evaluation (d.h. Feedback im Verlauf des Arbeitsprozesses)

### Technischer Bedarf

- Internet-Anbindung (Wi-Fi)
- 4 - 5 PCs (oder Tablets)
- 1 Videoprojektor (oder interaktives White-board oder großer Leinwand/Beamer)

### 1. Sequenz

#### Einleitung

### Dauer

20 min

### Didaktische Methoden

- Direktunterricht (z.B. Lehrkraft hält Vortrag und erklärt wichtige Begriffe)
- Fallstudie (z.B. Schüler/innen beteiligen sich an Analyse eines Beispiels)

### Vorgehen

Die Lehrkraft stellt zwei sehr unterschiedliche Videospiele vor: eines spiegelt die Erfahrung mancher Flüchtlinge, das andere erzählt die Geschichte eines einzelnen, illegalen Migranten. Das erste ist das Lehr-Videospiel *Against All Odds*, produziert vom Flüchtlingswerk der UNO (UNHCR). Das zweite, *Grand Theft Auto IV*, ist ein kommerzielles Action-Abenteuer-Videospiel, das von Rockstar North entwickelt wurde, einer großen Firma in der Unterhaltungsindustrie.

## Lehrmaterialien

- Webseite des Videospieles Against All Odds: <http://www.lastexitflucht.org/againstallodds>
- Webseite des Videospieles **Grand Theft Auto IV** (FSK 18): <https://www.rockstargames.com/IV/>

## 2. Sequenz

### Aktivität

#### Dauer

1 h

#### Didaktische Methoden

- Arbeitsgruppen (z.B. Schüler/innen bilden Kleingruppen, um ein gemeinsames Ziel zu verfolgen)

#### Vorgehen

Die Lehrkraft unterteilt die Klasse in Gruppen mit vier oder fünf Schüler/innen, stellt das Handout über Videospiele zur Verfügung und erklärt das Arbeitsblatt zur Analyse der Videospiele. In ihren Teams unternehmen die Schüler/innen eine vergleichende Analyse der beiden Videospiele und achten dabei besonders darauf, wie unterschiedlich die Videospiele eine bestimmte soziale Gruppe (hier, Migranten/Flüchtlinge) darstellen und wie Fragen der Migration und der Gewalt behandelt werden. Um die Fragen auf dem Analyse-Arbeitsblatt beantworten zu können, lesen die Schüler/innen zunächst das Videospiele-Handout, dann spielen sie (online) Against All Odds und schauen einen kurzen Trailer von Grand Theft Auto IV an.

## Lehrmaterialien

- Handout über Videospiele (Anhang 1.1)
- Arbeitsblatt zur Analyse von Videospiele (Anhang 1.2)
- Trailer **Grand Theft Auto IV** (Englisch, USK 18)  
<https://www.youtube.com/watch?v=Fh2egiqQY8A>

## 3. Sequenz

### Abschluss

#### Dauer

40 min

#### Didaktische Methoden

- Diskussion (z.B. Schüler/innen führen offenen Austausch über ein vorgegebenes Thema)

#### Vorgehen

Nach Abschluss der vergleichenden Analyse bringt jede Gruppe die dabei aufgeschriebenen Antworten ein, und zwar in einem gemeinsamen Arbeitsblatt, das die ganze Klasse einsehen kann (z.B. auf einem interaktiven Whiteboard). Zu manchen Antworten fragt die Lehrkraft nach, und fordert alle zu weiteren Kommentaren und Erklärungen auf. Sie moderiert eine Diskussion der ganzen Klasse, bei der Schüler/innen eigene Beispiele aus den Medien oder aus ihrem Leben erzählen sollen, in denen Migranten (egal, ob Flüchtlinge oder illegale Migranten) nicht nur die (ausschließliche) Rolle von Opfern oder Verbrechern spielen.

## 2. Einheit: Die Sprache der Gewalt im Film

### Beschreibung

Diese Einheit behandelt das Thema der Gewalt als erzählerisches Element in Filmgeschichten. Das beinhaltet den Blick auf Gewalt als Werkzeug in der Filmsprache (als narratives Mittel), das unterschiedliche Funktionen innerhalb der Handlung übernehmen kann. Die Einheit beginnt mit einer Übung, um die Schüler/innen mit der systematischen Beschreibung der audio-visuellen Sprache vertraut zu machen, sowie mit der Interpretation der narrativen Funktionen der Gewalt. Darauf folgt eine detaillierte Analyse der visuellen, Audio- und verbalen Sprache, die in gewaltbetonten Filmtrailern zum Einsatz kommt – um aufzudecken, wie die Verbindung dieser Sprachen auf unterschiedlicher Weise zur Inszenierung der Gewalt beiträgt. Die Einheit endet mit einem offenen Austausch, bei dem die Schüler/innen zur Reflektion aufgefordert sind: anhand von konkreten Beispielen sollen sie die Möglichkeiten und Grenzen des Kinos ausloten, das Thema der Gewalt anzugehen.

### Spezifische Ziele

1. Fiktionale Gewalt als narratives Mittel verstehen, das unterschiedliche Funktionen beim Voranbringen der Handlung erfüllen und unterschiedliche emotionale Reaktionen beim Publikum hervorrufen kann
2. Sich eine differenziertere Meta-Sprache zur Beschreibung von audio-visuellen Narrativen aneignen
3. Selbstvertrauen aufbauen bei der Diskussion des Zusammenhangs zwischen der filmischen Inszenierung von Gewalt und Fragen der Fairness und des gegenseitigen Respekts, insbesondere innerhalb der Peer-Gruppe

### Evaluation

- Formative Evaluation (d.h. Feedback im Verlauf des Arbeitsprozesses)

### Technischer Bedarf

- Internet-Anbindung (Wi-Fi)
- 4 - 5 PCs (oder Tablets)
- 1 Videoprojektor (oder interaktives White-board oder großer Leinwand/Beamer)

### 1. Sequenz

#### Einleitung

### Dauer

30 min

### Didaktische Methoden

- Direktunterricht (z.B. Lehrkraft hält Vortrag und erklärt wichtige Begriffe)
- Modellieren (z.B. Technik des 'Laut-Nachdenkens' bei konzeptueller Gestaltung durch Lehrer/in)

### Vorgehen

Den Schüler/innen wird zunächst nur der Audio-Track des Filmtrailers zu *Reign of Assassins* vorgespielt. Sie werden aufgefordert, das Genre des Films zu erraten und die Gefühle zu artikulieren, die der Soundtrack hervorruft. Danach schaut die Gruppe gemeinsam den Trailer an (mit Audio und Bild) und die Schüler/innen werden gebeten zu erklären, wie die Bilder (visuelle Sprache) und die Wörter (verbale Sprache) die Gewalthandlungen darstellen, welche Rolle die Gewalt in der Geschichte spielt, und welche Gefühle der Trailer in ihnen auslöst. Dabei integriert die Lehrkraft die Aussagen der Schüler/innen in weiterführende Beobachtungen zur audio-visuellen Sprache (z.B. Aufnahmetechnik, Wortwahl, Schnitttechnik, Spezialeffekte, etc.) und zu seinen narrativen Funktionen.

### Lehrmaterialien

- Trailer *Reign of Assassins* (FSK 16, Untertitel deutsch): <https://www.youtube.com/watch?v=0N2K8M0lmdA>
- Fragen für die Diskussion des Filmtrailers (Anhang 2.1)

## 2. Sequenz

## Aktivität

Dauer

1 h 10 min

Didaktische Methoden

- Arbeitsgruppen (z.B. Schüler/innen bilden Kleingruppen, um ein gemeinsames Ziel zu verfolgen)

Vorgehen

Die Lehrkraft unterteilt die Klasse in Gruppen mit vier oder fünf Schüler/innen und gibt jeder Gruppe einen anderen Trailer zur Analyse auf. Während der Gruppenarbeit, mit Unterstützung des Arbeitsblatts, beschreiben und erklären die Schüler/innen, wie das Zusammenwirken der visuellen, Audio- und verbalen Sprache die Gewalt auf unterschiedlicher Weise inszeniert, welche Rolle die Gewalt in der Geschichte spielt (z.B. dramatisch, komisch, heroisch, etc.) und welche Gefühle diese Narrative hervorrufen. Wenn die Gruppenarbeit beendet ist, präsentieren die Schüler/innen die Ergebnisse ihrer Analysen. Jede Gruppe zeigt allen anderen den analysierten Trailer und kommentiert ihn.

Lehrmaterialien

- Trailer **Scary Movie 3** (FSK 12):  
[https://www.youtube.com/watch?v=SI\\_vZNsQowU](https://www.youtube.com/watch?v=SI_vZNsQowU)
- Trailer **Born on the 4th July** (FSK 16):  
<https://www.youtube.com/watch?v=mHKyi5zaDm8>
- Trailer **Blues Brothers** (Englisch):  
<https://www.youtube.com/watch?v=qVMYknIL36M>  
Deutsche Alternative (FSK 12): [https://www.youtube.com/watch?v=-0Znf1\\_aN9I](https://www.youtube.com/watch?v=-0Znf1_aN9I)
- Trailer **Fight Club** (FSK 18):  
<https://www.youtube.com/watch?v=G7tr7xcUCFA>
- Arbeitsblatt zur Filmanalyse (Anhang 2.2)

## 3. Sequenz

## Abschluss

Dauer

20 min

Didaktische Methoden

- Diskussion (z.B. Schüler/innen führen offenen Austausch über ein vorgegebenes Thema)

Vorgehen

Mit den folgenden Fragen fordert die Lehrkraft die Schüler/innen zur Diskussion auf:

1. Welche der heute angeschauten Trailer verherrlicht oder verurteilt Gewalt?
2. Kennst Du einen Film oder eine Fernsehserie, der/die Dich durch die Dramatik (oder auch Komik) zum Nachdenken über das Thema der Gewalt angeregt hat? Würdest Du Deinen Mitschüler/innen vorschlagen, den Film in der Schulversammlung vorzuführen? Warum?

### 3. Einheit: Die Grammatik der Videospiele

#### Beschreibung

Diese Einheit versucht, den Schüler/innen grundlegende analytische und interpretative Fähigkeiten zu vermitteln, damit sie verstehen und erklären können, wie Videospiele durch ihre Anlage und Bauweise – ihre Grammatik – potentielle Spieler/innen an sich binden. In einer Brainstorming-Session zu Beginn werden die Schüler/innen aufgefordert, Filme und Videospiele gedanklich zu vergleichen und deren Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu benennen. Auf diese lockere Diskussion folgt eine Präsentation der Haupteigenschaften eines Videospieles. Bei der Hauptaktivität dieser Einheit analysieren die Schüler/innen in kleinen Gruppen zwei Videospiele. Zum Abschluss präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse und diskutieren ihre Analysen.

#### Spezifische Ziele

1. Die Haupteigenschaften eines Videospieles erkennen und verstehen
2. Voranschreiten von der Beschreibung zur Analyse und Erklärung der narrativen und interaktiven Funktionen von Videospiele

#### Evaluation

- Formative Evaluation (d.h. Feedback im Verlauf des Arbeitsprozesses)

#### Technischer Bedarf

- Internet-Anbindung (Wi-Fi)
- 4 - 5 PCs (oder Tablets)
- 1 Videoprojektor (oder interaktives White-board oder großer Leinwand/Beamer)

#### 1. Sequenz

#### Einleitung

#### Dauer

20 min

#### Didaktische Methoden

- Brainstorming (z.B. Schüler/innen im freien Prozess der Ideenfindung)
- Modellieren (z.B. Technik des 'Laut-Nachdenkens' bei konzeptueller Gestaltung durch die Lehrkraft)

#### Vorgehen

Die Lehrkraft setzt ein Gespräch mit Schüler/innen in Gang durch die Frage: Welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten gibt es zwischen Filmen und Videospiele?

Nach dem Brainstorming gibt die Lehrkraft eine kurze Präsentation über die Haupteigenschaften des Videospieles *Prince of Persia*. Sie beginnt mit einem Vergleich zwischen dem gleichnamigen Film und dem Videospiele, um die Aufforderung zum Mitspielen als distinktive Eigenschaft des Videospieles herauszuarbeiten, dazu den Unterschied zwischen der Spielhandlung und der Spielweise. Dann beschreibt sie die anderen Grundelemente eines Videospieles, etwa die Spielwelt/Spielort, die Hauptfigur(en), ihre Feinde, sowie die Benutzeroberfläche.

#### Lehrmaterialien

- PowerPoint-Präsentation über ein beispielhaftes Videospiele (Abschnitt "Konzeptueller Kern" heranziehen, um die Präsentation vorzubereiten mit dem Fokus auf die Hauptmerkmale eines Videospieles)
- Beispiel einer Präsentation über das Videospiele *Prince of Persia* (Anhang 3.1)

## 2. Sequenz

## Aktivität

Dauer

1 h 20 min

Didaktische Methoden

- Arbeitsgruppen (z.B. Schüler/innen bilden Kleingruppen, um ein gemeinsames Ziel zu verfolgen)
- Fallstudie (z.B. Schüler/innen analysieren einen bestimmten Fall)

Vorgehen

Die Lehrkraft teilt die Gruppe in 10 kleine Gruppen (2–3 Schüler/innen pro Gruppe), die sich mit der Analyse von zwei verschiedenen Videospiele beschäftigen. Jeweils fünf Kleingruppen kooperieren bei der Analyse des einen Spiels (z.B. Goodbye Deponia) und fünf Kleingruppen an anderen (z.B. Dead Synchronicity). Natürlich können Lehrer/in und Schüler/innen andere Videospiele wählen als die gerade erwähnten. Dann arbeiten die beiden Teams (jedes aus 5 Kleingruppen bestehend) parallel zueinander, nach der im Folgenden beschriebenen kooperativen Methode. In jedem Team gibt es eine Kleingruppe, die 'Präsentationsgruppe', die bestimmte Inhalte bei den anderen Kleingruppen einholt (z.B. Beobachtung, Screenshots, Audiospuren, etc.) und daraus eine Präsentation vorbereitet (mit PowerPoint oder einer anderen passenden Software). Unterdessen widmen sich die anderen Kleingruppen ihrem Teilthema. Die 'Spielweise-Gruppe' spielt das Videospiel, um eine Beschreibung der Spielerfahrung zu geben, aber auch eine Reflexion über den Spielmodus und die Wirkung. Die 'Audio-Gruppe' sucht online nach Information über den Soundtrack des Videospiele, und beobachtet außerdem die erste Gruppe beim Spielen, um insgesamt das Sound-Design des Videospiele zu erfassen. Eine dritte Gruppe, die 'Grafik-Gruppe', sucht online nach Bildern mit einem Bezug zum jeweiligen Videospiel (beispielsweise, Bilder der Hauptfiguren). Die vierte Gruppe, die 'Narrativ-Gruppe' konzentriert sich auf die Beschreibung der Handlung und der Figuren des Videospiele. Die Lehrkraft steuert Fragen bei, mit denen die Kleingruppen in ihrer jeweiligen Analyse weiterkommen (siehe Anhang 3.2). Zusätzlich unterstützt die Lehrkraft die beiden 'Präsentationsgruppen' beim Einholen von Inhalt aus den Kleingruppen und beim Zusammenstellen ihrer Präsentationen.

Lehrmaterialien

- Videospiel **Goodbye Deponia** (USK 6):  
[https://store.steampowered.com/app/241910/Goodbye\\_Deponia/](https://store.steampowered.com/app/241910/Goodbye_Deponia/)
- Videospiel **Dead Synchronicity** (USK 16):  
[https://store.steampowered.com/app/339190/Dead\\_Synchronicity\\_Tomorrow\\_Comes\\_Today/](https://store.steampowered.com/app/339190/Dead_Synchronicity_Tomorrow_Comes_Today/)
- Fragen für die Arbeitsgruppen, um die Analyse zu unterstützen (Anhang 3.2)

## 3. Sequenz

## Abschluss

Dauer

20 min.

Didaktische Methoden

- Diskussion (z.B. Schüler/innen führen offenen Austausch über ein vorgegebenes Thema)
- Arbeitsgruppen (z.B. Schüler/innen bilden Kleingruppen, um ein gemeinsames Ziel zu verfolgen)

Vorgehen

Nachdem die Materialsammlung und die Endfassung der Präsentationen fertig sind, stellen die beiden Präsentationsgruppen ihre Ergebnisse der gesamten Klasse vor. Im Anschluss an jede Präsentation diskutieren alle, wie die Präsentation noch verbessert werden könnte.

## 4. Einheit: Spielanleitung zum Thema der Menschenrechte

### Beschreibung

Diese Einheit zielt darauf, die Schüler/innen mit dem Begriff der Menschenrechte vertrauter zu machen und dabei auch ein kritisches Verständnis von gleichen Rechten in ihrem eigenen sozialen Kontext zu fördern. Sie beginnt mit Brainstorming zur Definition der Menschenrechte, ihrem Sinn und ihren Nutznießern. Es folgt als erster Schritt zur Produktion eines Videospiele die Erfindung eines Spielgeschehens, das auf zwei nachrichtlichen Berichten über Situationen basiert, in denen Menschenrechte verletzt werden. Die Einheit schließt mit dem gemeinsamen Sichten eines Kurzvideos über Menschenrechte und einer erneuten Definition und Diskussion der Ideen, die von den Schüler/innen beim anfänglichen Brainstorming eingebracht worden waren.

### Spezifische Ziele

1. Den Begriff der Menschenrechte verstehen
2. Erkennen, wann Menschenrechte verletzt, bestritten, oder verteidigt werden

### Evaluation

- Formative Evaluation (d.h. Feedback im Verlauf des Arbeitsprozesses)
- Peer-Evaluation (d.h. gegenseitige Evaluation der Schüler/innen)

### Technischer Bedarf

- Internet-Anbindung (Wi-Fi)
- 4 - 5 PCs (oder Tablets)
- 1 Videoprojektor (oder interaktives White-board oder großer Leinwand/Beamer)

### 1. Sequenz

#### Einleitung

### Dauer

10 min

### Didaktische Methoden

- Brainstorming (z.B. Schüler/innen im freien Prozess der Ideenfindung)

### Vorgehen

Die Lehrkraft fordert die Schüler/innen auf, zu zweit Antworten auf die folgenden Fragen zu formulieren: Was sind Menschenrechte? Was für einen Sinn haben Menschenrechte in der heutigen Gesellschaft? Wer profitiert von Menschenrechten? Paarweise tragen die Schüler/innen ihre Antworten in die drei Spalten eines Arbeitsblatts ein (Anhang 4.1), anschließend werden alle Antworten auf einem gemeinsamen Arbeitsblatt zusammengefasst.

### Lehrmaterialien

- Arbeitsblatt zum Sammeln der Schüler-Antworten (Anhang 4.1)

### 2. Sequenz

#### Aktivität

### Dauer

1 h 20 min

### Didaktische Methoden

- Arbeitsgruppen (z.B. Schüler/innen bilden Kleingruppen, um ein gemeinsames Ziel zu verfolgen)

### Vorgehen

Die Lehrkraft fordert die Klasse auf, zu zweit zu arbeiten, als wären sie die Designer eines Videospiele. Genauer ist ihre Aufgabe, die Spielhandlung und die Spielweise eines Videospiele zu entwerfen, das von ein paar tatsächlichen Situationen inspiriert ist, in denen Menschenrechte verletzt oder in Frage gestellt werden. Kurz gesagt ist die Spielhandlung das 'durchlaufende Narrativ' des Spiels, also eine Anordnung von Ereignissen, während die Spielweise die spezifische Art der Interaktion zwischen Spieler/innen und Spiel beschreibt. Die Lehrkraft bringt zwei Nachrichtenmeldungen in Umlauf, und die Schüler/innen wählen, welche als Grundlage für ein mögliches Videospiele in Betracht kommt. Die erste Meldung betrifft einen Vorfall, bei dem im Rahmen einer Klassenfahrt einige nicht-europäische Schüler/innen an der Grenze zu GB abgewiesen wurden und mit ihren Schulkameraden nicht weiterreisen durften. In der zweiten Nachricht geht es um die Weigerung, Schulessen an Kinder auszugeben, deren Eltern den Preis dafür nicht bezahlen konnten. Alternativ können die Zweiergruppen aber auch andere Nachrichten oder Vorfälle aufgreifen, die ihnen bekannt sind und in denen Menschenrechte verletzt oder in Frage gestellt werden.

### Lehrmaterialien

- Nachricht 1: <https://www.tagesspiegel.de/berlin/schule/illegal-einreise-auslaendische-schuelerinnen-bangten-um-klassenfahrt/4661292.html>
- Nachricht 2: <https://www.nzz.ch/international/migrantenkinder-in-der-schulkantine-unerwuenscht-ld.1429138>

## 3. Sequenz

## Abschluss

### Dauer

30 min

### Didaktische Methoden

- Modellieren (z.B. Technik des 'Laut-Nachdenkens' bei konzeptueller Gestaltung durch die Lehrkraft)
- Diskussion (z.B. Schüler/innen führen offenen Austausch über ein vorgegebenes Thema)

### Vorgehen

Die Lehrkraft zeigt ein Kurzvideo von Amnesty International über Menschenrechte. Anschließend bittet sie die Schüler/innen, ihre ursprünglichen Antworten zu Menschenrechten (Arbeitsblatt) noch einmal anzuschauen und zeigt die gesammelten Antworten der ganzen Gruppe. Dann fragt die Lehrkraft, ob die Schüler/innen jetzt genauso antworten würden, oder, falls nicht, wie sie jetzt auf die gleichen Fragen antworten möchten.

### Lehrmaterialien

- Amnesty International Video über Menschenrechte (Englisch): [https://www.youtube.com/watch?v=bkdmRmg\\_MPA](https://www.youtube.com/watch?v=bkdmRmg_MPA)

Deutsche Alternative 1: <https://www.youtube.com/watch?v=fKqOEE6cRvY>

Deutsche Alternative 2: <https://www.youtube.com/watch?v=T1VXkO3RrBs>

## 5. Einheit: Videospiele-Design über den Kampf um Gleichberechtigung (Teil 1)

### Beschreibung

In dieser Einheit setzen die Schüler/innen die Designarbeit an ihren Videospiele fort, die den Kampf um Menschenrechte behandeln und von zwei Nachrichten über die Verletzung der Rechte inspiriert sind. Zunächst präsentieren sie ihre Ideen fürs Videospiele aus der vorigen Einheit, dann wählen sie per Abstimmung vier Geschichten, die weiterentwickelt werden. Dann bilden sich vier Teams, um am Design der vier Videospiele zu arbeiten. Zum Abschluss diskutieren sie, wie und warum das Spielen ihres Videospiele Toleranz, Gleichheit und soziale Gerechtigkeit in ihrer Peer-Gruppe fördern könnte (oder auch nicht).

### Spezifische Ziele

1. Die Grammatik der Videospiele durch eigene Designarbeit verstehen
2. Die Fähigkeit entwickeln, Videospiele und Situationen, in denen Menschenrechte/ Gleichberechtigung verletzt werden, kritisch einzuschätzen
3. Kreative Kompetenz im Bereich der Videospiele-Produktion entwickeln

### Evaluation

- Formative Evaluation (d.h. Feedback im Verlauf des Arbeitsprozesses)
- Selbst-Evaluation (d.h. Schüler/innen bewerten ihre eigenen Produktionen)
- Peer-Evaluation (d.h. gegenseitige Evaluation der Schüler/innen)

### Technischer Bedarf

- Internet-Anbindung (Wi-Fi)
- 4 - 5 PCs (oder Tablets)
- 1 Videoprojektor (oder interaktives White-board oder großer Leinwand/Beamer)

### 1. Sequenz

### Einleitung

### Dauer

40 min

### Didaktische Methoden

- Projektarbeit (z.B. Schüler/innen entwickeln ein Projekt in kleinen Gruppen)

### Vorgehen

Die Lehrkraft weist darauf hin, wie die beiden nachrichtlichen Meldungen der letzten Einheit zeigen, dass sogar in demokratischen Gesellschaften manchmal Menschenrechte verletzt werden. Tatsächlich werden manche soziale Gruppen diskriminiert und/oder sie genießen nicht die gleichen Rechte – etwa wegen ihrer Nationalität oder ihres ökonomischen Status. Dann lädt die Lehrkraft die Schüler/innen ein, ihre Ideen für Videospiele mit der Klasse zu teilen. Jede der Zweiergruppen, die das letzte Mal zusammengearbeitet hatten, erklärt:

- a) welche Meldung sie inspiriert hat;
- b) wie die Spielgeschichte läuft;
- c) welche Figur(en) der Geschichte Spieler/innen für sich wählen können
- d) was das Ziel des Spiels ist.

Nach jeder Präsentation bewerten alle Schüler/innen jede Videospiele-Idee mithilfe eines Formblatts. Diese Evaluation zielt auf die Auswahl von vier Ideen, die weiterentwickelt werden.

### Lehrmaterialien

- Formblatt für Evaluation (Anhang 5.1)

## 2. Sequenz

## Aktivität

Dauer

50 min

Didaktische Methoden

- Projektarbeit (z.B. Schüler/innen entwickeln ein Projekt in kleinen Gruppen)

Vorgehen

Die Lehrkraft teilt vier Gruppen ein (je 4-5 Schüler/innen), die für die Entwicklung einer der ausgewählten Ideen zu einem Videospiegel zuständig sind. In jeder Gruppe arbeiten die Schüler/innen die Idee weiter aus, indem sie die Hauptaspekte des Spiels gestalten – etwa die Eigenschaften der Protagonisten, die beim Spielen als Rolle gewählt werden können; die Folge der Handlungen, die von Hauptfiguren vollzogen werden; die Herausforderungen, die im Verlauf des Spiels zu bewältigen sind. Um die Schüler/innen bei der Definition dieser Aspekte zu unterstützen, verteilt die Lehrkraft ein Template (Schema) für das Design von Videospiele. Zusätzlich gibt die Lehrkraft Unterstützung durch laufende Rückmeldungen während der Entwicklung der Videospiele.

Lehrmaterialien

- Template zum Design eines Videospiele (Anhang 5.2)

## 3. Sequenz

## Abschluss

Dauer

30 min

Didaktische Methoden

- Projektarbeit (z.B. Schüler/innen entwickeln ein Projekt in kleinen Gruppen)
- Diskussion (z.B. Schüler/innen führen offenen Austausch über ein vorgegebenes Thema)

Vorgehen

Jede Gruppe trägt vor, wie sie ihre Idee für das Videospiegel weiterentwickelt hat. Nach jeder Präsentation lädt die Lehrkraft zur Diskussion darüber ein, ob und wie die anvisierten Videospiele (implizit oder explizit) den Wert der Menschenrechte und Gleichheit in ihrer eigenen Peer-Gruppe (z.B. Schulgemeinschaft) fördern könnten, oder eher nicht.

## 6. Einheit: Videospiele-Design über den Kampf um Gleichberechtigung (Teil 2)

### Beschreibung

Die Einheit konzentriert sich auf die Weiterentwicklung von Videospiele, vor allem in ästhetischer Hinsicht. Am Anfang schauen die Schüler/innen ein Video zum Thema Alltagsrassismus. Dann kooperieren die Schüler/innen dabei, Inhalte für ihr Videospiele zu schaffen und aus dem Web zu holen. Die Einheit endet mit der Multimedia-Präsentation der Videospiele durch die Schüler/innen und einer abschließenden Diskussion über den Zusammenhang zwischen ihren Videospiele und der Förderung von Menschenrechten / gleichen Rechten in ihrer Schulgemeinschaft.

### Spezifische Ziele

1. Durch die Schaffung eines Videospiele dessen Grammatik verstehen lernen
2. Die zur Schaffung und Präsentation einer Medienproduktion erforderliche Kooperation erlernen
3. (Unterschwellige) Medienbotschaften über Gleichheit der Rechte kritische reflektieren

### Evaluation

- Formative Evaluation (d.h. Feedback im Verlauf des Arbeitsprozesses)

### Technischer Bedarf

- Internet-Anbindung (Wi-Fi)
- 4 - 5 PCs (oder Tablets)
- 1 Videoprojektor (oder interaktives White-board oder großer Leinwand/Beamer)

### 1. Sequenz

### Einleitung

### Dauer

15 min

### Didaktische Methoden

- Direktunterricht (z.B. die Lehrkraft hält Vortrag und erklärt wichtige Begriffe)

### Vorgehen

Die Lehrkraft präsentiert ein Video, in dem Ali Can den Hashtag #metwo erklärt, den er ins Leben gerufen hat, um auf Alltagsrassismus in Deutschland aufmerksam zu machen. Unter dem Hashtag posten Menschen mit Migrationshintergrund ihre Erfahrungen mit Rassismus in Alltagssituationen. Gemeinsam werden einzelne Geschichten, die unter dem Hashtag veröffentlicht wurden, besprochen und diskutiert.

### Lehrmaterialien

- Video Link: <https://www.youtube.com/watch?v=iM7VKrMr3hY>

## 2. Sequenz

## Aktivität

Dauer

1 h 15 min

Didaktische  
Methoden

- Projektarbeit (z.B. Schüler/innen entwickeln ein Projekt in kleinen Gruppen)

Vorgehen

Die gleichen vier Teams (wie in der vorangegangenen Einheit) arbeiten an der visuellen Gestaltung ihrer jeweiligen Videospiele. In jeder Gruppe zeichnen ein paar Schüler/innen einige Comic-Streifen, um die Hauptphasen (oder Levels) der Videospiele abzubilden, und die Lehrkraft ermutigt sie, beim Zeichnen ein Template zu verwenden. Gleichzeitig konzentrieren sich zwei oder drei Schüler/innen darauf, online nach Darstellungen aus der Gaming-Welt zu suchen, die passende Szenarien für das Videospiel abgeben (z.B. Landschaften, Straßenansichten, andere Locations). Diese kleine Gruppe sammelt außerdem Bilder und Comic-Streifen in PowerPoint (oder im digitalen Moodboard), die später verwendet werden können, um die Ästhetik des Videospieles an die anderen in der Klasse (oder Schulgemeinschaft) zu vermitteln.

Lehrmaterialien

- Template für Comic-Streifen: <https://www.printablepaper.net/category/comics>
- Template fürs digitale Moodboard:  
<https://spark.adobe.com/make/mood-board-maker/>

Ein Moodboard ist eine Kollage oder Komposition von Bildern, visuellen Images oder anderen Objekten, die für Zwecke des Designs oder der Präsentation geschaffen wird.

## 3. Sequenz

## Abschluss

Dauer

30 min

Didaktische  
Methoden

- Projektarbeit (z.B. Schüler/innen entwickeln ein Projekt in kleinen Gruppen)
- Diskussion (z.B. Schüler/innen führen offenen Austausch über ein vorgegebenes Thema)

Vorgehen

Jedes Team zeigt und präsentiert ihr Moodboard (oder PowerPoint) mit den Comic-Streifen und Bildern, die gesammelt wurden. Nach jeder Präsentation lädt die Lehrkraft dazu ein, die möglichen Stärken und Schwächen des Videospieles im Kontext der Förderung von gleichen Rechten in der Schulgemeinschaft zu benennen.

# ANHANG

## Anhang Einheit 1.1

### Handout über Videospiele

#### **Against All Odds**

Against All Odds (Gegen alle Widerstände) ist ein internet-basiertes Spiel, indem die Spieler/innen die Erfahrungen eines Flüchtlings durchleben. Im ersten Spielmodul sind Verhör und Verfolgung durchzustehen, dann die Flucht aus der Stadt und aus dem Land, über die Grenze. Ein zweites Modul lässt Spieler/innen den Prozess des Asylantrags durchleben, und ein letztes behandelt die Herausforderungen der Integration, denen der Flüchtling gegenübersteht. Weitere Information über das Videospiele ist auf der offiziellen Webseite erhältlich: <http://www.playagainstallodds.ca/>

#### **Grand Theft Auto IV**

In Grand Theft Auto IV übernimmt der/die Spieler/in die Rolle von Niko Bellic, einem Immigranten aus Osteuropa mit einer ominösen Vergangenheit. Niko zieht nach Liberty City, um einem an der Adria lebenden, gefährlichen Capo einer Russenmafia zu entkommen. Nach Liberty City (Freiheitsstadt) in den USA geht er, weil sein Cousin Roman ihn vom Versprechen eines besseren Lebens dort überzeugt hatte. Bei der Ankunft erkennt Niko, dass Romans Behauptung, er habe im Land der unbegrenzten Möglichkeiten ein Vermögen gemacht, gelogen war. Tatsächlich ist Roman der Besitzer eines privaten Taxi-Unternehmens, das nicht viel einbringt und in Schulden erstickt, die er sich bei albanischen Darlehenshaien und der Russenmafia eingehandelt hat. Niko will Roman helfen, die Schulden loszuwerden, und schaltet die albanischen Darlehenshaie aus. Dann beginnt er mit Erpressungsarbeit zugunsten von Vlad Glebov, einem prominenten Mitglied der Russenmafia, dem Roman viel Geld schuldet. Roman stellt Niko auch einem Freund vor: Little Jacob, einem afro-amerikanischen Drogendealer. Niko freundet sich mit Jacob sofort an und fängt an, Verbrechen zu begehen, um die Konkurrenz von Jacob zu eliminieren. Weitere Information über das Videospiele ist erhältlich auf der offiziellen Webseite (<https://www.rockstargames.com/IV/>) und bei Wikipedia ([https://en.wikipedia.org/wiki/Grand\\_Theft\\_Auto\\_IV](https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_IV)).

Fragen	Antworten zu <b>Against All Odds</b>	Antworten zu <b>Grand Theft Auto IV</b>
1. Ist dieses Videospiele realistisch gemeint? Woran merkt man, ob das Videospiele realistisch und/oder unrealistisch ist?	1.	1.
2. Erzählt das Videospiele die Wahrheit über Migration? Wie versucht es, authentisch zu wirken?	2.	2.
3. Wie stellt das Videospiele bestimmte soziale Gruppen dar? Entsprechen diese Darstellungen der Wahrheit?	3.	3.
4. Stützt das Videospiele bestimmte Ansichten über Migration und Gewalt? Vermittelt es moralische oder politische Werte?	4.	4.
5. Beeinflusst das Videospiele Deine Meinung über bestimmte soziale Gruppen oder über Fragen wie Migration und Gewalt?	5.	5.

1. Um welches Film-Genre handelt es sich? Beispielsweise: eine Komödie, ein Liebesfilm oder ein Action-Film?
2. Welche Geräusche und welche Musik im Trailer zeigen das Genre an? Wie passiert das?
3. Welche Gefühle könnte diese Audio-Kulisse beim Publikum auslösen?
4. Was kannst Du noch über den Film vermuten, anhand des Soundtracks?
5. Welche Szenen der Gewalt werden dargestellt? Welche visuelle Details oder gesprochene Wörter machen diese Szenen lustig oder angsterregend?



### Stellungnahme des Regisseurs zur Gewalt

F: Welche visuelle, Audio- und/oder verbale Elemente des Trailers ermöglichen es dem Regisseur, beim Publikum bestimmte Gefühle und/oder Gedanken auszulösen?

F: Wie deuten die Filmhandlung und die Tendenz des Trailers das Vorhandensein (oder das Fehlen) eines klaren moralischen Urteils zur Gewalt an?

Anhang Einheit 3.1

### Beispiel einer Präsentation zum Videospiel "Prince of Persia"

#### Allgemeine Informationen

**Titel:** Prince of Persia. The Sands of Time  
**Erscheinungsdatum:** Oktober 2003  
**Genre:** Action, Abenteuer  
**Einstufung USK:** 12

**Einstufung ESRB:** Teen  
**Entwickler:** Kudosoft  
**Herausgeber:** Ubisoft  
**Spielmodus:** Einzelspieler

#### Spielhandlung

Das Spiel folgt einem Prinzen, der ungenannt bleibt und dessen Vater (König Sharaman von Persien) aufgrund einer Intrige seines heimtückischen Wesirs (eines Beraters) die Stadt eines Maharadschas plündert. Während der Attacke bekommt der Prinz einen Artefakt, den Degen der Zeit, in die Hand, derweil seine Armee ein Stundenglas an sich nimmt, das die 'Sands of Time' (wörtlich: Sand der Zeit) enthält. Bei einem Besuch in Azad will der Wesir dem Herrscher der Stadt den Sand schenken und überlistet den Prinz, so dass er den Sand aus dem Stundenglas herauslässt – was die Bewohner der Stadt in brutale Monster verwandelt. Zusammen mit Farah, der Tochter des Maharadschas, versucht der Prinz diesen Fehler wieder gut zu machen und den Sand wieder zurück ins Stundenglas zu bringen.

#### Figuren

##### Der Prinz von Persien



[https://vignette.wikia.nocookie.net/princeofpersia/images/8/83/The\\_Prince%28Sands\\_of\\_Time%29.jpg/revision/latest?cb=20120415080325&format=original&path-prefix=en](https://vignette.wikia.nocookie.net/princeofpersia/images/8/83/The_Prince%28Sands_of_Time%29.jpg/revision/latest?cb=20120415080325&format=original&path-prefix=en)

Der Prinz, jüngster Sohn des Königs Sharaman von Persien, ist ein begabter Athlet und Fechter. Er verfügt über ungewöhnlich sportliche und akrobatische Fähigkeiten: Er kann sogar teilweise die Schwerkraft überwinden, indem er Dreieckssprünge zwischen Wänden vollzieht, über senkrechte Flächen horizontal läuft, auf schmalen Gräten balanciert, an Seilen oder Recken wild pendelt, oder von einer Säule zur nächsten springt. Charakterlich unterscheidet sich der Prinz vom typischen Muskelprotz-Protagonist, indem er sich mehr auf seine Fähigkeit verlässt, Rätsel zu lösen und durch gefährliches Terrain durchzukommen. Er beginnt seine Reise als selbstbewusster, wenn auch etwas arroganter, junger Mann. Seiner königlichen Erziehung entsprechend ist er wenig bereit, Befehle von Farah oder von Frauen im allgemeinen anzunehmen, auch wenn er ihr überlegenes Wissen in einer bestimmten Situation anerkennt. Das Gewicht seiner Verantwortung, bezogen auf den Sand der Zeit, zwingt den Prinzen reifer zu werden und im Verlauf seiner Reise seine Handlungen und deren Folgen genauer zu überlegen.

### Prinzessin Farah



[https://vignette.wikia.nocookie.net/princeofpersia/images/c/c1/2003\\_Farah.jpg/revision/latest?cb=20110313013229&format=original&path-prefix=en](https://vignette.wikia.nocookie.net/princeofpersia/images/c/c1/2003_Farah.jpg/revision/latest?cb=20110313013229&format=original&path-prefix=en)

Die Prinzessin von Indien, Farah, ist die Tochter des Maharadschas. Sie unterstützt den Prinzen in seinen Bemühungen, den Sand der Zeit wieder einzufangen, nachdem er ihn in Azad freigesetzt hatte. Die gut aussehende Farah trägt ein zweiteiliges, knappes Gewand, das dazu beiträgt, sie als ziemlich erotische Figur zu präsentieren. Man sieht sie nie ohne Pfeil und Bogen. Farah ist eine relativ unabhängige junge Frau, die es trotz ihrer Situation als Prinzessin und Gefangene schafft, sich viele Male zu verteidigen und allein zurechtzukommen, wenn sie vom Prinzen getrennt ist. Bei jeder Begegnung mit ihm stellt Farah die Handlungen und Entscheidungen des Prinzen in Frage, so dass er zur Selbsterkenntnis über sein Verhalten und seine Wünsche nach Rache angehalten wird.

### Wesir Zurvan



<http://www.ign.com/articles/2003/11/07/prince-of-persia-the-sands-of-time-4>

Als Gegenspieler des Prinzen ist der Wesir ein sterbender Mann, der die vom Sand der Zeit versprochene Unsterblichkeit ergattern will. Im Versuch, den Degen der Zeit zu stehlen, überlistet er den Prinzen und bringt ihn dazu, den Sand aus dem Stundenglas herauszulassen. Der Wesir ist tatsächlich ein übler Manipulator. Vom Aussehen her ähnelt er in gewisser Weise der stereotypen Darstellung von Juden in der Nazi-Propaganda.

### Spielweise

Beim Spielen kommt es letztlich auf zwei Dinge an: Beobachtung und Timing. Zunächst muss man herausbekommen, wo genau man hin soll – was man erkennen muss anhand vom Überfliegen des Gebiets, von "Visionen" oder von Markierungen hier und da in den Spielebenen, die auf Schalter oder Knöpfe zum Betätigen hinweisen. Ans Ziel kommen muss man, indem man an Wänden entlangläuft, Fallen umgeht, Abgründe überspringt und vieles mehr. Das Spielen von Prince of Persia besteht im Wesentlichen aus drei Arten von Aktion: Navigation (die häufigste und beste Art), Kampf und Rätseln-Lösen.

### Audio

Der Schauspieler, der die Stimme des Prinzen spricht, gibt der Figur eine gefällige aber etwas impulsive Persönlichkeit – das perfekte Gegenstück zur kühlen Entschlossenheit von Farah. Die lebhaften Dialoge der beiden sind mitunter sehr unterhaltsam. Die Umgebungsgeräusche sind überaus realistisch – von den Schritten des Prinzen auf unterschiedlichen Oberflächen bis zum Rauschen des Windes, wenn er im Freien agiert. Der Soundtrack kombiniert traditionelle Musikstile und Instrumentierung des Mittleren Ostens mit Elementen des Hard-Rock und chorischen Einschüben.

### Anhang Einheit 3.2

### Fragen für die Arbeitsgruppen, um die Analyse zu erleichtern

#### Audio Gruppe

- Gibt es Musik in dem Videospiel? Wenn ja: Musik aus welchen Genres? Was für eine Atmosphäre schafft die Musik?
- Was für Geräusch-Effekte gibt es? Wie ändert sich die Geräuschkulisse je nach Handlung oder Figur? Wie wirken sich die Geräusche auf die Darstellungsweise des "Konflikts" aus?
- Wie wirkt sich der Sound auf den/die Spieler/in aus? Wie beeinflusst der Sound die eigene Stimmung beim Spielen?

#### Spielanweisung-Gruppe

- Was sieht der/die Spieler/in zu Beginn des Spiels? Kann man z.B. eine Figur auswählen, hat man die Wahl zwischen verschiedenen Spielmodi, etc.?
- Was ist das Ziel des Spiels?
- Welche Herausforderungen werden beim Spielen gestellt, und mit welchen Methoden kann man sie meistern?
- Wie funktioniert das Belohnungssystem/ das Vorankommen? Wie wächst der/die Spieler/in an den zunehmenden Herausforderungen?
- Worin besteht der Sieg für den/die Spieler/in?
- Welche Angaben bekommt man laufend gemeldet (Spielstand, Energiepegel, gesammelte Objekte, verfügbare Waffen)?

#### Grafik-Gruppe

##### Figuren

- Wer sind die Figuren in dem Videospiel? Sind sie psychologisch ausgestaltet?
- Wie werden die Hauptfigur und ihr/e Gegenspieler/in dargestellt? Wie bewegen sie sich?
- Erinnern Dich die Figuren des Videospieles an andere Figuren?

##### Spielwelt

- Wo findet das Spiel statt? Gibt es verschiedene Spielorte?
- Wie sieht die Welt dieses Spiels aus? Ähneln es anderen Spielwelten (z.B. bestimmten Filmen oder Cartoons)?
- Was für ein Grafik-Design wird im Videospiel verwendet (z.B. 2D, 3D, realistisch, animiert, ...)?

##### Narrativ-Gruppe

- Was ist die Hintergrund-Geschichte des Videospieles? Ist sie simpel oder komplex? Ist sie realistisch?
- Zieht die Geschichte irgendeine Inspiration aus Filmen, Romanen, Fernsehsendungen, historischen Ereignissen, Nachrichten oder sonstigen bestimmten Medien?
- Was sind die wichtigsten Fähigkeiten des Protagonisten? Was ist seine/ihre Rolle in der Welt?

**Was sind Menschenrechte?**

Antwort 1: .....

Antwort 2: .....

**Was für einen Sinn haben Menschenrechte in der heutigen Gesellschaft?**

Antwort 1: .....

Antwort 2: .....

**Wer profitiert von Menschenrechten?**

Antwort 1: .....

Antwort 2: .....

**Formblatt für Evaluation**

Spielidee (Stichwort): .....

Entwickelt von (Namen): .....

	Punktezahl (1 – 10)
Kriterien für Evaluation	
Vollständigkeit/Klarheit	
Originalität	
Anwendbarkeit für ein Videospiele	
Förderung der Menschenrechte	
<b>Summe</b>	

**Template zum Design eines Videospiele – Entwicklung der Spielweise und Ausarbeitung der Figuren**

**Titel**

.....  
.....

**Genre**

.....  
.....

**Alter der Spieler/innen**

.....  
.....

**Spielmodus**

*Legt fest, ob das Videospiele von einer Person oder mehreren Personen gespielt wird*

.....  
.....

**Zusammenfassung der Geschichte**

*Wie die Geschichte im Videospiele beginnt, sich entwickelt und endet*

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### Ziel(e) des Spiels

Das Hauptziel des Spiels benennen und erklären, was Spieler/innen tun müssen, um es zu erreichen

---

---

---

---

---

### Die Protagonisten

Die Hauptfigur(en) beschreiben, mit Angaben über:

- Vorname
- Aussehen
- Charakter (oder Persönlichkeit)
- Motivationen zum Handeln
- Besondere Fähigkeiten (oder Kräfte)

---

---

---

---

---

### Die Ko-Protagonisten

Beschreibe die Mitstreiter/innen, mit Angaben über:

- Vorname
- Aussehen
- Charakter (oder Persönlichkeit)
- Motivationen zum Handeln
- Besondere Fähigkeiten (oder Kräfte)

---

---

---

---

---

### Die Antagonisten

Beschreibe den oder die Gegenspieler/innen, mit Angaben über:

- Vorname
- Aussehen
- Charakter (oder Persönlichkeit)
- Motivationen zum Handeln
- Besondere Fähigkeiten (oder Kräfte)

---

---

---

---

---

---

### Handlungsfolge, Hindernisse/Herausforderungen, Methoden zu deren Überwindung

Zähle die Haupthandlungen des/der Protagonisten auf, beschreibe die auf dem Weg zum Ziel auftretenden Hindernisse und wie sie überwunden werden können

---

---

---

---

---

---