merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Anna-Clara Pentz: History Voices. Mit ‚Playbooks' die Geschichte der Demokratie erleben

Beitrag aus Heft »2022/02 Sprache in den Medien – Deutungshoheit und Sprachschlachten«

Die Geschichte der Demokratie selbst mitzuerleben, das ermöglichen die Playbooks von History Voices. In der bisher erschienenen ersten Episode ‚Antike' tauchen Schüler*innen an der Seite des Protagonisten Tramos in die Entstehung der Demokratie ein und müssen sogar selbst dazu beitragen, dass die politische Reform gelingt. An Tramos' Seite erleben sie den Tag, an dem Solon der Weise, ein griechischer Aristokrat, zum Archon gewählt wird. Durch Solons Reformen wurden die Schuldsklaverei abgeschafft, die Volksversammlung und das Mitspracherecht der unterschiedlichen Klassen eingeführt und damit ein wichtiger Grundstein für die Demokratie in Athen gelegt. Er schränkte die Macht des Adels ein und verwandelte die Aristokratie in eine Timokratie. Die fiktive Figur Tramos, der Sohn eines Athener Aristokraten, erfährt an seinem 18. Geburtstag, wie wichtig es ist, die Schuldsklaverei abzuschaffen und auch den Kleinstbäuer*innenn Rechte zuzusprechen. Er überzeugt seinen Vater und weitere wichtige Entscheidungsträger, Solon wiederzuwählen.

Die Handlung beginnt am Morgen von Tramos' Geburtstag. Die Spieler*innen begleiten den Protagonisten zu einem Geburtstagspicknick mit seinem besten Freund Heloss in einem Olivenhain vor den Toren Athens. Auf dem Weg dorthin begegnet Tramos Solon und erfährt von seiner Idee einer Reform. Als nach dem Picknick sein bester Freund Heloss, ein Schuldsklave von Tramos' Familie, festgenommen wird und Tramos die Ungerechtigkeit gegenüber Sklav*innen mit eigenen Augen mitansieht, beginnt er, sich intensiv mit der Politik auseinanderzusetzen und sich für seinen Freund und die Schuldsklav*innen und Kleinstbäuer*innen einzusetzen und Solons Reform zu unterstützen. In Gesprächen mit Solon, Heloss und später mit seinem Vater und Großvater lernt Tramos viel über die politische Lage in Athen. Das Playbook vermittelt die historischen Ereignisse dieses wichtigen Tages für die Demokratie durch Storytelling und Gameplay-Elemente, zielt dabei jedoch nicht auf das Belohnungssystem im Gehirn ab, sondern weckt durch das Narrativ um Tramos und seinen Freund Heloss die Neugierde der Kinder und Jugendlichen. Sie erfahren nämlich in interaktiven Dialogen von der Ungerechtigkeit und Ungleichheit zwischen den Klassen, die in der Polis Athen besteht. Die Dialoge werden dabei per Multiple-Choice bei Tramos' Interaktionsmöglichkeiten gelenkt. So schlüpft die*der Spielende in die Rolle von Tramos und kann, je nach Interesse, tiefer in die Politik Athens eintauchen oder auch nur die grundlegenden Informationen zur Demokratie erfahren. Größere Neugierde wird im Glossar belohnt. Hier kann eingesehen werden, wie viele Informationen zu bestimmten Themengebieten aufgedeckt wurden und eine kleine Eule oben in der Ecke belohnt dies mit dem Bronze-, Silber- oder Goldstatus. Ein weiteres spielerisches Element sind die Gegenstände, die betrachtet oder eingesammelt werden können. Sie liefern zusätzliche Informationen zu der Zeit und den religiösen und politischen Bräuchen. Am Ende gilt es, das Wissen und die gesammelten Argumente einzusetzen, um vor der Wahl weitere wichtige Aristokrat*innen davon zu überzeugen, Solon zu wählen.

Im Playbook begegnet den Spielenden zu Beginn und am Ende der Episode im ‚Tempel des Wissens' der ‚Geist der Menschheit'. Der Geist liegt in Ketten. Man erfährt, dass die Taten der Menschen, wie Kriege, die Ausbeutung der Natur und Ungerechtigkeit, diese Ketten geschmiedet haben und dass mit dieser Episode eine der Ketten gesprengt werden kann. Befreit wird der Geist der Menschheit mit dem Wissen der Menschen um Freiheit und Gerechtigkeit. Die Geschichten, die in fünf Episoden erzählt werden sollen, erklären je eines der fünf Symbole im

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Tempel des Wissens, die für Gewaltenteilung, Vernunft, Glaubensfreiheit, Humanismus und Säkularisierung stehen. Gemeinsam mit den vier folgenden Episoden, ‚Die Römer', ‚Das Mittelalter', ‚Die Rennaissance' und ‚Die Neuzeit' sollen also Demokratie und die Werte der Aufklärung vermittelt werden.

Die Playbooks basieren auf den Lehrplänen der Bundesländer. Mit den Begleitmaterialien, die QR-Codes und weiterführende Rätsel, Hinweise und Tipps enthalten, können sie also adäquat in den Geschichtsunterricht eingebaut werden. Eine entsprechende Schul-Lizenz ermöglicht einen Admin-Modus, in dem Lehrkräfte gezielt zu bestimmten Themen springen können. Doch auch außerhalb des Unterrichts vermitteln die Playbooks spielerisch und spannend Wissen zu Demokratie und den Werten der Aufklärung.

History Voices (2022). Playbook Antike. Bildungssoftware, Altersempfehlung: ab 5. Klasse, browserbasiert. www.history-voices.de. Ab 39,99 €.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de