

Assassin's Creed Odyssey [Schäller]

Schäller, Paula (2022). Möglichkeiten und Grenzen der Verwendung des Computerspiels „Odyssey“ aus der Reihe „Assassin's Creed“ im Griechischunterricht zum Zweck der Vermittlung von kulturellem und historischem Wissen. Ars docendi, 10, marzo 2022.

Paula Schäller (università di Lipsia) in questo saggio molto affascinante analizza il Videogioco "Odyssey" della nota serie „Assassin's Creed" e si chiede se e come il gioco potrebbe essere inserito nelle lezioni di Greco.

1. Ziel des Einsatzes des Spiels

Unsere heutige Welt vertritt in vielen Bereichen den Grundsatz ‚höher, schneller, weiter‘. Dieser ist vor allem im naturwissenschaftlichen und technologischen Bereich beobachtbar. So ist in verschiedenen curricularen Vorgaben der Länder, beispielsweise im Kernlehrplan von NRW¹ und im Lehrplan von Sachsen², im Fach Griechisch das fachübergreifende Ziel ‚Medienbildung‘ verankert. Diese Vorgabe stellt einen Grund dafür dar, dass man als Lehrkraft auf neue Medien zurückgreifen muss. Zugleich liegt in ihr eine Herausforderung, welche eine effiziente sowie zielführende Herangehensweise verlangt.

Darüber hinaus gibt es in den altsprachlichen Fächern das Problem einer abnehmenden Zahl an Lernenden. Daher ist es erforderlich, den Schülerinnen und Schülern etwas zu bieten, was sie interessiert, betrifft und reizt. Das bedeutet, es muss ein Lebensweltbezug hergestellt werden, allerdings nicht nur, indem Aspekte von Texten auf die heutige Welt übertragen,³ sondern auch, indem aktuelle Medien zum Einsatz gebracht werden. Infolgedessen wird in dieser Arbeit das Spiel „Assassin's Creed Odyssey“ im Hinblick auf die Möglichkeiten sowie Grenzen im Griechischunterricht betrachtet, um den Herausforderungen Medienbildung und Lebensweltbezug gerecht zu werden. Dabei wird die These vertreten, dass „Assassin's Creed Odyssey“ kein bloßes gewaltverherrlichendes Spiel ist, sondern bedeutendes pädagogisches Potential besitzt.

¹ vgl. Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): *Kernlehrplan für die Sekundarstufe I Gymnasium in Nordrhein-Westfalen, Griechisch*, Düsseldorf 2020, S.10.

² vgl. Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg.): *Lehrplan Gymnasium Griechisch*, Dresden 2019, S. XIII.

³ Hierzu ausführlicher Leubner/ Saupe, 2016, S. 16-64.

Vorab ist als positiv hervorzuheben, dass der Einsatz des Spiels einen sehr lukrativen organisatorischen Aspekt im Hinblick auf klassen- bzw. jahrgangstufenübergreifende Unterweisung bietet, besonders im AG-Bereich⁴. Während eine Gruppe zusammen mit der Lehrkraft Sprachunterricht durchführt, bildet sich die andere im Hinblick auf historisches und kulturelles Wissen mit „Assassin’s Creed Odyssey“ selbstständig fort. Dieser Gebrauch des Spiels ist innerhalb der drei großen Kompetenzen des Fachs Griechisch: Sprach-, Text- sowie Kulturkompetenz im letzteren Bereich einzuordnen.

2. Vorstellung des Spiels „Assassin’s Creed Odyssey“

Das Spiel „Assassin’s Creed Odyssey“ wird vom Hersteller Ubisoft herausgegeben.⁵ Es handelt sich um ein Action-Adventure-Spiel der Serie „Assassin’s Creed“. Zu dieser zählen ebenfalls u. a. „Assassin’s Creed Origins“, hier befindet sich der Schauplatz im ptolemäischen Ägypten oder auch das Spiel „Assassin’s Creed Valhalla“, welches seinen Schauplatz auf Norwegen, England und Vinland des 9. Jhd. verteilt.

Auf der Startseite des Spiels „Assassin’s Creed Odyssey“ kann zwischen zwei Bereichen unterschieden werden: Auf der einen Seite steht das eigentliche Spiel – in Form eines Kriegsspiels – im Vordergrund, dabei gilt es unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen. Hintergrund hierfür bietet vorwiegend der Peloponnesische Krieg. Auf der anderen Seite gibt es einen Bereich, der für den Schulgebrauch interessant ist. Hier finden sich die Entdeckungstouren und Entdeckungsorte, die diverse kulturelle und historische Informationen liefern. In diesem Zusammenhang ist es wichtig zu erwähnen, dass in diesem Bereich keinerlei kriegerische Aspekte zu finden sind. So wurde jener auch laut Angaben des Herstellers zunächst als USK6 eingestuft und gilt mittlerweile als „Lehrprogramm“.⁶

⁴ Arbeitsgemeinschaft, die außerhalb des Pflichtunterrichts durchgeführt wird.

⁵ vgl. Ubisoft: *Assassin’s Creed Odyssey – Standard Edition – [PlayStation 4]*, 2018.

⁶ vgl. Ubisoft, <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/discovery-tour?isSso=true&refreshStatus=noLoginData>

3. Entdeckungsmöglichkeiten: Entdeckungstouren und Entdeckungsorte

Im Folgenden werden die Entdeckungsmöglichkeiten, welche das Spiel bereitstellt, erläutert. Dazu wird angegeben, wie die Entdeckungstouren und -orte gestalterisch im Spiel wahrnehmbar sind. Des Weiteren wird der Aufbau der Entdeckungstouren anschaulich aufgeschlüsselt, wozu Abbildung 1 beitragen soll.

3.1 Entdeckungstour

Bei Entdeckungstouren handelt es sich um virtuelle Führungen zu fünf verschiedenen thematischen Ordnungen. Diese sind innerhalb der „Assassin’s Creed Odyssey“-Spielewelt durch fünf unterschiedlich gestaltete Wappen erkennbar. Im Rahmen der Entdeckungstouren wird ein goldener Pfad abgelaufen, welcher einzelne Stationen miteinander verbindet. Die Touren beinhalten eine variierende Zahl an Stationen, in denen Inhalte zum übergeordneten Tourthema vorkommen. Sie bieten einen auditiven, visuellen sowie einen schriftlich fixierten Input.

3.2 Vorstellung der Ebenen der Entdeckungstouren

Um den Aufbau des für den Schulunterricht relevanten Bereichs zu verstehen, wird eine Strukturierung in Form von drei Ebenen der Entdeckungstouren vorgenommen, welche im Anschluss erläutert wird.

1. Thematische Ordnung
2. Touren (mit entsprechenden Texten)
3. ‚Mehr erfahren‘ – Texte

Die erste Ebene ist durch eine thematische Ordnung des Herstellers übernommen worden.⁷ Dieser teilt, wie anhand der Abbildung 1 erkennbar ist, die unterschiedlichen Touren in die fünf Bereiche ein: Alltag; Politik und Philosophie; Kunst, Religion und Mythen; Schlachten und Kriege und berühmte Städte.

1) Alltag	
a) Bronze in Agora	16 min
b) Das Leben einer griechischen Frau	13 min
c) Der städtische Haushalt	16 min
d) Die Silberminen von Laureion	16 min
e) Parfüm	13 min
f) Stofffärberei und Mode	13 min
g) Töpferei in Athen	13 min

⁷ vgl. Ubisoft: *Assassin’s Creed Odyssey – Standard Edition – [PlayStation 4]*, 2018.

h) Wein	10 min
i) Weizen und Landwirtschaft	16 min
2) Politik und Philosophie	
a) Demokratie in Athen	10 min
b) Politik von Sparta	13 min
c) Schule von Griechenland- Philosophie	10 min
d) Spartas soziale Klassen	12 min
3) Kunst, Religion und Mythen	
a) Die olympischen Spiele	22 min
b) Götter und Liebe	10 min
c) Knossos	15 min
d) Schule von Griechenland- Musik	11 min
e) Schule von Griechenland- Theater	17 min
4) Schlachten und Kriege	
a) Die Schlacht bei Marathon	18 min
b) Die Schlachten von Pylos und Sphacteria	12 min
c) Die Schlacht von Amphipolis	18 min
d) Spartanische Erziehung	18 min
e) Thermopylen	20 min
5) Berühmte Städte	
a) Das Orakel von Delphi	14 min
b) Die Akropolis von Athen	25 min
c) Die Athener Agora	23 min
d) Die Götter von Olympia	21 min
e) Heiligtum des Asklepios bei Epidauros	18 min
f) Mykene	20 min
g) Peiraieus	13 min

Abbildung 1 - Thematische Ordnung der Entdeckungstouren⁸

Auf der zweiten Ebene finden sich die einzelnen Touren, welche vom Hersteller den thematischen Bereichen (Ebene 1) zugeordnet worden sind.⁹ In der Abbildung 1 wird sichtbar, dass das Spiel „Assassin’s Creed Odyssey“ insgesamt 30 Touren bietet. Die Zeitangaben, die hinter den Touren stehen, sind Schätzwerte, welche vom Hersteller angegeben worden sind.¹⁰

⁸ vgl. ebd.

⁹ vgl. ebd.

¹⁰ vgl. ebd.

Die „mehr erfahren“ Texte der einzelnen Touren bzw. Stationen befinden sich auf der dritten Ebene. Diese bedarf einer erklärenden Ausführung: Innerhalb jeder Entdeckungstour gibt es eine unterschiedliche Anzahl an Stationen. Diese sind in thematisch abgegrenzte Unterthemen des größeren Tourthemas (Ebene 2) geordnet. Sie bieten jeweils den ‚Haupttext‘, welcher gesprochen als auch schriftlich verfügbar ist, sowie einen Zusatz – der sogenannte „mehr erfahren“ Text – der nur in schriftlicher Form vorliegt und weitere Informationen zur Station angibt.

3.3 Entdeckungsorte

Neben den Entdeckungstouren gibt es zusätzlich Entdeckungsorte. Bei diesen handelt es sich um Orte, die innerhalb der ganzen Spielewelt zu finden sind. Insgesamt lassen sich 258 verschiedene Entdeckungsorte im Spiel entdecken. Erkennbar sind diese Entdeckungsorte auf der Landkarte durch einen schwarzen Kreis, in dem sich ein Stern befindet. Im Spielmodus, d. h. dem Modus, in welchem die Spielfigur läuft, klettert oder auch springt, werden sie durch lila Lichtsäulen gekennzeichnet. Der Input der Entdeckungsorte gewährt in schriftlicher Form Wissen zu diversen Themen.

Im Hinblick auf den Schulgebrauch ist positiv hervorzuheben, dass weitere wichtige Themen, die in den Touren nicht auftauchen, behandelt werden. So werden beispielsweise mythologische Themen beleuchtet. Außerdem ist diese Darstellungsform der Entdeckungsorte sehr interessant für Schülerinnen und Schüler, da sie diese wirklich suchen und finden müssen. Dies gilt jedoch auch für die Lehrkräfte. So befindet sich im Spiel keine Liste mit Überschriften oder Ähnlichem wie zu den Entdeckungstouren (Abbildung 1) vorhanden ist. Dadurch könnte sich die Vorbereitungszeit ausdehnen. Negativ an diesem Suchen und Finden ist darüber hinaus der zeitliche Aspekt innerhalb des Unterrichts, da teils viel Zeit investiert werden muss, um mit der Spielfigur zu laufen, zu springen und zu klettern, für teils wenig Input.

4. Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

Die Frage, die Lehrkräfte betrifft, ist die nach dem effizienten Einsatz des Spiels im Rahmen des Unterrichts. Folgende Ideen wären möglich, um den Erkenntnisgewinn der Schülerinnen und Schüler überprüfbar zu machen:

- So können durch Schülerinnen und Schüler Referate zu einzelnen Themen, für die „Assassin’s Creed Odyssey“ erste Ansätze liefern könnte, gehalten werden. Mithilfe

weiterer Quellen können die Vorträge angereichert werden, beispielsweise ‚Die Schlacht von Marathon‘.

- Eine weitere Option wären Aufsätze von Schülerinnen und Schülern, z. B. ‚(Mein) Besuch des Heiligtums des Asklepios bei Epidauros‘. Des Weiteren bestünde die Option, dass Schülerinnen und Schüler sich selbstständig einen Aspekt aus der Entdeckungstour, welcher sie interessiert, heraussuchen und dazu einen Aufsatz schreiben, z. B. ‚Wusste Hephaistos von Aphrodites Liebschaften?‘.
- Auch Essays sind möglich, z. B. ‚Was wären die Folgen von der Niederlage der Griechen bei der Seeschlacht von Salamis gewesen?‘.
- Kreative Ansätze:
 - Die Gestaltung eines ‚Assassin’s Creed Odyssey‘-Portfolios mit abwechslungsreichen schriftlichen und kreativen Aufgaben.
 - Die Gestaltung eigener Filme, indem die Schülerinnen und Schüler mithilfe der Playstation Bildschirmaufnahmen machen. Dabei sind unterschiedliche Aufnahmeoptionen möglich, wie z.B. die Adlerperspektive. Im Anschluss werden die Videos mit Informationen von Schülerinnen und Schülern kommentiert.
 - Aufnahmen von Podcasts anstatt Referate.
 - Die Gestaltung von Schaubildern, z. B. Übersichtskarten, Steckbriefe zu Bauwerken usw.

5. Möglichkeiten und Grenzen des Spiels

Zu Beginn wurde auf die fächerübergreifende Kompetenz ‚Medienbildung‘ verwiesen und auf das wünschenswerte Kriterium eines Lebensweltbezugs aufmerksam gemacht. Um diesen beiden Punkten gerecht zu werden, stellt das Spiel ‚Assassin’s Creed Odyssey‘ eine Chance dar. Im Folgenden soll auf die Möglichkeiten sowie Grenzen des Spiels im Hinblick auf unterschiedliche Aspekte im Zusammenhang mit dem schulischen Gebrauch eingegangen werden.

5.1 Im Hinblick auf unterschiedliche Lehrwerke

Innerhalb der methodisch-didaktischen Auseinandersetzung mit dem Spiel ‚Assassin’s Creed Odyssey‘ wurden die Entdeckungstouren mit den Lehrbuchlektionen von ‚Xenia‘ (2017) und ‚Kantharos‘ (2018) in Beziehung gesetzt. Dazu fanden Betrachtungen der Inhalte der

Lektionen, Einführungs- und Lektionstexte sowie der Abbildungen statt. Infolgedessen wurden die Entdeckungstouren thematisch zu den Lektionen geordnet.

Bei dieser Untersuchung sind die Stärken und Schwächen des Spiels in Übereinstimmung mit den Lehrwerken zum Vorschein gekommen. Stärken liegen insbesondere in den großen historischen Themen wie Sparta, der persischen Invasion oder auch im Peloponnesischen Krieg sowie in den großen kulturellen Themen wie der Athener Akropolis, der Athener Agora oder auch den Olympischen Spielen. Bereits mithilfe der Abbildung 1 – Thematische Ordnung der Entdeckungstouren – wird dieser Vorzug anhand der Tourenzahl zu einigen Themen sowie der geschätzten Tourlänge ersichtlich. Ein weiterer Vorteil liegt in der Darbietung des historischen und kulturellen Wissens. Die Kinder und Jugendlichen der heutigen Zeit verbringen viel Zeit mit dem Smartphone, Computer oder auch diversen Spielkonsolen. Dadurch hat sich das Aufmerksamkeits-, Lese- und Lernverhalten geändert.¹¹ Der Nutzen des Einsatzes eines PlayStation- bzw. Computerspiels könnte daher allein durch das gewählte Medium ertragreicher sein, weil die Schülerinnen und Schüler motivierter sind.

Innerhalb der Betrachtung konnten daneben Schwachstellen zusammengetragen werden. So behandeln die gewählten Lehrbücher eine größere Fülle an philosophischem Material, als mit dem Spiel abgedeckt werden kann. Das Spiel bietet nur eine philosophische Entdeckungstour: ‚Schule von Griechenland-Philosophie‘. Diese Tour stellt zwar einen guten Überblick bereit, liefert jedoch nicht genügend Material, um den philosophisch ausgerichteten Lektionen gerecht zu werden. Ein zweites Problem stellen die Lektionen mit mythologischem Inhalt dar, da auch in diesem Falle das Spiel ‚Assassin’s Creed Odyssey‘ nicht ausreichend Tour-Material liefert wie benötigt. Einen Ausweg hierfür könnten die Entdeckungsorte sein, die thematisch weit gefächert sind. Ein drittes Problem stellt die Begrenzung der erzählten Zeit des Spiels dar, die sich ungefähr auf den Zeitraum um die persische Invasion und den Peloponnesischen Krieg erstreckt. So finden sich keine Entdeckungstouren zu Homer oder zum Alten und Neuen Testament. Eine letzte Schwierigkeit ergibt sich aus der Begrenzung des Territoriums, welche sich nur über die Peloponnes und in der Nähe liegende Inseln erstreckt. Orte wie Alexandria finden daher im Spiel keine Beachtung.

5.2 Im Hinblick auf die organisatorische Umsetzung

Ein angestrebtes Ziel, welches die Schule verfolgt, ist die ‚kontinuierliche Zunahme an Selbstständigkeit‘.¹² Dieses kann mithilfe der Verwendung des Spiels ‚Assassin’s Creed

¹¹ vgl. Kipf/ Kuhlmann, 2015, S.35.

¹² Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg.): *Lehrplan Gymnasium Griechisch*, Dresden 2019, S. IX.

Odyssey“ verfolgt werden, da die Schülerinnen und Schüler die Chance haben, selbstständig die Entdeckungstouren sowie Entdeckungsorte zu erkunden und darauf aufbauend beispielsweise eigene kleine Filme zu drehen (vgl. 4. Einsatzmöglichkeiten im Unterricht).

So schafft der Einsatz des Spiels die Möglichkeit der klassenstufen- bzw. jahrgangübergreifenden Unterweisung, indem eine Gruppe mit der Lehrkraft Sprachunterricht durchführt und die andere Gruppe sich historisches sowie kulturelles Wissen mittels „Assassin’s Creed Odyssey“ aneignet. Diese Möglichkeit liegt vorrangig im AG-Bereich, da die Huckepack-Haltung für den regulären Unterricht weniger passfähig, dort aber für individuelle Förderung gut geeignet ist.

5.3 Als außerschulischer Lernort

Außerschulisches Lernen wird auf der einen Seite unter einem Museumsbesuch verstanden sowie der Betrachtung eines Objekts von rezeptionsgeschichtlichem Interesse, auf der anderen Seite aber auch unter virtuellen Lernorten. Nach der Definition von Anne Friedrich¹³ zählt „Assassin’s Creed Odyssey“ zu den außerschulischen Lernorten.

Positiv an den außerschulischen Lernorten ist nach Friedrich der Motivationsfaktor sowie die Schulung des interdisziplinären, eigenverantwortlichen und erkundenden Lernens.¹⁴ Wie anhand der bisherigen Ausführungen gezeigt wurde, schult „Assassin’s Creed Odyssey“ genau diese von Friedrich genannten Punkte sowie fachbezogenes Wissen.

Als Kritikpunkt an virtuellen Lernräumen führt Friedrich den Punkt auf, dass der Gebrauch von diesen kein Äquivalent für die multisensorischen Erlebnisse vor Ort darstellt.¹⁵ Es ist an dieser Stelle einzuwenden, dass wir heutzutage nie die Welt von vor über 2000 Jahren vollkommen nacherleben und verstehen können. Es bestehen nur Annäherungsmöglichkeiten. Das Spiel „Assassin’s Creed Odyssey“ bietet zwar keine multisensorischen Möglichkeiten, jedoch stellt es eine Variante dar, um in die antike Welt abzutauchen. Beispielsweise wird den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit eröffnet, die Statue der Athena Parthenos auf der Akropolis zu betrachten und auf diese hinaufzuklettern, um sich die gigantische Größe zu verdeutlichen. Zusätzlich ist die Möglichkeit des Spiels „Assassin’s Creed Odyssey“ relativ kosten- und zeiteffizient.

¹³ „Als außerschulischer Lernort wird im Folgenden eine Lernumgebung außerhalb der Schule verstanden, die von einer Lehrkraft mit ihrem Kurs bewusst und zeitlich begrenzt aufgesucht wird und den Schülerinnen und Schülern Möglichkeiten bietet, komplexe Themen in zumeist fächerübergreifender Herangehensweise eigenständig, möglichst selbstständig und mit einem hohen Maß an Kreativität und Problemlösefähigkeit zu erschließen.“ Friedrich, 2018, S. 175.

¹⁴ vgl. ebd., S. 175.

¹⁵ vgl. Friedrich, 2021, S.12.

Literatur

Friedrich, Anne: *Lernen an außerschulischen Lernorten*. In: Korn, Matthias (Hrsg.) (2018): *Latein Methodik. Handbuch für die Sekundarstufe I und II*. Cornelsen: Berlin, 2018, S. 175-184.

Friedrich, Anne: *Griechisch-römische Antike an außerschulischen Lernorten entdecken. Ein didaktisch-methodischer Zugang*. In: Latein und Griechisch in Nordrhein-Westfalen. Mitteilungsblatt des Deutschen Altphilologenverbandes, Landesverband NRW, 2. Jahrgang, Ausgabe 2/2021, S.8-13.

Kipf, Stefan/ Kuhlmann, Peter: *Perspektiven für den Lateinunterricht. Ergebnisse der Dresdner Tagung vom 5./6.12.2013*, 2015.

Leubner, Martin/ Saupe, Anja: *Textverstehen im Literaturunterricht und Aufgaben*. (2., vollständige überarbeitete und erweiterte Auflage), Schneider Verlag Hohengehren: Baltmannsweiler, 2016.

Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): *Kernlehrplan für die Sekundarstufe I Gymnasium in Nordrhein-Westfalen, Griechisch*, Düsseldorf 2020.

Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg.): *Lehrplan Gymnasium Griechisch*, Dresden 2019.

Ubisoft: *Assassin's Creed Odyssey – Standard Edition – [PlayStation 4]*, 2018.

Ubisoft: *Discovery Tour*, <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/discovery-tour?isSso=true&refreshStatus=noLoginData>, zuletzt besucht am 16.01.2022.