

Lehrerheft

Schulform: Gymnasium
Jahrgang: 11
Kurs: Leistungskurs

Thema des Lernbereichs:	Politische Ordnungsvorstellungen und politische Partizipation
Thema der Unterrichtseinheit:	Herrschaftsstrukturen des SED-Staates
Thema der Unterrichtsstunde:	Aufgaben und Methoden des Ministeriums für Staatssicherheit

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

aufwachsen und leben in einem Überwachungsstaat wie der DDR– was bedeutet das?

Mit dieser Frage können sich Schülerinnen und Schüler (kurz: SuS) hierzulande im Geschichtsunterricht meist nur anhand „mittelbarer Quellen“ auseinandersetzen¹. Im Gegensatz dazu bieten digitale Spiele wie *Beholder* die Möglichkeit, die Vergangenheit zu simulieren und für heutige Generationen erfahrbar zu machen.

Die konzipierte Unterrichtseinheit befasst sich thematisch mit den Methoden des Ministeriums für Staatssicherheit (MfS), dem Einsatz Inoffizieller Mitarbeiter sowie den sozial-gesellschaftlichen Auswirkungen. Das spielerisch erworbene Wissen soll den SuS helfen, sich ein begründetes historisch-politisches Urteil² über die Frage, ob die DDR ein totalitärer Staat war, bilden zu können.

Dieses Einführungsheft gibt Ihnen einen Überblick über das Spiel sowie Erläuterungen zur Grundidee, Lernzielen und Verlauf der Unterrichtsstunde. Außerdem finden Sie neben bereitgestellten Informationen zur Stundenvorbereitung auch alle Materialien, die während des Unterrichts benötigt werden.

¹ Aumayr, F. & Preisinger, A. 2020

² Sächsisches Staatsministerium für Kultus, 2004

Inhaltsverzeichnis

Einführung	4
Spielinformationen	5
Integration und Planung	6
Entwurf Unterrichtseinheit	7
Einsatz von Arbeitsblättern /Materialien	8
Hinweise	8
Weiterreichende Links zum Thema	12

EINFÜHRUNG

SPIELBESCHREIBUNG

Die Ausgangssituation in *Beholder* ist eine dystopische Zukunft, in der ein totalitäres System über die Bevölkerung herrscht.³ Menschen werden verdächtigt, ausspioniert und überwacht. Für den neuen Job als Hausmeister ziehen Spieler*innen als Carl Stein in einen Mehrapartmentkomplex ein. Dort angekommen vermittelt ein Abgeordneter des „Ministeriums für Ordnung“, was die neue Arbeit eigentlich beinhaltet. Man soll die Bewohner*innen des Hauses für den Staat überwachen. Ziel ist es, alles was verdächtig ist, zu sammeln und zu protokollieren, um die Akten der einzelnen Personen mit Beweismitteln zu füllen. Letztendlich muss man entscheiden, inwieweit man den Bedürfnissen der Familie nachkommt, die Privatsphäre der Mitmenschen berücksichtigt oder den Verordnungen des Staates Folge leistet.



Abb. 1: Presskit Beholder, 2016



Abb. 2: Presskit Beholder, 2016

DIE GRUNDIDEE

Die Grundidee der Unterrichtsstunde ist, mithilfe von *Beholder* Schülerinnen und Schüler spielerisch an die Aufgaben und Methoden des MfS heranzuführen. Hierzu soll das erste Kapitel „Verbrechen und Strafe“ in Zweiergruppen gespielt werden. In diesem müssen die Spielenden dem Staat bei der Überführung des virtuellen Charakters Jacob Manishek, einem Mitbewohner des Hauses, helfen. Hierfür sollen Kameras installiert, Befragungen durchgeführt und die Wohnung durchsucht werden, um Beweismittel zu finden. Dabei können die SuS aber stets selbst entscheiden, wie weit sie gehen wollen, um der Aufgabe des Staates nachzukommen. Diese Entscheidungsfreiheit bleibt jedoch nicht ohne Konsequenzen für den Spielverlauf.

Da man mit einigen moralischen Dilemmata konfrontiert wird, soll in der Unterrichtsstunde als Erstes im Plenum die Spielerfahrung, das eigene Handeln sowie die aufgeworfenen Problemstellungen diskutiert werden.

Im zweiten Schritt bietet sich dann die Möglichkeit, Ermittlungsmethoden gegen Verdächtige im Spiel herauszuarbeiten und anhand weiterer Quellen mit denen der Stasi zu vergleichen.

Außerdem soll mit dem Hauptcharakter *Carl Stein* die Rolle von Inoffiziellen Mitarbeitern (IM) der Stasi näher beleuchtet werden. Die neuen Erkenntnisse sollen als Argumente für die historisch-politische Beurteilung in der Totalitarismus-Debatte⁴ um die DDR angewendet werden.

³ Alawar Premium, 2016

⁴ Sächsisches Staatsministerium für Kultus, 2004

SPIELINFORMATIONEN

Titel	Beholder
Genre	Adventure, Indie
Thema	Aufgaben und Methoden des Ministeriums für Staatssicherheit
Beschreibung	In <i>Beholder</i> übernimmt der/die Spieler*in die Rolle eines von der Regierung eingesetzten Vermieters in einem totalitären Staat. Die Aufgaben sind es die eigenen Mieter auszuspionieren, ihre Gespräche abzuhören und ein Profil von ihnen für die Vorgesetzten anzufertigen.
Plattform	Windows, macOS, Linux, PlayStation 4, Nintendo Switch
Systemanforderung (Mindestanforderung)	Windows: Intel Pentium Dual CPU E2180 2.00GHz Prozessor, Windows 7/8/10; Arbeitsspeicher 2 GB RAM; GeForce 600M / ATI Radeon HD 5450 (1GB), DirectX Version 9.0c, Speicherplatz 1600MB macOS: MacOSX 10.10 or higher, Prozessor Intel Core i5 – 2.4 GHz, Arbeitsspeicher 2 GB RAM, Grafik AMD Radeon HD 6490M 256 MB, Speicherplatz 1600 MB SteamOS + Linux: Betriebssystem Ubuntu 12.04 LTS or more, Prozessor 1.7 GHz Dual Core, Arbeitsspeicher 2 GB RAM, Grafik 1 Gb, Speicherplatz 1600 MB
Altersfreigabe	USK12 / PEGI12
Kosten	13,79 - 35,00 € (abhängig von der Plattform)
Spieldauer (insg.)	6h
Spieldauer Unterrichtseinheit	90min
Erwerb über	https://www.gog.com/de/game/beholder

INTEGRATION UND PLANUNG

Jahrgangsstufe/ Altersgruppe:	Klasse 11 (Empfehlung für Sachsen)
Fachbereich	Geschichte
Vorbereitungszeit Lehrkraft:	30min
Thematische Einbettung in den Rahmenlehrplan:	Politische Ordnungsvorstellungen und politische Partizipation - Herrschaftsstrukturen des SED-Staates
Lernziele	<p>Inhaltsbezogene Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ SuS können Methoden der Stasi nennen und erklären ➤ SuS können Funktion, Arbeitsweise und Motive der inoffiziellen Mitarbeiter erläutern ➤ SuS können Konsequenzen der Arbeit eines IMs erkennen ➤ SuS erörtern die Frage nach Menschenrechtsverletzung und Anspruch auf Privatsphäre in der DDR ➤ SuS können erworbenes Wissen über MfS auf die Totalitarismus-Debatte um die DDR beziehen ➤ SuS stellen Verbindung zu anderen autoritären und totalitären Staatssystemen her <p>Medienbezogene Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ SuS können Bezüge und Unterschiede von fiktiven Inhalten und der Realität erkennen und verstehen ➤ SuS können die wissensvermittelnde Funktion des Videospiels erkennen ➤ SuS reflektieren und bewerten eigene Handlungen während des Spielens
Erwartete Lernresultate:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ SuS haben Wissen über Methoden des MfS vertieft ➤ SuS wissen, was Funktion und Arbeitsweise der IMs war ➤ SuS können Wissen über MfS als Argumente für Totalitarismus-Debatte um DDR anwenden ➤ SuS haben sich ein historisch-politisches Urteil gebildet
Technische Anforderung:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ PC-Pool/ für je zwei Schüler ein PC ➤ Software „Beholder“ ➤ ausgedruckte Arbeitsblätter zum Ausfüllen ➤ Beamer für Powerpoint-Präsentation
Weitere Lernvoraussetzungen:	Für die Unterrichtseinheit wird vorausgesetzt, dass Herrschaftsstrukturen der DDR gemäß dem sächsischen Lehrplan für Geschichte ⁵ bereits in Klassenstufe 10 behandelt wurden. Außerdem sollten die vorherigen Unterrichtsstunden bereits in die Thematik der Stasi eingeführt und allgemeine Fakten sowie wesentliche Entwicklungen der Geschichte des MfS vermittelt haben.

⁵ Sächsisches Staatsministerium für Kultus, 2004

ENTWURF UNTERRICHTSEINHEIT

DER VERLAUFSPLAN

Phase	Dauer	Inhalt	Schüler*innen		Lehrer*innen		Medien
			Aufgabe	Materialien	Aufgabe	Materialien	
Einleitung	2min	Einstieg, SuS auf Stunde einstimmen	zuhören		Vorstellung Thema und Ankündigung Computerspiel	PPT	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Laptop/Tablet für PPT ➤ Beamer für PPT ➤ Computerraum
Priming	5min	Wiederholung: Definition und Hintergründe zu MfS, Erich Mielke	zuhören, beantworten	Aufschriebe der letzten Stunde	Fragen stellen, erklären	PPT	
Tutorial	10min	Einführung in Geschichte des Spiels, Aufgaben und Steuerung	Tutorial anschauen und verstehen, ggf. Notizen, Guide durchlesen	M1	Schülertutorial zeigen, konkrete Aufgabenstellung für Spiel vermitteln	PPT	
Spielen	25min	Spielen des Kapitels "Jacob M." in 2er-Gruppen	spielen	Computer M1	Helfen	PPT	
Debriefing	10min	Spielreflexion im Plenum	diskutieren		moderieren und diskutieren	PPT	
	20min	Kleingruppenarbeit (2-3 Personen)	Aufgaben bearbeiten	M2a Stifte	M6a austeilten, helfen	PPT	
	10min	Ergebnissicherung im Plenum	Ergebnisse vorstellen, ggf. berichtigen	Stifte	Moderieren, Diskutieren, Korrigieren, Lösung auf PPT präsentieren	PPT M2b	
Ausblick	1min	Ausblick auf nächste Stunde	zuhören		Ausblick geben	PPT	

Die Unterrichtsstunde umfasst 90min. Es ist ein Zeitpuffer von 7min eingeplant.

Notizen

EINSATZ VON ARBEITSBLÄTTERN / MATERIALIEN

Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über alle bereitgestellten Materialien, die Sie sowohl für die Vorbereitung der Stunde als auch während der verschiedenen Unterrichtsphasen benötigen.

Für die Lehrer*innen		Für die Schüler*innen
Für die Vorbereitung	Für die Stunde	
➤ Einführungsheft	➤ PowerPoint Präsentation ➤ M 2b – Methoden der Stasi - Lösung	➤ Tutorial Spiel ➤ M 1 – Guide für Spiel ➤ M 2a – Methoden der Stasi

HINWEISE

HINWEISE PRIMING



5 min



Erschließen Sie mithilfe folgender Vorschläge die thematischen Vorkenntnisse der SuS. Erkundigen Sie sich auch nach den Computerspiel-Erfahrungen. Diese sind wichtig für die Spielphase.

Wiederholung der Thematik	
„Was war die Stasi?“	<ul style="list-style-type: none"> • Ministerium für Staatssicherheit (MfS) der DDR • Kontrolle durch SED • Geheimdienst, Geheimpolizei
„Was war ihre Funktion?“	<ul style="list-style-type: none"> • Werkzeug zur Machtsicherung der SED • „Ideologepolizei“ • Überwachungs-, Einschüchterungs- und Lebenssteuerungsapparat
„Wer war Erich Mielke?“	<ul style="list-style-type: none"> • Minister für Staatssicherheit ab 1957

Notizen



Kündigen Sie anschließend das Thema *Methoden der Stasi* an, welches nun erarbeitet werden soll. Informieren Sie die SuS über das weitere Vorgehen in der Stunde und klären Sie die Lernziele.

Stellen Sie den SuS die Ausgangssituation vor!

Die Ausgangssituation in *Beholder* ist eine dystopische Zukunft, in der ein totalitäres System über die Bevölkerung herrscht.⁶ Menschen werden verdächtigt, ausspioniert und überwacht. Für den neuen Job als Hausmeister ziehen Spieler*innen als Carl Stein in einen Mehrapartmentkomplex ein. Dort angekommen vermittelt ein Abgeordneter des „Ministeriums für Ordnung“, was die neue Arbeit eigentlich beinhaltet. Man soll die Bewohner*innen des Hauses für den Staat überwachen. Ziel ist es, alles was verdächtig ist, zu sammeln und zu protokollieren, um die Akten der einzelnen Personen mit Beweismitteln zu füllen. Letztendlich muss man entscheiden, inwieweit man den Bedürfnissen der Familie nachkommt, die Privatsphäre der Mitmenschen berücksichtigt oder den Verordnungen des Staates Folge leistet.

Starten Sie anschließend das Tutorial! Erkundigen Sie sich danach, ob Fragen offengeblieben sind!

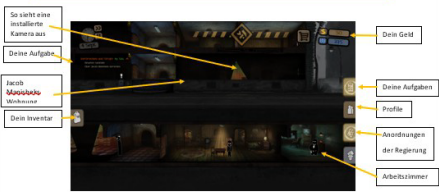
Teilen Sie den Guide für das Spiel (M1) aus! Diesen können die SuS auch während des Spielens verwenden.

GUIDE ZUM SPIEL BEHOLDER


DIE AUFGABE

Du wirst vom Ministerium für Ordnung per Telefon beauftragt, Jacob Maniadeke zu überwachen und auszuliefern. Du legst dich auf die Suche nach Beweismitteln. Solltest du genügend Beweise gegen ihn gefunden haben, kannst du einen Bericht über ihn verfassen und der Polizei melden.

DIE SPIELOBERFLÄCHE




DIE STEUERUNG



WASD

- W mit W nach vorne
- A mit A nach links
- S mit S nach hinten
- D mit D nach rechts




Rechte Maustaste

- Richtung anklicken, in welche Carl Stein laufen soll
- Gegenstände anklicken, um mehr über sie zu erfahren
- Personen anklicken, um mit ihnen zu reden

DIE SPIONAGEMÖGLICHKEITEN

- Rede mit den Mietern. Verdächtige Informationen werden im Text rot angezeigt und automatisch der Akte hinzugefügt.
- Beobachte die Mieter mithilfe der installierten Kameras oder der Türspione aus. Sobald die Person gegenständig handelt oder redet, wird eine rote Blase angezeigt. Klicke sie an, und die Beweise werden der Akte hinzugefügt.
- Durchsuche die Wohnungen. Klicke auf die Möbel und Gegenstände, um mehr zu erfahren. Wird ein roter Text angezeigt, klicke diesen an und das Beweismittel wird der Akte hinzugefügt.

DIE DOKUMENTE



- Bericht: Der Bericht kann nur verfasst werden, wenn ein Beweis gesammelt und beigefügt werden kann. → Folge Person wird in Polizei verurteilt, Wohnung wird frei
- Profil: Du kannst über jeden Mieter und jede Mieterin Profile einlegen. Dort sind alle Informationen enthalten, die du gesammelt hast. → Geld
- Expressbrief: Der Expressbrief kann nur verfasst werden, wenn ein Beweisstück gesammelt wurde und beigefügt werden kann. Als Verfasser verlangt man immer 1000€.

WEITERE TIPPS

- Wo kann ich die Informationen aus dem Tutorial nachschauen?
 - Telefon im Arbeitszimmer – „Referenz“
- Wie kann ich schneller laufen?
 - Doppelklick auf „>>>“ oben links
- Wie kann ich das Spiel pausieren?
 - Pause – Button oben links
 - Kann auch gedrückt werden, um das Inventar in Ruhe zu überprüfen
- Wie kann ich meinen Fortschritt speichern?
 - Es speichert automatisch, allerdings erst, nach man das erste Kapitel „Verbrechen und Strafe“ abgeschlossen hat.
- Kann ich Beweise mehrmals verwenden?
 - Nein. Wenn man einen Beweis bspw. in einem Expressbrief verwendet hat, muss man den Beweis für einen Bericht nochmals sammeln gehen.
- Wo kann ich den Verdächtigen melden?
 - Im Arbeitszimmer ganz unten links
 - Klicke auf den Schreibtisch
 - Klicke auf das Akten-Symbol

⁶ Alawar Premium, 2016



Die SuS spielen in 2er Gruppen. Es sitzen jeweils zwei SuS an einem PC. Sie sollen und können sich während des Spielens unterhalten, beratschlagen und Entscheidungen gemeinsam treffen.



Lassen Sie die SuS mit viel Computerspiel-Erfahrung die Wahl, ob Sie im Trainingsmodus spielen wollen oder nicht. Geben Sie den unerfahrenen SuS mehr Unterstützung, indem Sie den auf der PowerPoint beinhalteten Lösungsweg schrittweise darbieten. Wenn die SuS besser zurechtkommen, sollten Sie die Unterstützung reduzieren.

Notizen



Nachdem die SuS die Spieleinheit beendet haben, sollten als erstes im Plenum die Spielerfahrung und die verschiedenen Entscheidungsmöglichkeiten besprochen werden. Außerdem ist es sehr wichtig, dass die SuS ihr eigenes Handeln benennen, reflektieren und bewerten können. Im Folgenden finden Sie Anregungen für Fragen.

	Mögliche Fragen	Mögliche Antworten
Spielerfahrung	„Wie ist es euch beim Spielen ergangen?“ „Was fandet ihr positiv/negativ?“	<ul style="list-style-type: none"> • Spaß/Freude • Konfrontation mit Scheitern • Frust, Zeitdruck • Interaktionsmöglichkeiten
Fiktive Inhalte und Darstellungen	„Beschreibt die Atmosphäre des Spiels“	<ul style="list-style-type: none"> • gedrückt, angsteinflößend
	„Warum werden die Charaktere im Spiel bloß als Kontur, ohne Kleidung, ohne erkennbares Gesicht etc. dargestellt?“	<ul style="list-style-type: none"> • keine Individuen, alle gleich • nur Unterscheidung in verdächtig/ nicht verdächtig, konformes/kein konformes Verhalten • keine Achtung der Individualität, Privatsphäre, Menschenwürde
Problemstellung	„Welche Problemstellungen werden im Spiel angesprochen?“	<ul style="list-style-type: none"> • Überwachung durch den Staat • Spionage • Missachtung Privatsphäre • Denunzieren für eigenen Vorteil • keine Chance auf Gerechtigkeit für Verdächtigen
	„Wie bewertet ihr eure eigenen Handlungen?“	<ul style="list-style-type: none"> • stehlen, einbrechen, lügen, bespitzeln • Aufgabe erfüllt, weil es mir aufgetragen wurde • Befehle befolgt → Rationalisieren des eigenen Handelns • eigene Familie geschützt, Geld verdient • Befehle nicht befolgt → Menschenrechtsverletzend, Missachtung Werte und Normen → Gewissensfrage

Notizen

WEITERREICHENDE LINKS ZUM THEMA

Alawar Premium (2016). *Beholder – Presskit*. Russland. Abgerufen am 22.12.2021 unter <https://beholder-game.com/de/presskit>

Aumayr, F. & Preisinger, A. (2020). *Digitale Spiele. Zentrum polis – Politik Lernen in der Schule*. Wien: Edition polis. Abgerufen am 07.01.2021 unter https://www.politiklernen.at/dl/oMLpMJJKomlNKJqx4KJK/digitale_spielePB_web.pdf

Sächsisches Staatsministerium für Kultus (2004). *Lehrplan Geschichte, 40*; Dresden. Abgerufen am 07.01.2021 unter https://www.schule.sachsen.de/lpdb/web/downloads/1422_lp_gy_geschichte_2019_final.pdf?v2