www.meinunterricht.de

SAMANTHA AIRO/STEFFEN BARTH/LENARD KRAMP

„Being Jan Bazuin“?

Serious Games als Medien der Geschichtskultur

Das Serious Game *Forced Abroad* erzählt die Geschichte des Zwangsarbeiters Jan de Boer basierend auf dem Tagebuch von Jan Bazuin. Die Geschichte beginnt im November 1944 im vom Deutschen Reich besetzten Rotterdam. Aufgrund der Not seiner Familie meldet sich Jan zum Arbeitseinsatz und wird nach Dachau gebracht, wo er Zwangsarbeit leistet und erst gegen Ende des Krieges fliehen kann.

Sachanalyse

Das Spiel *Forced Abroad* gibt Einblicke in die deutsche Besatzungsherrschaft in den Niederlanden und in das menschliche Leid der Zwangsarbeiter:innen. Entstanden ist *Forces Abroad* aus einer Zusammenarbeit des NS-Dokumentationszentrums München mit der Firma Paintbucket Games. Es kann zu dem Genre der Visual Novel gezählt werden. Kennzeichen dafür sind das Gameplay, das sich darauf beschränkt, sich durch die Geschichte „durchzuklicken“ oder sich an einigen Stellen für die eine oder andere Option zu entscheiden, sowie die illustrative Ausgestaltung der Geschichte. Im Spiel gibt es keine Siegbedingungen und eigentlich gibt es auch keine Herausforderungen hinsichtlich des Gameplays. In *Forced Abroad* blättert man sich in gewissem Sinne durch das Spiel, wie durch ein Buch. In der Definition von Chapman handelt es sich hinsichtlich des Ludonarrativs deshalb um eine „Deterministic story structure“ *(Chapman 2016, S. 132)*, weil der Verlauf vorgegeben ist. Dennoch entsteht ein Gefühl der Spannung, weil den Spieler:innen beim Spielen dieses historisierenden Spieles, obwohl es „Ereignisgeschichte im Sinne einer linearen Chronik notwendiger Ereignisse” *(Pfister/Tschiggerl 2023, S. 128-129)* inszeniert, zunächst nicht bewusst ist, dass die Entscheidungen die Entwicklung der Geschichte kaum beeinflussen. Im Gegenteil hat man während des Spielens durchaus das Gefühl, dass die einzelnen Entscheidungen gravierenden Einfluss haben. Die Entscheidungssituation haben zumindest auf einer moralischen Ebene und einer gefühlten Handlungsebene z. T. auch einen enormen Anforderungscharakter, etwa in der Situation, als Jan vor der Wahl steht, einen Mann, der lautstark im Angesicht von Wehrmachtssoldaten kurz vor der Abfahrt aus Rotterdam gegen die deutschen Besatzer demonstriert, zu beruhigen oder ihn anzufeuern.

Forced Abroad ermöglicht durch die vielen menschlichen Momente, in denen es um Liebe, Solidarität, Gerechtigkeit und vieles mehr geht, Anschlussfähigkeit auch für Schüler:innen. Durch die Bebilderung und Geräusche verbunden mit Musik bietet die Geschichte Jan de Boers die Möglichkeit der Immersion *(Rauscher 2018, S. 64)*, denn die Spielenden sind trotz des objektiv kaum vorhandenen Handlungsspielraums nicht passiv. Man hat immer das Gefühl, aktiv an der Gestaltung der Geschichte mitzuwirken (*Murray 1997, S, 126*, Murray spricht hier von einem „sense of agency, (...) the satisfying power to take meaningful action and see the result of our decisions and choices”). Das Spiel bietet damit etwas, was Schulbücher häufig nicht bieten, es erzählt eine Geschichte, die viel Anschauung ermöglicht, „lebensnah“ und auch spannend ist. Der Spielspaß soll aber bei Forced Abroad nicht im Vordergrund stehen, sondern „die Identifikation der Spieler:innen mit dem Protagonisten unterstützen und damit das Nachempfinden seiner Situation und seiner Handlungsoptionen ermöglichen. Es geht um ‚Being Jan Bazuin‘“ *(Rabe 2022, S. 32)*. Im vorliegenden Unterrichtsvorschlag sollen Lernende der Sekundarstufe II analysieren, wie die Macher des Spiels dieses „Being Jan Bazuin“ durch die Gestaltung des Spiels zu erreichen versuchen.

Didaktische Überlegungen

Für Serious Games gilt, was sehr grundsätzlich für viele digitale Medien gilt. Man kann mit ihnen lernen, worin im Regelfall auch ihr Zweck besteht, und man kann über sie lernen. *Forced Abroad* ist für den Zweck konzipiert, mit dem Spiel zu lernen, indem man sich mit dem Thema Zwangsarbeit im Nationalsozialismus am Beispiel Jan Bazuins bzw. Jan de Boers auseinandersetzt. Durch die Geschichte erfährt man etwas über den historischen Kontext, aber mehr noch über die Situation der Zwangsarbeiter zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Vom NS-Dokumentationszentrum München existiert hierzu auch bereits umfangreiches Begleitmaterial.

Der Weg des Lernens mit Spielen soll entsprechend hier nicht beschritten werden, sondern der vorliegende Vorschlag möchte Möglichkeiten aufzeigen, wie mit dem Spiel ein Lernen über Serious Games als Medien der Geschichtskultur angeregt werden kann. Eine Variante, die gerade bei dieser

ZIELGRUPPE:	Sekundarstufe II
KOMPETENZEN:	Analyse- und Urteilskompetenz
ZEITBEDARF:	2 Unterrichtsstunden
DOWNLOADS	AB Einstieg – Problematisierung – Vertiefung; AB1a/2a, 1b/2b, 1c/2c

© Friedrich Verlag GmbH | Geschichte lernen | 223 | 2025

94d88d6ec7dd5de6885005410dc33a3e