

„Game of Kompetenzen“? Eine Analyse der Einsatzmöglichkeiten von „Game of Thrones“ im kompetenzorientierten Unterricht in Geschichte, Sozialkunde & Politische Bildung

Stefan Hechl

Kerngebiet: Neuzeit

eingereicht bei: assoz. Prof. Dr. Elena Taddei

eingereicht im: WiSe 2018/19

Rubrik: Seminar-Arbeit (Vertiefung)

Abstract

“Game of Competences?” An analysis of possible uses of “Game of Thrones” in competence-orientated history lessons

This paper assesses whether the popular TV series “Game of Thrones” can be used for teaching (medieval) history in schools. Based on the Austrian history curriculum, it can be said that these representations of an imagined medieval past are a valid and important tool for teaching medieval history as well as for developing certain skills and competences needed to critically analyse and deconstruct representations of the past. This paper analyses various aspects of “Game of Thrones” (such as ethnic diversity, gender, Eurocentrism, etc.) and describes their potential for a didactic approach in history lessons. Additionally, the possibilities of using “Game of Thrones” for a general approach to analysing and teaching the politics of medievalism in the history classroom are discussed.

1. Einleitung

„Thus we are at present witnessing, both in Europe and America, a period of renewed interest in the Middle Ages, with a curious oscillation between fantastic neomedievalism and responsible philological examination.“¹

1 Umberto Eco, *Travels in Hyperreality*, San Diego 1986, S. 63.

Diese Diagnose von Umberto Eco, dem großen italienischen Semiotiker und Schriftsteller, erfolgte zwar schon 1986, doch sie ist heute vielleicht noch zutreffender als damals. Anders ist der weltweite Erfolg von Filmen und Serien wie „Game of Thrones“² wohl kaum zu erklären. Doch während Eco in seiner Bestandsaufnahme vor allem auf „klassische“ fiktionale Verarbeitungen des Mittelalters anspielt, ist „Game of Thrones“ etwas Anderes: eine Fantasy-Serie, die eigentlich gar nicht im Mittelalter spielt – und dann aber doch. Aber was ist dieses Mittelalter überhaupt? Wie entsteht es in den Köpfen der Zuseher*innen und welche Rolle spielen dabei Medien wie „Game of Thrones“? Können wir etwas daraus lernen oder ist die Serie nichts weiter als Unterhaltung und Fiktion? Hier setzt diese Arbeit an: Es wird der Frage nachgegangen, ob die Popularität von „Game of Thrones“ gewinnbringend im Geschichteunterricht eingesetzt werden kann und wenn ja, wie das denn möglich wäre. Dazu wird es nötig sein, zunächst zu klären, inwiefern „Game of Thrones“ als mittelalterlich bezeichnet werden kann, was sich dazu im (in diesem Fall österreichischen) Lehrplan zum Thema Mittelalter findet und wie diese beiden Aspekte kombiniert werden können. Die These dieser Arbeit lautet, dass es hier sehr wohl Synergien gibt, die im Unterricht genutzt werden können, auch wenn sie im ersten Moment nicht ganz offensichtlich sind. Dies hat viel mit dem neuen österreichischen Lehrplan zu tun, welcher auf den Erwerb historischer und politischer Kompetenzen ausgerichtet ist. Dieser Fokus ermöglicht es, auch ein popkulturelles Produkt wie „Game of Thrones“ für die Ziele der Geschichtsdidaktik zu nutzen.

Die Arbeit beginnt mit einer Bestandsaufnahme zur Serie an sich, zu ihrer Beliebtheit und zur Situation des Mittelalters im Geschichteunterricht. Danach wird, zum besseren Verständnis der Analyse, der aktuelle Lehrplan für „Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung“ erläutert. Darauf folgen in einem Theorieteil grundsätzliche Überlegungen zur Frage, ob das Mittelalter denn existierte und wenn ja, in welcher Form. Schließlich wird im Analyseteil herausgearbeitet, wo Schnittpunkte und Einsatzmöglichkeiten von „Game of Thrones“ im Geschichteunterricht liegen. Abschließend folgen noch einige pragmatisch-praktische Hinweise zur Umsetzung und zu möglichen Hürden auf dem Weg dorthin.

Der Forschungsstand zum konkreten geschichtsdidaktischen Aspekt fiktiver Historien-Serien ist recht dürftig, wenngleich sich mit Amy Kaufman,³ Shiloh Carroll⁴ und Marina Wallner⁵ mittlerweile mehrere Autor*innen mit „Game of Thrones“ zwischen „medieval“ und „medievalism“⁶ und mit der didaktischen Umsetzung beschäftigt haben. Zu speziellen inhaltlichen Themen, welche im Lauf der Arbeit behandelt werden – in Bezug auf „Game of Thrones“, das Mittelalter generell oder auf den österreichischen Lehrplan –, gibt es ebenfalls etliche nützliche Publikationen, wie etwa von Josefa Niedermaier,⁷

2 David Benioff/Daniel Brett Weiss, *Game of Thrones*, Staffeln 1–7, USA 2011–2017.

3 Amy Kaufman, Lowering the Drawbridge, in: *This Year's Work in Medievalism* 28 (2013), [<https://sites.google.com/site/theyearsworkinmedievalism/all-issues/28-2013>], eingesehen 26.4.2019.

4 Shiloh Carroll, *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*, Woodbridge 2018.

5 Marina Wallner, *You Know Nothing. Die gegenseitige Einflussnahme von Game of Thrones und individuell konstruierten Geschichtsbildern des Mittelalters von Schülerinnen und Schülern*, Dipl. Wien 2017.

6 Diese Begriffe werden in weiterer Folge noch erklärt.

7 Josefa Niedermaier, *Body and Relationship Politics in Game of Thrones*, MA Innsbruck 2017.

Valerie E. Frankel⁸ oder Carolyne Larrington.⁹ Insgesamt ist das Genre Mittelalter-Fantasy mittlerweile vor allem aus kultur- und medienwissenschaftlicher Sicht gut erforscht. An und für sich füllt diese Arbeit eine für die Schulpädagogik auffallende Forschungslücke, weil die konkrete Verbindung zwischen „Game of Thrones“ und der Unterrichtspraxis anhand des österreichischen Lehrplans für Geschichte bisher noch nicht explizit analysiert und beschrieben wurde.

2. Die Ausgangslage

2.1 Die Popularität von „Game of Thrones“

„Game of Thrones“ ist in aller Munde – oder eher in aller Augen und Ohren. Die siebte (und somit vorletzte) Staffel brach 2017 Quotenrekorde sowohl bei den Fernsehzuseher*innen als auch bei den illegalen Downloads.¹⁰ Die achte und letzte Staffel aus dem Jahr 2019 konnte diese Werte ein weiteres Mal übertreffen.¹¹ In Österreich genießt die Serie ebenfalls höchste Popularität, auch in der – für diese Arbeit relevanten – Zielgruppe der 14- bis 19-jährigen Schüler*innen, wenngleich dafür nur anekdotische Evidenz seitens des Verfassers vorhanden ist. Diese deckt sich aber mit allgemeinen Beobachtungen zur zunehmenden Bedeutung des nicht-linearen Fernsehens und den veränderten Medienkonsumbedingungen: So ist etwa die Nutzung von Streamingportalen wie Netflix oder Amazon Prime bei Jugendlichen in den letzten Jahren stark angestiegen. 77 Prozent aller Haushalte besitzen ein entsprechendes Abo.¹² „Game of Thrones“ ist in Österreich über mehrere – legale und semi-legale – Streamingdienste jederzeit verfügbar und ist außerdem Teil einer Art „Popkultur des 21. Jahrhunderts“ geworden.

Anders ist es mit dem Mittelalter im Geschichteunterricht: Über dessen Popularität kann zwar ohne eine quantitative Umfrage unter Schüler*innen keine Aussage getroffen werden, doch fest steht jedenfalls, dass diese Epoche rein quantitativ gesehen keinen großen Raum im Lehrplan bzw. im Unterricht allgemein einnimmt. Eine Studie des Wiener Geschichtsdidaktikers Philipp Mitnik zeigt, dass an Allgemeinbildenden Höheren Schulen die Zeitgeschichte und die Politische Bildung das dominierende Thema bei den Fragen zur mündlichen Reifeprüfung sind. Werden diese Maturafragen auf den gesamten Oberstufenunterricht umgelegt, zeigt sich also, dass die Zeitgeschichte und die damit ja stark verknüpfte Politische Bildung die thematischen Spitzenreiter im Unterricht in Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung sind. Die Alte Geschichte und das Mittelalter fristen hingegen ein Dasein als marginalisierte Epochen und auch

8 Valerie E. Frankel, *Women in Game of Thrones. Power, Conformity and Resistance*, Jefferson 2014.

9 Carolyne Larrington, *Winter Is Coming. The Medieval World of Game of Thrones*, London 2015.

10 o. A., „Game of Thrones“-Finale: Quoten- und Piraterie-Rekorde, in: *der Standard.at*, 29.8.2017, [<https://derstandard.at/2000063282598/Game-of-Thrones-Finale-Quoten-und-Piraterie-Rekorde>], eingesehen 26.4.2019.

11 Matt Webb Mitovich, *Game of Thrones Slays Viewership Record with Battle of Winterfell*, in: *TVLine*, 30.4.2019, [<https://tvline.com/2019/04/30/game-of-thrones-ratings-battle-of-winterfell-season-8-episode-3/>], eingesehen 29.2.2020.

12 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, *JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien*, S. 47, [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf], eingesehen 29.2.2020. Für Österreich sind ähnliche Zahlen anzunehmen.

in der Neuzeit gilt: je später, desto mehr.¹³ Rein quantitativ nimmt das Mittelalter im Lehrplan also einen viel geringeren Raum ein als spätere Epochen.

Weiters ist zu hinterfragen, welches Bild vom Mittelalter in den wenigen Stunden, in denen dazu gelehrt und gelernt wird, vermittelt wird. Vor allem seit der Umstellung des Lehrplans und der Forcierung der Kompetenzorientierung (mehr dazu unten) finden sich in immer mehr Schulbüchern „progressive“ Inhalte. Darunter ist ein didaktisches Bild des Mittelalters zu verstehen, das über die bloße Darstellung von Rittertum, der Ostarrîchi-Urkunde und simplifizierten bis falschen Darstellungen der sogenannten „Völkerwanderung“, wie es bis vor wenigen Jahren durchaus noch häufig der Fall war, hinausgeht. Die neue Auflage des Schulbuchs „GO!5“¹⁴ beinhaltet zum Mittelalter Unterkapitel zu den Themen „Was verstehen wir unter Mittelalter?“, Globalisierung, Migration und Frauenrechte sowie zur kompetenzorientierten Behandlung dieser Themen. Auch globalgeschichtliche Ansätze und ein Kapitel zum chinesischen Kaiserreich sind vorhanden. In der fünften Klasse AHS, in der das Mittelalter primär seinen Platz findet, ist für den Geschichteunterricht allerdings nur eine Wochenstunde vorgesehen. So muss die Lehrperson das Allerwichtigste auswählen und kann oft nur wenig bis gar nicht auf das Schulbuch eingehen bzw. dessen Möglichkeiten nicht im Vollen ausschöpfen. Teils werden auch noch Schulbücher oder sonstige Materialien verwendet, welche nicht diesen neueren Standards entsprechen.

Wie lässt sich also die große Popularität von „Game of Thrones“ mit der vergleichsweise geringen Behandlung des Mittelalters im Geschichteunterricht in Verbindung setzen? Eine zentrale Erkenntnis aus der Analyse von Marina Wallner ist, dass Schüler*innen laut deren Selbsteinschätzung in der Unterstufe oft nur grundlegende Zahlen, Daten und Fakten zum Mittelalter lernen und dieses Grundgerüst dann mit vertiefendem Wissen aus Film, Fernsehen, Internet und Videospielen auffüllen.¹⁵ Die Studie arbeitet klar heraus, dass Schüler*innen „Game of Thrones“ als mittelalterlich einstufen und einerseits Inhalte der Serie in ihr eigenes Wissen übernehmen, andererseits auch ihre Annahmen und Vorstellungen über das Mittelalter an die Serie übertragen, womit eine wechselseitige Einflussnahme stattfindet:

„Teilweise sind sich die Jugendlichen bewusst, dass ihr persönliches Bild dieser Epoche lediglich eine von vielen möglichen Vorstellungen davon ist, oft jedoch scheint es so, als hätten sie diesbezüglich noch keine Überlegungen angestellt und sind sich nicht im Klaren darüber, dass ihr Geschichtsbild sowie die Darstellung in der Serie nur Realisationen subjektiver Rezeption von Quellen und Wissen über das Mittelalter sind und daher nie komplett übereinstimmen können.“¹⁶

13 Die Studie – basierend auf einer quantitativen Erhebung an den Wiener allgemeinbildenden höheren Schulen – ist bisher nicht veröffentlicht, wurde aber am Österreichischen Zeitgeschichtetag im April 2018 in Wien präsentiert.

14 Claudia Rauchegger-Fischer u. a., GO! Geschichte Oberstufe 5, Wien 2017.

15 Wallner, You Know Nothing, S. 61.

16 Ebd., S. 60.

Wallner arbeitet ebenfalls Gründe für die Anziehungskraft von „Game of Thrones“ und ähnlichen Serien heraus und setzt diese mit der Relevanz der Serie für den Unterricht in Verbindung:

„Die Anziehung, die von diesem literarischen Genre ausgeht, basiert meines Erachtens nicht nur auf der eskapistischen Erfahrung bei der Rezeption solcher Werke, sondern auch auf ihrem Umgang mit historischen Vorstellungen und Gegebenheiten. Bekannte Geschichtsbilder werden in den meisten Werken der Fantasy teilweise neu verhandelt, teilweise neu konstruiert oder auch kritisch beäugt und in einer Welt reflektiert, die mit der unseren zwar nicht ident ist, aber doch einige Parallelen aufweist und somit eine Auseinandersetzung mit der Lebenswelt der Rezipienten ermöglicht. Daher eignet sich Fantasy hervorragend als Werkzeug für die Untersuchung und Erschließung von Geschichtsbildern bei Schülerinnen und Schülern und deren Zusammenhang mit Darstellungen aus diesem Genre.“¹⁷

Der Verknüpfung von „Game of Thrones“ und Mittelalter wird auch in den von Wallner geführten Interviews mit Schüler*innen deutlich. Diese streichen eindeutig heraus, dass „Game of Thrones“ für sie eine mittelalterliche Serie ist bzw. von jener Epoche inspiriert sei – wenngleich etliche ihrer Interviewpartner*innen betonen, dass es sich natürlich nicht um eine realitätsgetreue Darstellung handle, es zahlreiche Unterschiede gebe und auch nicht-mittelalterliche Aspekte vorkommen würden. Eine Fokussierung auf das europäische Mittelalter wird von den Schüler*innen jedenfalls wahrgenommen. Wallners Interviews und Analyse zeigen also, dass Schüler*innen selbst eine Verknüpfung bzw. Assoziationen zwischen „Game of Thrones“ und dem Mittelalter herstellen, was eine Behandlung des Themas bzw. der Serie im Unterricht weiter legitimiert. Gerade auch weil diese Epoche im Unterricht vergleichsweise wenig behandelt wird, aber dennoch bei den Schüler*innen aufgrund des Konsums popkultureller Darstellungen relevant ist, wäre eine Behandlung dieser Darstellungen sowie deren kritische Betrachtung wünschenswert. Diese Vorgehensweise ist durch den neuen Lehrplan gedeckt und in der Tat auch sinnvoll, da viele Anknüpfungspunkte existieren.

2.2 *Der Lehrplan für Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung*

Wie bereits erwähnt wurde, ist vor einigen Jahren ein neuer, kompetenzorientierter Lehrplan für das Unterrichtsfach „Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung“ (GSPB) an den AHS in Kraft getreten.¹⁸ Nachfolgend soll dieser Lehrplan kurz erläutert werden, da viele seiner Aspekte und Eigenheiten Anknüpfungspunkte für „Game of Thrones“ als Lehrmittel bilden:¹⁹

17 Ebd., S. 9.

18 BGBl. Nr. 88/1985 (Verordnung des Bundesministers für Unterricht und Kunst vom 14. November 1984 über die Lehrpläne der allgemeinbildenden höheren Schulen; Bekanntmachung der Lehrpläne für den Religionsunterricht an diesen Schulen), zuletzt geändert durch BGBl. II Nr. 71/2018 (= AHS-Lehrplan).

19 Behandelt wird hier der Lehrplan für die AHS-Oberstufe. Lehrpläne der berufsbildenden höheren Schulen weichen teilweise davon ab und die AHS-Unterstufe wird aus praktischen Gründen, welche in einem späteren Kapitel erläutert werden, nicht in die Analyse miteinbezogen.

„Dieser [neue Lehrplan, Anm.] legt eine **neue Lernkultur** im Geschichts- und Politikunterricht nahe. Dabei verliert der traditionelle Geschichts- und Politikunterricht, der sich in erster Linie auf chronologische ‚Meistererzählungen‘ und damit verbundene ‚Wahrheiten‘ konzentriert, an Bedeutung. Vielmehr wird dieser nun von einer fachspezifischen **Kompetenzorientierung**, dem **Lernen mit Konzepten** (auch: ‚konzeptionelles Lernen‘ bzw. ‚konzeptuales Lernen‘) und durch eine ausschließlich **modulare Gestaltung** des Lehrstoffes abgelöst.“²⁰

Die Abwendung von traditionellen, chronologischen „Meistererzählungen“ bildet sicherlich eine der großen Neuerungen, doch die viel wichtigere Reform betrifft die didaktischen Prinzipien und die Kompetenzorientierung des Lehrplanes. Unter Letzterem wird eine neue Form des Unterrichtens verstanden, welche sich auch in anderen Unterrichtsfächern bzw. deren Curricula zeigt und welche – grob gesagt – den Fokus des Lehrens und Lernens vom „Was?“ auf das „Wie?“ verschiebt. Um ein plakatives Beispiel zu verwenden: Die häufige Kritik am Geschichteunterricht à la „Wir mussten immer nur Jahreszahlen auswendig lernen“ soll durch den neuen Lehrplan der Vergangenheit angehören. Ziel ist

„die Entwicklung rationalen, fachlichen Denkens und sozialer Intelligenz, von Selbstreflexion, von Fähigkeiten und Fertigkeiten, die für die Bewältigung der eigenen Lebenswelt dienen können, unter anderem politische Partizipation ermöglichen und somit nicht nur nach Muster, sondern in unterschiedlichen Situationen angewandt werden können.“²¹

Hierfür greift der Lehrplan auf ein Modell zurück, welches jeweils vier historische und politische Kompetenzen definiert. Während letztere für das vorliegende Thema eher von sekundärer Relevanz sind,²² sollen an dieser Stelle die vier historischen Kompetenzen kurz erläutert werden.

Die **historische Fragekompetenz** soll Schüler*innen ermöglichen, eigenständig Fragen an die Vergangenheit zu formulieren oder von anderen bereits gestellte Fragestellungen zu erkennen. Daraus soll sich die Erkenntnis ergeben, dass Geschichte die Antwort auf an die Vergangenheit gestellte Fragen ist. Gewissermaßen handelt es sich hierbei also um ein Grundwerkzeug für die Beschäftigung mit der Vergangenheit.

Haben Schüler*innen Fragen an die Vergangenheit gestellt und Antworten darauf gefunden, gilt es, diese Antworten auch auf Gegenwartsphänomene anzuwenden. Dafür ist die **historische Orientierungskompetenz** gedacht. Durch den explizit formulierten Gegenwartsbezug des Lehrplans und des Unterrichts ist großer Wert darauf zu legen, dass Schüler*innen nicht nur Antworten auf ihre Fragen in Quellen oder Darstellungen

20 Thomas Hellmuth/Christoph Kühberger, Kommentar zum Lehrplan der Neuen Mittelschule und der AHS-Unterstufe GSPB 2016, Wien 2016, S. 3, Hervorhebungen i.O. Die hier angeführten Überlegungen zum didaktischen Hintergrund des Lehrplanes sind auch für den Oberstufenlehrplan gültig.

21 Ebd., S. 4.

22 Natürlich ist jede geschichtliche Bildung politisch und jede politische Bildung geschichtlich und aus dem Mittelalter oder aus „Game of Thrones“ kann sehr wohl auch politisch gelernt werden, doch diese Lernerfahrungen sind meist so sehr abstrahiert, dass sie wiederum in den Bereich des geschichtlichen Lernens zurückfallen.

der Vergangenheit finden können, sondern dieses gewonnene Wissen auch auf aktuelle Fragen anwenden. Dabei ist es notwendig, das aus der Vergangenheit Gelernte in der Gegenwart eigenständig zu bewerten. In diesem Bereich gibt es daher große Schnittmengen mit der Politischen Bildung.

Die **historische Sachkompetenz** klingt auf den ersten Blick nach dem, was landläufig als „Faktenwissen“ bezeichnet wird. Sie geht aber weiter als das bloße traditionelle Auswendiglernen von Namen, Orten und Jahreszahlen. Vielmehr sollen Schüler*innen durch ein Training ihrer Sachkompetenz auch historisch-theoretische Begriffe, Modelle und Theorien aus den verschiedenen Bereichen (etwa Gesellschaftstheorien, Herrschaftsformen oder methodische Konzepte wie Objektivität usw.) verstehen und anwenden können. Es handelt sich also um mehr als ein unreflektiertes Lernen von Definitionen, sondern vor allem um deren Verständnis, Reflexion und eigenständige Anwendung.

Als letzter Bereich widmet sich die **historische Methodenkompetenz** dem Umgang mit historischen Quellen und Darstellungen. Die Methodenkompetenz unterteilt sich in die Bereiche der Re-Konstruktion (Schüler*innen konstruieren selbst, basierend auf Quellen, ein Bild der Vergangenheit) und der De-Konstruktion (Schüler*innen reflektieren und analysieren Darstellungen der Vergangenheit, welche von anderen erstellt wurden, und verstehen, dass jede Geschichtsdarstellung eine Konstruktion ist). Die historische Methodenkompetenz befähigt Schüler*innen zum kritischen Umgang mit Geschichtsdarstellungen in den verschiedensten Formen.

Diese Fähigkeiten sollen anhand verschiedener Themen, also des klassischen „Stoffs“ des Unterrichts, entwickelt und trainiert werden. Grundsätzlich ist jede Kompetenz mit jedem Thema kombinierbar, doch der Lehrplan gibt eine gewisse logische Abfolge vor: Zum Beispiel sollen Schüler*innen im Bereich der historischen Fragekompetenz zunächst lernen, von anderen formulierte Fragen an die Vergangenheit zu erkennen, bevor sie ihre eigenen Fragen formulieren. Die Kompetenzen sind aber prinzipiell nicht an bestimmte Themen gebunden. Die chronologische Abfolge des Unterrichts ist weniger starr: Zwar handelt es sich immer noch um ein chronologisches Modell beginnend in der Antike, diese Art des chronologischen Unterrichts wird aber durch thematische Längsschnitte und Querverbindungen bzw. -verknüpfungen aufgeweicht. Zusammenfassend zeigt sich also die Vielschichtigkeit des kompetenzorientierten Lehrplanes in den Fächern Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung. Die bis zu einem gewissen Grad flexiblere Struktur ermöglicht Lehrer*innen mehr Freiraum bei der Unterrichtsplanung und bei der Erarbeitung bestimmter Themen. Dennoch sind die grundlegenden Lehrinhalte – also das Sachwissen – neben den zu erwerbenden Kompetenzen ebenfalls vorgegeben.

Abschließend muss nun also noch ein Blick auf die Inhalte zum Thema Mittelalter geworfen werden. Thematisch ist hier die fünfte Klasse relevant. Unter dem Überbegriff „Von der griechisch-römischen Antike bis zum Ende des Mittelalters unter Berücksich-

tigung von Gegenwartsphänomenen²³ werden folgende thematische Konkretisierungen aufgezählt:

„politische Organisation, gesellschaftliche Entwicklung, Wirtschaft und Kultur des mediterranen Raumes

Ausbreitung von Kultur, Religion und Herrschaftsgebieten in europäischen und außereuropäischen Machtzentren sowie damit verbundene Vernetzungen und Wechselwirkungen

Expansion und Migration und deren soziokulturelle Auswirkungen; Darstellung von unterschiedlichen Kulturen in geschichtskulturellen Produkten

die Entwicklung unterschiedlicher politischer und rechtlicher Strukturen im Spannungsfeld von Herrschaft und Lebenswelt, insbesondere der Geschlechterverhältnisse/-rollen.“²⁴

In Bezug auf „Game of Thrones“ ist auch das erste Semester der sechsten Klasse relevant, wo unter dem Überbegriff „Vom Beginn der Neuzeit bis zum ersten Weltkrieg unter Berücksichtigung von Gegenwartsphänomenen“²⁵ folgende Themen behandelt werden sollen:²⁶

„die sozioökonomischen und geistig-kulturellen Umbrüche in der frühen Neuzeit in verschiedenen sozialen Schichten

die soziale, politische und wirtschaftliche Dynamik in und zwischen neuzeitlichen Herrschaftsgebieten

Herrschafts- und Staatsformen und ihre Auswirkungen auf Gesellschaft und Kultur

kolonialistische und imperialistische Expansionen mit ihren Auswirkungen auf Herrschende und Beherrschte; Darstellung von Kolonialismus in geschichtskulturellen Produkten.“²⁷

Hier zeigt sich bereits, dass es zahlreiche thematische Anknüpfungspunkte zwischen „Game of Thrones“ und dem Lehrplan gibt. Diese werden – neben den abstrakteren, kompetenzorientierten Möglichkeiten – in weiterer Folge in dieser Arbeit erläutert. Es wird dabei von einer „perfekten“ Lern- und Lehrumgebung ausgegangen, in der vor allem genug Zeit für die notwendige Behandlung der Serie vorhanden ist und diese auch problemlos gezeigt werden kann. Eventuelle Einschränkungen in der praktischen Umsetzung werden im Anschluss dargelegt.

23 AHS-Lehrplan.

24 Ebd.

25 Ebd.

26 Zur Relevanz der Frühen Neuzeit siehe unten.

27 AHS-Lehrplan.

3. „Game of Thrones“ und das Mittelalter

„Game of Thrones“ ist eine Fernsehserie, ein Unterhaltungsprodukt – eine reine Fiktion. Natürlich: Das ist jede Fernsehserie, inklusive solcher, die auf sogenannten „wahren Begebenheiten“ aufbauen. Unzählige Serien und Filme basieren auf historischen Fakten und Ereignissen und rekonstruieren diese möglichst realitätsnah. Bei diesen Filmen oder Serien wird klargemacht, dass es etwa ein Film „über den Zweiten Weltkrieg“ ist – doch mit „Game of Thrones“ verhält es sich anders. Die Serie stellt nicht den Anspruch, im „echten Mittelalter“ zu spielen, auch die Produzent*innen behaupten dies nicht – zumindest nicht explizit. Dennoch wird stark impliziert, dass es um das Mittelalter geht. Dieses Bild wird bewusst so erzeugt, wie der amerikanische Mediävist Matthew Gabriele zusammenfasst:

„[T]he show plays off a popular conception of the medieval world as dark, treacherous, and violent. In other words, it uses our assumptions about the Middle Ages to help tell its story. [...] The fact that the show both reinforces and at the same time challenges our assumptions about the period is precisely what makes *Game of Thrones* so interesting.“²⁸

Genau diese Tatsache legitimiert es, „Game of Thrones“ im Geschichtsunterricht zu verwenden, zu analysieren und zu dekonstruieren. Seit der Einführung des kompetenzorientierten Lehrplans ist es möglich, auch anhand einer Fantasy-Serie historisch zu lernen – weil die Serie eben mit bekannten Konstruktionen einer historischen Periode arbeitet und diese bewusst einsetzt, um ein Bild einer Welt zu erzeugen, in der die Serie spielt.

3.1 Welches Mittelalter?

„Game of Thrones“ ist nur eine Konstruktion – aber das Mittelalter ist es auch: Es gab kein Mittelalter. Zwar sprachen schon Renaissance-Humanisten wie Francesco Petrarca (1304–1374) von einer mittleren Zeit zwischen der glorreichen Antike und der Moderne, doch auch diese Periodisierung ist eine rein willkürliche. Das ganze Ausmaß dieser Willkür lässt sich am besten erkennen, wenn der Blick nicht nur auf Europa, sondern auch auf andere Regionen der Welt gerichtet und bemerkt wird, dass die grobe Definition eines Mittelalters von ca. 500 bis 1500 eigentlich keinen Sinn macht. Wie dem auch sei – dieser Eurozentrismus wird in nächster Zeit nicht überwunden werden, also ist das Bild dieses Mittelalters fest in den Köpfen des Publikums von Serien wie „Game of Thrones“ verankert.²⁹

Doch woher kommt dieses Bild und entspricht es annähernd dem, was als „historische Wahrheit“ bezeichnet werden kann? Zur Beantwortung dieser Frage ist es notwendig, einen Begriff einzuführen, der sich in der deutschsprachigen Geschichts- und Kultur-

28 Matthew Gabriele, What the New Footage from Game of Thrones Can Teach Us about the Real Middle Ages, in: *Forbes*, 13.1.2019, [<https://www.forbes.com/sites/matthewgabriele/2019/01/13/game-of-thrones-real-middle-ages>], eingesehen 26.4.2019.

29 Siehe hierzu die Interviews und Analysen von Marina Wallner.

wissenschaft noch nicht so stark durchgesetzt hat wie in der englischsprachigen: *medievalism*. Es handelt sich hierbei, wie vor allem im dazugehörigen Adjektiv deutlich wird, um eine wichtige Differenzierung, die im Deutschen noch keine klare Übersetzung hat.³⁰ Während *medieval* als *mittelalterlich* übersetzt werden kann und eine Konnotation von annähernder Objektivität besitzt (vgl. „a medieval castle“ – eine Burg, die sicher in das sogenannte Mittelalter datiert werden kann), bezeichnet *medievalist* eine Art, dieses Mittelalter zu interpretieren oder darzustellen (z. B. „a medievalist story“). Shiloh Carroll bietet eine konzise und hilfreiche Definition:

„[Medieval] refers to the period of history usually considered to span from 500 to 1500 CE, and to all the culture, literature, and modes of thinking that characterized that era. [Medievalism] is an interpretation of this era and its culture, literature, and modes of thinking; these interpretations are inevitably colored by the cultures, biases, and purposes of the interpreters.“³¹

Unter der Prämisse, dass auch fiktive Darstellungen, die sich auf bestimmte historische Epochen beziehen, als Repräsentationen dieser Epochen anzusehen sind, handelt es sich bei *medievalism* also um jenes Konzept, das es in dieser Arbeit zu untersuchen gilt: Eine vom europäischen Mittelalter beeinflusste Darstellung, die von bestimmten Vorstellungen der Epoche geprägt wird und selbst wiederum zu bestimmten Vorstellungen der Epoche beiträgt.³²

Die Validität dieser Verbindung wird etwa durch die Tatsache bestätigt, dass die Synergien zwischen „Game of Thrones“ und der Mediävistik mittlerweile auch von renommierten Historiker*innen erkannt wurden. So wurde 2017 ein Seminar an der Universität in Harvard angekündigt, welches den Titel „The Real Game of Thrones: From Modern Myths to Medieval Models“³³ trägt. Schon im Titel wird klar, dass es vorrangig um die Übertragung mittelalterlicher Ereignisse, Personen und Strukturen in eine moderne Interpretation und um die dabei (bewusst und unbewusst) entstehenden Unschärfen und Verzerrungen geht – ein Ansatz, der eben nicht nur in einem Harvard-Kurs, sondern für das vorliegende Thema auch an österreichischen Schulklassen gilt. Im Harvard-Seminar wird deutlich gemacht, wie vielfältig das Quellenmaterial von George R. R. Martin bzw. den Macher*innen der Serie ist:

„This Folklore and Mythology class will look at the way the George R. R. Martin’s series and HBO TV show based on those books ‘echoes and adapts, as well as distorts the history and culture of the ‘medieval world’ of Eurasia from c. 400 to 1500 CE’ by exploring ‘a set of archetypal characters at the heart of *Game*

30 Im Folgenden werden daher die englischen Begrifflichkeiten *medievalist* bzw. *medievalism* verwendet.

31 Carroll, *Medievalism*, S. 8.

32 Genaugenommen kann auch weiter differenziert werden und wie bei Umberto Eco von einem *neo-medievalism* gesprochen werden, um zeitgenössische popkulturelle Darstellungen des Mittelalters (wie eben „Game of Thrones“) von älteren Darstellungen, etwa jene aus dem 19. Jahrhundert, voneinander abzugrenzen. Weil dies aber den Rahmen der Arbeit sprengen würde und in einem weiteren Kapitel auf den Einfluss des 19. Jahrhunderts eingegangen wird, wird die Differenzierung zwischen *medievalism* und *neo-medievalism* unterlassen.

33 Olivia B. Waxman, An Exclusive Look inside Harvard’s New *Game of Thrones*-Themed Class, in: *TIME*, 31.5.2017, [<http://time.com/4798917/harvard-game-of-thrones-class/>], eingesehen 26.4.2019.

of Thrones – the king, the good wife, the second son, the adventurer, and so on – with distinct analogues in medieval history, literature, religion, and legend, according to a description of the course.³⁴

Die Kursbeschreibung ist in zweierlei Hinsicht bemerkenswert: Einerseits wird vorbildlich darauf geachtet, nicht unkritisch von „dem Mittelalter“ zu sprechen, sondern vielmehr dieses Konzept dekonstruiert und korrekterweise als mittelalterliche Welt Eurasiens von ca. 400 bis 1500 bezeichnet. Andererseits wird sehr richtig darauf hingewiesen, dass „*Game of Thrones*“ diese Welt, ihre Geschichte und Kultur nicht nur adaptiert und widerspiegelt, sondern auch verzerrt – viele Archetypen aber eben tatsächlich direkt aus dem europäischen Mittelalter abgeleitet werden. Die Seminarleiter*innen betonen außerdem, dass es sich um eine Einstiegs-Lehrveranstaltung handelt, die den Studierenden die Mediävistik und die Geisteswissenschaften generell schmackhaft machen soll, da es in den USA derzeit sehr niedrige Zahlen an Absolvent*innen in diesem Bereich gibt.³⁵ Harvard verfolgt hier also einen ähnlichen Ansatz wie diese Seminararbeit, wenn die Popularität von popkulturellen Produkten wie „*Game of Thrones*“ genutzt wird, um Interesse und Begeisterung für die Geschichtswissenschaft und speziell die Mediävistik zu wecken.

3.2 „*Game of Thrones*“ als mittelalterlicher Unterrichtsstoff?

An dieser Stelle muss kurz innegehalten werden, um sich einer wichtigen Frage zu widmen: Bisher war immer vom Mittelalter die Rede, welches auf verschiedene Weisen in „*Game of Thrones*“ widergespiegelt wird und daher ein nützliches Tool für das Lernen und Lehren sei. Doch gibt es auch Gegenpositionen dazu – also Historiker*innen, die „*Game of Thrones*“ nicht als *medievalist* sehen bzw. nicht als sinnvolles Material für den Unterricht oder das Studium der Geschichte? Natürlich ist die Antwort „ja“.

Einerseits gibt es Mediävist*innen, die es skeptisch sehen oder ablehnen, „*Game of Thrones*“ als Einstieg in die Mediävistik oder Geschichtswissenschaft generell zu verwenden. Richard Utz, Präsident der International Society for the Study of Medievalism, vertritt etwa die Meinung, dass

„neither the TV show nor George R. R. Martin’s narrative is really situated in ‘the ‘medieval world’ of Eurasia from c. 400 to 1500 CE.’ True, Martin has claimed that the fictional societies he created are ‘strongly grounded in history’ and meant to serve as a corrective against what he calls the ‘Disneyland Middle Ages’ abounding with ‘princes, princesses and knights in shining armor.’ However, unlike the similarly gritty anti-Disney series *The Last Kingdom* (BBC, 2015) or *Vikings* (History, 2013), which fictionalize identifiable historical persons, eras, events and regions, *GoT* is completely devoid of such authenticating anchors.“³⁶

34 Waxman, An Exclusive Look.

35 Ebd.

36 Richard Utz, „*Game of Thrones*“ among the Medievalists, in: *Inside Higher Ed*, 14.7.2017, [https://www.insidehighered.com/views/2017/07/14/why-game-thrones-shouldnt-be-used-effort-recruit-future-medievalists-essay], eingesehen 26.4.2019

Bereits hier muss die Entgegnung zu Utz' Standpunkt beginnen: Natürlich kann „Game of Thrones“ nicht „das echte Mittelalter“ darstellen – denn das impliziert eine 1:1-Wiedergabe einer Quelle. Das wäre gar nicht möglich und ist genauso wenig bei „realitätsgetreuen“ Mittelalterserien – Utz nennt etwa „Vikings“ oder „The Last Kingdom“ – der Fall.

„Instead, [Game of Thrones] offers a world that is self-contained, with its own geography, languages, cultures and distinct nonhistorical temporality – a place entirely 'neo,' so to speak. Rather than creating traditional kinds of historical authenticity and authority, it engages in a myriad of cultural references that have a vaguely medieval feel [...]. *GoT*, thus, presents a simulacrum of the medieval – neither an original nor the copy of an original. The most prominent precursor for this 'neo' world is, of course, the one created by J. R. R. Tolkien, whose characters, plots and themes, infused as they originally were by Tolkien's own academic study of the Middle Ages, now independently and contingently populate thousands of computer games and other neomedievalist cultural productions.“³⁷

Utz lamentiert also, „Game of Thrones“ sei in Bezug auf das Mittelalter weder das Original noch eine Kopie des Originals. Keine Serie und kein Film können das Mittelalter so abbilden, wie es war – das ist auf mehreren Ebenen schlicht unmöglich. In Wahrheit handelt es sich wohl um ein Spektrum, auf dem einige Serien mit offensichtlichen Mittelalter-Parallelen arbeiten (etwa auf der Sachebene, wenn bestimmte Personen oder Ereignisse möglichst realitätsnah dargestellt werden), während am anderen Ende des Spektrums – also bei „Game of Thrones“ – die Parallelen zum (und Anleihen vom) europäischen Mittelalter etwas tiefer liegen oder versteckt sind. Es bietet sich der Vergleich mit einem Eisberg an, bei dem die große Mehrheit der mittelalterlichen Aspekte auf den ersten Blick verborgen unter der Wasseroberfläche liegt. Weiters ist noch anzumerken, dass Utz eine schlüssige Erklärung schuldig bleibt, warum es denn gegen eine intensivere Auseinandersetzung spreche, dass es im Universum von „Game of Thrones“ eigene Sprachen, Kulturen und Landschaften gibt. Schließlich können auch diese in sich geschlossenen Aspekte Parallelen zum Mittelalter aufweisen oder davon inspiriert worden sein, was ihre Betrachtung und Analyse für Historiker*innen legitimiert.³⁸

Nennenswert ist in diesem Zusammenhang wiederum Kaufman, welche für „Game of Thrones“ als Mittel argumentiert, mit dem Studierenden die Mediävistik schmackhaft gemacht werden kann. Sie verwendet dafür die passende Analogie einer Zugbrücke, welche es Menschen ermöglicht, den Burggraben zu überqueren – vor allem in einer Zeit, in der die Geisteswissenschaften zunehmend als unnützlich und sinnlos gelten:

37 Utz, "Game of Thrones".

38 Die Inkohärenz von Utz' Argumentation zeigt sich später in seinem Essay: Während er zunächst davon abrät, „Game of Thrones“ als „Einstiegsdroge“ für Studierende der Mediävistik bzw. Geschichtswissenschaften zu verwenden, schreibt er später, er sei nicht gegen die mediävistische Beschäftigung mit bzw. die Analyse von „Game of Thrones“ – dies könne aber nur der Anfang sein und die Geschichtswissenschaft müsse noch weiter gehen. Im Grunde ist dies also exakt das, was die Lehrenden des Harvard-Seminars bezwecken wollen. Vor allem vor dem Hintergrund von Utz' Engagement für einen barrierefreieren Zugang der allgemeinen Öffentlichkeit zur Mediävistik bzw. Geschichtswissenschaft handelt es sich beim zitierten Text also um einen sehr widersprüchlichen Essay.

„But students do need bridges, particularly today’s students who are taught that anything not immediately relevant to their financial success, or to the great technological vacuum into which they inevitably will be sucked, is a waste of their time and tuition money. [...] Game of Thrones, love it or loathe it, fuels their desire to interrogate the façade of chivalry, rumors of royal incest, and the treatment of women and the disabled in medieval Europe.“³⁹

Andererseits gibt es auch Meinungen, die „Game of Thrones“ gar nicht als mittelalterlich bzw. *medievalist* sehen, sondern als eine (popkulturelle) Darstellung der Frühen Neuzeit.⁴⁰ Der Historiker Benjamin Breen veröffentlichte 2014 einen Artikel im „Pacific Standard“, in dem er argumentierte, dass „Game of Thrones“ im Wesentlichen die recht obskure Epoche der Frühen Neuzeit darstelle bzw. von ihr inspiriert werde. Er zählt zunächst verschiedene Aspekte und Inhalte der Serie auf und schreibt dann, dass diese

„all belong to what historians call the ‘early modern’ period – the timespan between the voyages of Columbus and de Gama at the end of the 15th century and the French and American Revolutions at the end of the 18th. A world that actually reflected daily life in the High Middle Ages (12th-century Europe) would be one without large cities or global networks. A diversity of religions would be inconceivable. Many aristocrats wouldn’t be able to read, let alone maintain large libraries. And no one would even know about the continents across the ocean.“⁴¹

Auf den ersten Blick mag Breens Argumentation für Laien zwar schlüssig erscheinen, doch bei genauerer Betrachtung fallen diverse Ungereimtheiten in diesem Mittelalterbild auf. Keine Großstädte? Natürlich ist „groß“ ein relativer Begriff, doch große Städte gab es auch schon im europäischen Mittelalter. Keine globalen Netzwerke, kein Wissen über fremde Kontinente? Bereits die frühen Wikinger hatten Amerika erreicht und der Handel zwischen Europa, Afrika und Asien florierte schon seit der frühen Antike. Analphabetische Herrscher*innen und keine großen Bibliotheken? Hier sei auf die antiken Bibliotheken, die Reform Karls des Großen oder das Schriftgut der mittelalterlichen Klöster verwiesen. Religiöse Diversität als unvorstellbare Idee? Die jüdische und muslimische Bevölkerung Europas und des Mittelmeerraumes würde dem wohl nicht zustimmen. Generell scheint es, als würde Breen hier – absichtlich oder unabsichtlich – das Bild des europäischen Mittelalters als „Dark Ages“ tradieren. Dabei ist längst widerlegt, dass Europa und der Mittelmeerraum in den Jahrhunderten zwischen dem Fall Roms und der Renaissance ein brutaler, ungebildeter und anarchistischer Ort waren.

39 Kaufman, Lowering the Drawbridge, S. 2–3.

40 An dieser Stelle sei auch angemerkt, dass etwa von Ayelet Haimson Lushkov eine Monografie vorliegt, welche sich auf die antiken Aspekte in „Game of Thrones“ fokussiert, wobei als Beispiele entweder das römische Vierkaiserjahr oder Daenerys als Aeneas-ähnliche Figur angeführt werden. Viele der behaupteten Parallelen oder Inspirationsquellen (etwa die Wichtigkeit der Versorgung mit Getreide) sind aber nicht per se altertümlich, sondern lassen sich auch in allen anderen Epochen finden, weshalb die These von „Game of Thrones“ als altertümlich inspiriertes Werk zu verwerfen ist: Ayelet Haimson Lushkov, *You Win or You Die. The Ancient World of Game of Thrones*, London 2017.

41 Benjamin Breen, Why “Game of Thrones” Isn’t Medieval – and Why that Matters, in: *Pacific Standard*, 12.6.2014, [<https://psmag.com/social-justice/game-thrones-isnt-medieval-matters-83288>], eingesehen 26.4.2019.

Dieses Thema zeigt auch einmal mehr, dass die Periodisierung bzw. Festlegung der Grenzen eines Mittelalters auf mehreren Ebenen problematisch ist: einerseits, weil es natürlich fließende und oft sehr langsam vonstattengehende Übergänge gibt; andererseits, weil es sich um eine zutiefst eurozentrische Periodisierung handelt, die das Geschehen im Rest der Welt (und auch in benachbarten Regionen) völlig ausblendet. Doch selbst wenn etwa von der klassischen Epochengrenze mit Kolumbus' Entdeckung Amerikas abgerückt wird (welche wiederum auf Eurozentrismus und *White Supremacy* beruht) und langsamere technologische Transformationen als Epochen-grenzen zwischen europäischem Mittelalter und Früher Neuzeit herangezogen werden, wird eines klar: Westeros und die gesamte (bekannte) Welt von „Game of Thrones“ sind im Kern mittelalterlich, denn es gibt weder Schwarzpulver noch Buchdruck – zwei sehr wesentliche Argumente, die gegen ein frühneuzeitliches Westeros sprechen.⁴²

Natürlich hat Breen insofern recht, als dass „Game of Thrones“ auch vereinzelte Aspekte beinhaltet, die tatsächlich eher der Frühen Neuzeit als dem europäischen Mittelalter zuzuordnen sind – etwa das ausgeprägte Finanzsystem und die Iron Bank of Braavos. Doch das ist zu erwarten, da die Serie auch nicht den Anspruch stellt, eine detailgetreue Darstellung dieser Epoche zu sein. Vielmehr spielt die Serie – wie bereits oben dargelegt – mit Bildern und Vorstellungen eines ganz bestimmten Mittelalters in den Köpfen der Zuseher*innen. Breens These, dass genau die nicht-mittelalterlichen Elemente für die Popularität der Serie verantwortlich sind, lässt sich nicht bestätigen. Auch wenn es sich hier nur um anekdotische Evidenz handeln kann: Die Elemente, die den Reiz und die Popularität von „Game of Thrones“ ausmachen, sind entweder zeitlos (etwa politische Machtkämpfe und Intrigen), typisch für das Fantasy-Genre (Three-Eyed-Raven, Drachen, Untote, etc.) oder ganz klar mittelalterlich (Burgen und Ritterrüstungen, Turniere, zu einem gewissen Grad der Feudalismus, die Storyline der Rückkehr der exilierten Thronanwärterin, etc.). Die Debatte um diese Frage ist jedoch in sich wieder spannend, da sie einen grundlegenden Aspekt darstellt, welcher im Geschichteunterricht thematisiert werden kann: Was ist überhaupt dieses Mittelalter und wie/warum/von wem wird es dargestellt – womit wieder der Gegensatz zwischen medieval und medievalism ins Zentrum rückt.

3.3 *Deus vult? Die politische Problematik des medievalism*

In einer Sache hat Breen in Bezug auf die Frühe Neuzeit allerdings recht: Sie spielte eine wichtige Rolle bei der Konstruktion eines Mittelalterbildes, das sich in weiten Teilen bis heute gehalten hat. Ein genaueres Eingehen auf dieses Thema würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, doch Breen bringt das Argument gut auf den Punkt:

42 Dennoch ist etwas erwähnenswert: Wird Westeros als mehr oder weniger mittelalterlich angenommen, fällt auf, dass es in etlichen Bereichen sehr anachronistische Technologien gibt, vor allem im Bereich der Medizin, wo es mit „moon tea“ offenbar eine hochwirksame Form der „Pille danach“ gibt und Mediziner*innen auch in der Lage sind, infizierte Wunden nach recht hohen medizinischen Standards zu behandeln: Matthew Yglesias, Westeros' Uneven Level of Technological Progress, in: *Slate*, 23.8.2012, [<https://slate.com/business/2012/08/technology-in-a-game-of-thrones-and-the-song-of-fire-and-ice.html>], eingesehen 26.4.2019.

„The fact is, though, that even the medieval aesthetics of the show owes a debt to the 16th and 17th centuries. As any scholar of the *The Fairie Queene* will tell you, Renaissance literature is replete with tales of chivalry, jousting, dragon-slaying, and magic.⁴³ Writers from Spencer [sic!] to Cervantes displayed an abiding fascination with these medieval tropes precisely because they were witnessing their demise. And our modern conception of the Middle Ages, which emerged out of the Victorians' fascination with Neo-Gothic and Pre-Raphaelite aesthetics, was actually based upon these early modern retellings of medieval life.“⁴⁴

Somit stellt das heute noch geläufige, weit verbreitete und klischeehafte Mittelalterbild eine Fusion aus Vorstellungen der Renaissance und des 19. Jahrhunderts, dem Zeitalter des Nationalismus, dar. Während die Renaissance hier zwar auch eine Rolle spielt, aber noch eher als unproblematisch zu beurteilen ist, stellt der Einfluss des 19. Jahrhunderts – des Nationalismus, seiner Historiografie und seiner politischen Implikationen – auf unser Mittelalterbild ein größeres Problem dar, wenn dieser Einfluss nicht kritisch reflektiert wird. Im Grunde genommen fällt es, wenn wir an die bereits besprochene Unterscheidung zwischen *medieval* und *medievalism* zurückdenken, schwer, überhaupt zweifelsfrei „echte“ mittelalterliche Tatsachen zu finden. Weiter oben wurde „a medieval castle“ als Beispiel angeführt, da mittels historischer und hilfswissenschaftlicher Analysen (etwa eine C14-Datierung) zweifelsfrei festgestellt werden kann, dass das Entstehungsdatum der Burg in die Epoche des sogenannten Mittelalters fällt. Bald tauchen jedoch Schwierigkeiten auf: Was geschah auf dieser Burg? Wer lebte dort? Wer lebte nicht dort? Wie sah der Alltag aus? All diese Fragen rufen vor allem bei Laien wohl Antworten und Bilder hervor, die zweifelsfrei nicht mehr als *medieval*, sondern als *medievalist* gelten müssen, da sie von unzähligen Erzählungen über das Mittelalter beeinflusst worden sind und oftmals schon sehr weit von der objektiv fassbaren historischen Realität entfernt sind.

Olivia Waxman fasst die Auswirkungen dieser Filterprozesse gut zusammen, besonders in Bezug auf die Linse, mit der die nationalistische Historiografie und Literatur des 19. Jahrhunderts auf das Mittelalter blickten und somit ein nachhaltiges Bild dieser Epoche schufen:

„During [the nineteenth century], countries like France and England were busy creating popular narratives about their national pasts, and that work included the dissemination of ideas about what happened there during medieval times. But, because our ideas about the period got filtered through the lens of a more

43 Spätestens an dieser Stelle sollte Folgendes angemerkt werden: Bei aller Begeisterung für „Game of Thrones“ als Unterrichtsmittel für Geschichte – Zauberei lässt sich kaum im Unterricht verwenden. Die Handlungsstränge rund um die White Walker, Melisandre sowie die Drachen könnten nur mit sehr viel Kreativität und Aufwand halbwegs sinnvoll in den Geschichtsunterricht integriert werden. Sie werden daher in dieser Arbeit und vor allem in der Analyse ausgeklammert – was nicht heißt, dass Zauberei und Hexen, Drachen und andere mystische Legenden des Mittelalters nicht Subjekt einer geschichtswissenschaftlichen Betrachtung sein können. Die stark Fantasy-lastige finale Staffel 8 wurde nur punktuell in die Analyse einbezogen, da sie erst nach Fertigstellung der Seminararbeit ausgestrahlt wurde.

44 Breen, Why „Game of Thrones“ Isn't Medieval.

recent past, many medieval sources – especially ones about the roles of women and non-whites in Europe – got ‘erased’ or ‘ignored.’⁴⁵

Besonders relevant ist dies nach Rainer Emig, da genau in jener Zeit auch die Fantasy-Literatur ihren Aufstieg erlebte und zwar gewissermaßen aus einer Fusion aus dem Historienroman und der *gothic romance*.⁴⁶ Schon zu Beginn des Genres im 19. Jahrhundert (also zur Zeit der britischen Fantasy-Pioniere George MacDonald und William Morris) wurde dessen Inhalt von Ideologien der Zeit stark beeinflusst und dadurch ein bestimmtes Mittelalterbild erschaffen und gefestigt, in dem – wie Waxman ausführt – vor allem Frauen und *People of Colour* nur eine sehr marginale Rolle spielten. An dieser Stelle soll ein besonders plakatives Beispiel für dieses sogenannte *whitewashing* angeführt werden, welches zwar die Antike betrifft, sich aber exakt so auch auf das Mittelalter umlegen lässt: 2017 produzierte die BBC einen Cartoon, der Kindern das römische Britannien näherbringen sollte und einen Zenturio mit dunkler Hautfarbe zeigte. Es stellte sich sofort ein Shitstorm gegen die BBC ein, der sich bald gegen die renommierte Althistorikerin Mary Beard richtete, nachdem sie auf Twitter klargestellt hatte, dass die Darstellung des dunkelhäutigen Zenturios ziemlich akkurat sei. Neben unzähligen misogynen Kommentaren kam etwa auch „Kritik“ vom bekannten libanesisch-amerikanischen Wirtschaftswissenschaftler und Essayisten Nassim Nicholas Taleb, welcher Mary Beard als „Gestapo der politischen Korrektheit“ verleumdete.⁴⁷ Während sexistische Beschimpfungen von Frauen vor allem in den sozialen Netzwerken mittlerweile leider Alltag sind, zeigt diese Episode doch deutlich, wie sehr vorgefertigte Bilder bestimmter historischer Epochen in unseren Köpfen vorherrschen und wie schwierig es für viele Menschen ist, diese Bilder zu hinterfragen oder von ihnen abzurücken. Unzählige Menschen waren in diesem Fall nicht bereit, die historisch recht wahrscheinliche Tatsache, dass besonders in der Antike nicht alle Menschen (auch jene in Machtpositionen) in Europa weiß waren, in ihr Bild der Antike zu integrieren.

Auch auf das Mittelalter trifft dieses *whitewashing* neben vielen anderen Verzerrungen, etwa betreffend die Rolle von Frauen, eindeutig zu. Verkompliziert wird dies durch die Tatsache, dass besonders in letzter Zeit außerdem eine explizit politische Komponente zu diesen impliziten und unterschweligen Verzerrungen hinzukommt. Zwar ist diese Instrumentalisierung nicht neu, doch vor allem mit der zunehmenden Verbreitung sozialer Netzwerke und dem Erstarken der sogenannten „alt-right“-Bewegung (ausgehend von den USA und eng verknüpft mit der Wahl Donald Trumps zum Präsidenten) finden problematische Narrative über das Mittelalter weite Verbreitung. Das Spektrum ist vielfältig: Rechtsextreme Massenmörder und Terroristen, wie Anders Breivik oder der Attentäter von Christchurch in Neuseeland, sehen sich als Nachfolger der Kreuz-

45 Olivia B. Waxman, *Game of Thrones* Is Even Changing How Scholars Study the Real Middle Ages, in: *TIME*, 14.7.2017, [<http://time.com/4837351/game-of-thrones-real-medieval-history/>], eingesehen 26.4.2019.

46 Rainer Emig, *Fantasy as Politics*. George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*, in: Gerold Sedlmayer/Nicole Waller (Hrsg.), *Politics in Fantasy Media. Essays on Ideology and Gender in Fiction, Film, Television and Games*, Jefferson 2014, S. 85–96.

47 Luke Heighton, *Mary Beard in "Misogynistic" Race Row over Black Romans in BBC Cartoon*, in: *The Telegraph*, 6.8.2017, [<https://www.telegraph.co.uk/news/2017/08/06/mary-beard-misogynistic-race-row-bbc-cartoon-us-academic-claimed/>], eingesehen 26.4.2019.

ritter und rufen mit deren Schlachtruf „Deus vult!“ („Gott will es!“) zu Kreuzzügen gegen die muslimische Bevölkerung auf. Rechtspopulist*innen und Rechtsextreme von Großbritannien über Frankreich bis Italien beziehen sich auf die mittelalterliche Vergangenheit ihrer Nationen sowie die dazugehörigen Held*innen (etwa Joanne d’Arc und King Arthur, um nur zwei Beispiele zu nennen). Selbst im vermeintlich bürgerlich-konservativen Mainstream der europäischen Politik wird das Bild vom rein weißen und christlichen Europa im Mittelalter als Idealzustand, den es zu erhalten oder wieder zu erreichen gilt, festgehalten⁴⁸ – mit dem Islam oder Nicht-Weißen als Feindbild und als Bedrohung dieses Idealzustandes. Gemeinsam haben diese Darstellungen, dass sie auf einem ahistorischen Bild eines rein weißen, christlichen und vor allem isolierten Europas aufbauen, resistent gegen (neue) Erkenntnisse und Fakten sind und oftmals medial unreflektiert übernommen und somit weitertradiert werden. Andrew Elliott bringt dieses verzerrte, falsche und rassistische Geschichtsbild im zweiten Teil der insgesamt wirklich lesenswerten Serie „Race, Racism and the Middle Ages“ des Blogs „The Public Medievalist“ auf den Punkt:

„It cannot be overstated: this ‘history’ is not only scientifically illogical and completely unsubstantiated; it is historically ludicrous. However, no matter how absurd, claims like these fit perfectly within the right wing’s distortion of history in general, and the Middle Ages in particular. Furthermore, they draw their power not from their factual basis but from their similarities with other neo-Nazi or right-wing sources. This illustrates a lesson for supposedly ‘post-Truth’ world. That lesson does not come from history, media theory, or journalism. It comes from advertising: truth comes from recognition, repetition, and non-contradiction. The far-right isn’t exploring the truth, they are building a brand.“⁴⁹

Es zeigt sich also, dass das europäische Mittelalter in heutigen Darstellungen oftmals großen Verzerrungen unterliegt, die es zwar auch in Bezug auf andere Epochen gibt, in diesem Fall aber besonders problematisch sind, da sie häufig politisch instrumentalisiert und für rechte bis rechtsextreme Zwecke missbraucht werden. Weiters ist es problematisch, dass diese verzerrten Geschichtsbilder nicht nur in einschlägigen Kreisen verbreitet, sondern (obgleich in leicht abgeschwächter Form) auch im medialen Mainstream aufzufinden sind. Die Gründe hierfür sind vielfältig, doch steht fest, dass auch der Unterricht und das Studium der Geschichtswissenschaft wesentlich oder unwesentlich ihren Teil dazu beitragen, indem sie tradierte Geschichtsbilder nicht kritisch genug reflektieren und somit weitergeben, wie Elliott ausführt:

„So why are the Middle Ages in particular so susceptible to this sort of misuse? One response may be difficult for some scholars to accept, since it means that we have to shoulder some of the responsibility. Scholars design curricula that unduly privilege the written record, and material remains of the European Mid-

48 Besonders in letzter Zeit wird hier häufig das völlig falsche Bild eines „judeo-christlichen Erbe Europas“ bemüht.

49 Andrew B. R. Elliott, A Vile Love Affair. Right Wing Nationalism and the Middle Ages (Race, Racism and the Middle Ages, Part 2), in: *The Public Medievalist*, 14.2.2017, [https://www.publicmedievalist.com/vile-love-affair/], eingesehen 26.4.2019.

dle Ages. At the risk of oversimplifying, the abundance of material and cultural remains from a largely white European Middle Ages leads to a disproportionate focus on white, European medieval history. This leads to the (often unwitting) perception that, simply, white history is all the history there ever was.⁵⁰

Somit zeigt sich erneut und deutlich, wie wichtig und richtig die Behandlung von popkulturellen Darstellungen des Mittelalters, wie etwa „Game of Thrones“, schon im Geschichteunterricht an den Schulen ist. Wer diese als unwichtig oder gar falsch verwirft, negiert den großen positiven Einfluss, den eine solche Thematisierung auf die Reflexion von Geschichtsbildern bei Schüler*innen haben kann – aber auch den potentiell großen Schaden, der durch unkritisches und unreflektiertes Konsumieren solcher geschichtlicher Darstellungen angerichtet werden kann.

3.4 Zwischenfazit

In diesem ersten theoretischen Teil wurde also zunächst auf die Popularität von „Game of Thrones“ hingewiesen, sowie Anknüpfungspunkte zwischen den Inhalten der Serie und dem Lehrplan für Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung verdeutlicht. Dieser Lehrplan wurde kurz erläutert, bevor theoretische Überlegungen zu „Game of Thrones“ angestellt wurden und in diesem Zusammenhang auf die wichtige Unterscheidung zwischen *medieval* und *medievalism* eingegangen wurde. Anschließend konnte festgestellt werden, dass es Gegenpositionen zur Verortung von „Game of Thrones“ als mittelalterlich inspirierte Serie gibt, deren Argumente aber größtenteils entkräftet wurden, wodurch die Legitimation der Serie als Unterrichtsmittel noch weiter gestärkt wurde. Abschließend wurde noch auf die politische Brisanz geschichtlicher Darstellungen mit Bezug auf ein erfundenes „weißes, christliches, europäisches“ Mittelalter eingegangen. Die theoretischen Ausführungen im ersten Teil dieser Arbeit haben also ergeben, dass eine Behandlung bzw. Verwendung von „Game of Thrones“ im Geschichteunterricht legitim und notwendig ist. Im nun folgenden praktischen Teil werden Beispiele dafür erläutert.

4. Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

4.1 Vorbemerkungen

In diesem Teil wird eine Aufzählung von Aspekten in „Game of Thrones“ folgen, welche im Geschichteunterricht behandelt werden können. Es hat sich herausgestellt, dass die Möglichkeiten nahezu grenzenlos sind und hier nur die wichtigsten Teilbereiche genannt werden können und auch bei diesen Teilbereichen wiederum nur die auffallendsten Aspekte. Es wird zu jedem Teilbereich ein Überblick zum „inhaltlichen“ Aspekt gegeben, bevor erläutert wird, warum und wie dies im Geschichteunterricht behandelt werden kann. Es werden hierbei verschiedenste Beispiele genannt, von mittelalterlich inspirierten Personen und Ereignissen in der Serie, bis hin zu tiefen gesellschaftlichen und politischen Strukturen, die sich sowohl in „Game of Thrones“ als auch im Mittelal-

50 Elliott, A Vile Love Affair.

ter finden. Es soll in dieser Auflistung vor allem die große Bandbreite der möglichen Einsatzbereiche dargestellt werden. Abschließend werden noch einige Hinweise zur praktischen Umsetzung bzw. mögliche Stolpersteine und Hindernisse aufgelistet.

4.2 Einsatzmöglichkeiten

a) *Die Rosenkriege, Venedig und Hadrian's Wall – „echte“ Inspiration für „Game of Thrones“*

Die Mediävistin Carolyne Larrington weist – wie so viele andere – auf die Tatsache hin, dass George R. R. Martin wesentliche Plot-Elemente aus der europäischen mittelalterlichen Geschichte entnommen hat, und bezeichnet diese Elemente treffend als Bausteine: „Like Tolkien's Middle Earth, *Game of Thrones/A Song of Ice and Fire* constructs its fantasy out of familiar building blocks: familiar, that is, to us medieval scholars.“⁵¹ Es handelt sich hierbei oft um ganz konkrete Ereignisse, Personen oder Orte mit mittelalterlichen Vorbildern, wobei hier exemplarisch die auffallendsten genannt werden sollen: Der Konflikt zwischen Stark und Lannister erinnert an die Rosenkriege zwischen York und Lancaster, die Handels- und Lagunenstadt Braavos ist wohl eindeutig von Venedig inspiriert, der „Wall“ ist der Hadrianswall in Nordengland, die Dothraki ähneln einem asiatischen Reitervolk wie den Mongolen etc. – die Liste könnte fortgeführt werden. Diese Parallelen sind nicht nur in der Romanvorlage, sondern auch in der Serie durch die entsprechende visuelle Gestaltung für Expert*innen oft sofort erkennbar.

Für Schüler*innen können diese historischen Vorbilder je nach Interesse und Vorkenntnissen oft weniger leicht zu erkennen sein, worin schon großes Potenzial für den Unterricht liegt: So kann über eine den Schüler*innen bekannte Serie gesprochen und angemerkt werden, dass viele Elemente darin von realen mittelalterlichen Personen, Orten oder Ereignissen inspiriert wurden. Dies eignet sich gut als Einstieg und zum Wecken von Interesse und stellt somit mehr oder weniger die oberflächlichste Ebene der Verwendung bzw. Analyse von „Game of Thrones“ im Unterricht dar – verglichen mit einem Eisberg-Modell also jener kleine Teil, der über der Wasseroberfläche zu sehen ist. Dadurch wird bereits eine Synergie hergestellt und produktiv genutzt, indem die Lehrperson die folgende Argumentation nutzt: „Ihr mögt die Serie, dort kommt viel Mittelalterliches vor, also werdet ihr dieses Thema im Unterricht sicher auch interessant finden!“

b) *Burgen, Kriegsführung und Militärgeschichte: „Typisch Mittelalter“?*

Wie Marina Wallner in ihrer Analyse stringent herausarbeitet, stellen Schüler*innen einen eindeutigen Konnex zwischen „Game of Thrones“ und Mittelalter her und beziehen diesen Konnex recht zentral auf die visuellen und narrativen Elemente *Ritter, Burgen, Könige, Herrschaft, Schlachtfeld, Turnier* etc.⁵² Diese „Klischees“ des europäischen Mittelalters bilden also in vielerlei Hinsicht ein Herzstück der Ästhetik von „Game of Thrones“ und verdienen es daher, im Geschichteunterricht behandelt zu werden.

51 Larrington, *Winter is Coming*, S. 1.

52 Wallner, *You Know Nothing*, S. 60–61.

Einerseits kann hier wiederum auf „reale“ Vorbilder eingegangen werden bzw. können etwa die dargestellten Schlachten, Kampftechniken, Waffengattungen oder die Architektur der Burgen auf ihre Realitätstreue überprüft werden, wozu aber sicherlich ein starker Fokus auf Militärgeschichte notwendig ist. Auch die Drehorte, wie etwa Dubrovnik oder Granada, können in Hinblick auf mittelalterliche Elemente bzw. die verwendete Ästhetik untersucht werden. Andererseits kann dieses Thema, da es sich eben um die zentrale mittelalterliche Ästhetik der Serie handelt, für einen Einstieg in die Thematik *medieval vs. medievalism* genutzt werden, welche wiederum einem Teilaspekt der Methodenkompetenz im Geschichteunterricht dient. Ganz banal wird an dieser Stelle also die Frage gestellt, welche historische Epoche hier in welcher Weise dargestellt wird – die Schüler*innen sollen kritisch hinterfragen, warum sie die Serie als mittelalterlich identifizieren.

c) *Politische Systeme: Feudalismus und Sklaverei*

Eng verbunden mit dem klischeehaften Bild eines Mittelalters der Könige, Ritter und Burgen ist das Herrschaftssystem des Feudalismus. Die Lehrperson kann den Schüler*innen hier die auf den ersten Blick einfache Frage stellen, wie Westeros regiert wird – wodurch entweder eigenständig oder in einer Art sokratischem Dialog das politische System des Feudalismus hergeleitet und anschließend gelehrt bzw. gelernt werden kann. Grundsätzlich liegt hier die Vermutung nahe, dass ein abstraktes Konzept wie ein Herrschaftssystem leichter verständlich wird, wenn es in einem kleineren, geschlossenen Umfang veranschaulicht wird. Grob gesagt: Schüler*innen können sich wahrscheinlich mehr unter „König Robert Baratheon ist der Lehensherr von Lord Eddard Stark und Lord Stark ist der Lehensherr von Greatjon Umber“ vorstellen als unter einem „echten“ Äquivalent aus dem europäischen Mittelalter. Für das Verständnis des Systems an sich ist es unerheblich, ob die Pyramide des feudalistischen Lehenssystems mit George R. R. Martins Fantasy-Charakteren oder mit deutschen Herrschern des 12. Jahrhunderts erklärt wird.

Genau darin liegt ein wesentlicher Punkt und eine Stärke des kompetenzorientierten Lehrplans: Strukturen und Konzepte werden zwar an bestimmten Beispielen veranschaulicht, gelehrt und gelernt werden soll aber stets die darunterliegende, allgemeine Struktur. Wir befinden uns hier also im Bereich der Sachkompetenz, welche nicht nur (zu einem kleineren Teil) konkrete Personen, Orte und Jahreszahlen meint, sondern etwa auch Herrschaftskonzepte, Gesellschaftsformen und Geschichtstheorien. Ein fiktives, historisch „angehauchtes“ Beispiel eignet sich also – mit der entsprechenden Einarbeitung – ebenso für die Lehre dieser Aspekte. Zudem sei noch gesagt, dass eine Anwendung geschichtswissenschaftlicher Analysen und Werkzeuge auf die Welt von „Game of Thrones“ bei Schüler*innen, die sich als Fans dieser Serie sehen, einen erheblichen Motivations- und Interessensschub bewirken kann.

d) *Marx in Westeros? Das Warten auf den Kapitalismus*

Relevant für eine detaillierte Analyse ist nicht nur die Politik, sondern auch die Wirtschaft Westeros', die jedoch mit dem Herrschaftssystem Hand in Hand geht. Auffallend ist in diesem Zusammenhang die relativ große Anzahl an marxistischen Analysen des Wirtschaftssystems Westeros', welche sich auf die zeitliche Einordnung der Welt von „Game of Thrones“ am Ende eines Mittelalters konzentrieren.⁵³ Wirtschaftlich und politisch – was in diesem Fall nicht zu trennen ist – wird der Kontinent vom Feudalismus regiert, doch vor allem mit der Enthüllung, dass die Goldminen der Lannisters brachliegen und verschiedenste Kriege und Konflikte nur noch durch Kredite der „Iron Bank of Braavos“ finanziert werden, gerät dieses zunehmend ins Wanken – eine auffallende Parallele zum Übergang vom europäischen Mittelalter zur Frühen Neuzeit, wie Paul Mason in einem „Guardian“-Artikel herausstreicht:

„If you apply historical materialism to Westeros, the plot of season five and six becomes possible to predict. What happened with feudalism, when kings found themselves in hock to bankers, is that – at first – they tried to sort it out with naked power. The real-life Edward III had his Italian bankers locked up in the Tower of London until they waived his debts. But eventually the power of commerce began to squash the power of kings. Feudalism gave way to a capitalism based on merchants, bankers, colonial plunder and the slave trade. Paper money emerged, as did a complex banking system for assuaging problems like your gold mine running dry.“⁵⁴

Diese Krise des Feudalismus ist laut Mason ein Charakteristikum mittelalterlich inspirierter Fantasy-Literatur, wobei die Krise jedoch fast nie überwunden wird:

„There is a reason so much fantasy fiction adopts the conceit of a feudalism that is always in crisis but never overthrown. It forms the ideal landscape in which to dramatise the secret desires of people who live under modern capitalism.“⁵⁵

Was hat eine historisch-materialistische Analyse der Welt von „Game of Thrones“ nach Marx also mit dem Unterricht in Geschichte zu tun? Erneut gilt: Anhand der Serie kann, losgelöst von konkreten Personen, Orten und Jahreszahlen, im Sinne der im Lehrplan festgelegten Sachkompetenz eine historisch-politische Theorie gelehrt und gelernt werden. Besonders gut eignet sich das Thema vor allem für Überlegungen à la „Was wäre, wenn...?“ – denn es traut sich wohl kaum ein*e Schüler*in ein solches Gedankenspiel in Bezug auf das mittelalterliche Europa zu – mit Westeros als Beispiel schon eher. Je mehr die Schüler*innen das Gefühl haben, sie sind mit der Politik, Wirtschaft und Geografie eines Kontinents vertraut, desto eher können sie mit ihrem historisch-politi-

53 Siehe etwa: Doug Enaa Green, *Winning and Ruling. A Marxist Look at Game of Thrones*, in: *Red Wedge Magazine*, 24.4.2015, [<http://www.redwedgemagazine.com/essays/winning-and-ruling-a-marxist-look-at-game-of-thrones>], eingesehen 26.4.2019.

54 Paul Mason, *Can Marxist Theory Predict the End of Game of Thrones?*, in: *The Guardian*, 6.4.2015, [<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2015/apr/06/marxist-theory-game-of-thrones-lannisters-bankers-sex-power-feudal-westeros-revolution>], eingesehen 26.4.2019.

55 Ebd.

schen Wissen solch spekulative Überlegungen anstellen, was sich als sehr lohnend für die historische Fragekompetenz sowie die politische Urteilskompetenz erweisen kann.

e) *Diversität*⁵⁶

Aufgrund der Popularität von „Game of Thrones“ steht die Serie, wie Wallner in ihrer Analyse herausstreicht, in einem wechselseitigen Beeinflussungsverhältnis zum Mittelalterbild von Schüler*innen. Zwar geht Wallner in ihrer Arbeit nicht konkret auf das Thema Diversität ein, doch die Vermutung liegt nahe, dass es auch in diesem Bereich zu Wechselwirkungen zwischen der Serie und dem Mittelalterbild der Schüler*innen kommt. Dies gilt es daher, nicht zuletzt aufgrund der oben beschriebenen politischen Problematik des Bildes vom „weißen Mittelalter“, dringend im Unterricht zu thematisieren und aufzuarbeiten – vor allem weil anzunehmen ist, dass dieses Bild des „weißen Mittelalters“ bei vielen Schüler*innen vorherrschend ist. Bei der Behandlung dieses Themas anhand der Serie „Game of Thrones“ kommt nun die Methodenkompetenz ins Spiel und es muss im Unterricht mit den Schüler*innen erarbeitet werden, dass auch diese fiktive Serie eine Geschichtsdarstellung ist. In weiterer Folge wird dann darauf eingegangen, welcher historischen Aspekte sie sich bedient, welche Teile erfunden sind und wie so eine Serie im Vergleich zu angeblich „echten“ Darstellungen oder Dokumentationen steht. Die Frage nach der Existenz von Nicht-Weißen im europäischen Mittelalter wäre ein Aspekt, der sich gut für eine kritische Dekonstruktion der Serie im Vergleich zur sogenannten „echten“ Geschichte eignet.⁵⁷

Einerseits scheint es möglich, dass das Vorhandensein der wenigen People of Colour (PoC) in der Serie (Greyworm, Missandei und Khal Drogo sind die einzigen einigermaßen entwickelten nicht-weißen Charaktere) bereits bei einigen Schüler*innen einen „Aha-Effekt“ auslöst und sie merken, dass es im Mittelalter auch nicht-weiße Personen gab. Andererseits muss dann aber auf die Problematik eingegangen werden, dass es sich hier nur um drei Nebencharaktere handelt und dies bei Weitem nicht ausreichend ist, um der Realität des europäischen Mittelalters gerecht zu werden. Helen Young fasst die Kritik folgendermaßen zusammen:

„The idea that *Game of Thrones* and George R. R. Martin’s novels depict ‘the real Middle Ages’ is often used to try to deflect criticism for the lack of racial diversity (and high levels of violence, especially against women). But as we have been exploring throughout this series, the idea that the ‘real Middle Ages’ was an all-white affair has more to do with modern fantasies about racial purity than it does with historical reality.“⁵⁸

56 In diesem Zusammenhang ist neben der hier angesprochenen ethnischen Diversität auch die Diversität der Körper bzw. die Repräsentation von Menschen mit Behinderungen zu nennen – am prominentesten: Tyrion, Bran und zu einem gewissen Grad auch Varys.

57 Für eine exzellente inhaltliche Bearbeitung des Themas siehe: Geraldine Heng, *The Invention of Race in the European Middle Ages*, Cambridge 2018.

58 Helen Young, *Game of Thrones’ Racism Problem* (Race, Racism and the Middle Ages, Part 26), in: *The Public Medievalist*, 21.6.2017, [<https://www.publicmedievalist.com/game-thrones-racism-problem/>], eingesehen 26.4.2019.

Das Thema der (ethnischen) Diversität in „Game of Thrones“ kann laut Lehrplan im Geschichteunterricht also auf multiplen Ebenen behandelt werden: Im Sinne der Fragekompetenz (Schüler*innen stellen eine Frage an die Geschichte: „Gab es im Mittelalter nur weiße Menschen?“) und/oder als Beispiel für die Methodenkompetenz, wenn „Game of Thrones“ als Geschichtsdarstellung dekonstruiert und kritisch reflektiert wird. Dies alles findet unter dem Deckmantel des (auch im Lehrplan definierten) Basiskonzeptes „Diversität“ statt, was implizit mitgedacht oder offen angesprochen werden kann. Besonders relevant und wichtig ist eine Behandlung des Themas jedenfalls, da sonst die Gefahr besteht, dass die große Popularität von „Game of Thrones“ einen verzerrenden Einfluss auf das Mittelalterbild von Schüler*innen haben kann und eine falsche Vorstellung eines „rein weißen“ Europas im Mittelalter entstehen lässt. Zusammengefasst:

„Many people get their ideas of what the Middle Ages were like from fantasy works like *A Song of Ice and Fire*. As such, it is important for medievalists to point out that the kind of historical accuracy that Martin strives for is ultimately impossible; works like *Game of Thrones* are, fundamentally, fantasies. This is especially true now, with the renewed attempt by white supremacists to co-opt the Middle Ages. The myth of a ‘whites-only Middle Ages’ that is perpetuated through the fantasy genre in general (and through massively popular shows like *Game of Thrones* in particular), is indeed a myth. The past is much more complicated, and inclusive, than many give it credit for.“⁵⁹

f) *Eurozentrismus, Orientalismus und Daenerys als White Saviour*

Sehr eng verknüpft mit der Frage nach ethnischer Diversität ist das Thema des Eurozentrismus, des Orientalismus und des sogenannten *Othering*. Diese Dinge haben eine lange Tradition in der Fantasy-Literatur,⁶⁰ doch George R. R. Martin gibt an, bewusst mit der traditionell strikten Trennung in „gut“ und „böse“ brechen zu wollen. Bei vielen Hauptcharakteren gelingt ihm dies mit der Buchvorlage, was auch in der Serie umgesetzt wird: Es gibt moralische Graustufen und eine Einschätzung der Handlungen der Charaktere basiert oft auf persönlicher Sympathie. In einem anderen Aspekt bleiben Martin und „Game of Thrones“ jedoch ganz klar in einem alten Topos: Das Narrativ von „Game of Thrones“ kann getrost als ein eurozentrisches bezeichnet werden, wobei „Europa“ hier Westeros entspricht, welches sich im Gegenzug zum östlichen Essos definiert.⁶¹ Zum einen lassen sich klassische Elemente einer orientalistischen Darstellung nach Edward Said feststellen: Die Darstellung Essos‘ enthält unzählige visuelle und

59 Shiloh Carroll, Race in *A Song of Ice and Fire*. Medievalism Posing as Authenticity (Race, Racism and the Middle Ages, Part 35), in: *The Public Medievalist*, 28.11.2017, [https://www.publicmedievalist.com/race-in-asoif/], eingesehen 26.4.2019.

60 Etwa J. R. R. Tolkiens Schwarz-Weiß-Denken und seine Einteilung in „gute“ Elfen und weiße Menschen, sowie „schlechte“ Orks, Uruk-Hai und dunkelhäutige Menschen aus dem Süden und Osten Mittelherdes.

61 Diese westliche Einseitigkeit der Erzählung zeigt sich besonders in der Romanvorlage, welche aus POV (*Point of View*)-Kapiteln verschiedener Charaktere besteht. Von den 24 Charakteren, welche als POV-Figuren fungieren, stammt ein Charakter (Melisandre) aus dem östlichen Essos – und ist weiß.

narrative Aspekte des Orientalismus, von zeitlosen Oasen und Wüstenkarawanen über mystische Städte und Sklaverei bis hin zu übersexualisierten weiblichen Figuren und den *noble savages* als männlichen Kriegstreibern – mit Khal Drogo als Paradebeispiel.⁶²

Zum anderen manifestiert sich diese problematische West-Ost-Dichotomie vor allem im Handlungsstrang von Daenerys Targaryen, die im Laufe der Staffeln eine bemerkenswerte Veränderung durchmacht und vom verkauften, in der Hochzeitsnacht vergewaltigten Mädchen zur Königin im Exil wird, bereit für die Rückeroberung ihres Throns. Oberflächlich betrachtet mag diese Entwicklung feministische Herzen höher schlagen lassen, doch ein genauerer Blick offenbart Daenerys' Geschichte als höchst problematisches Narrativ:

„The problem is that her narrative is essentially a ‘white saviour’ plot, a common trope where a white outsider saves a community of colour from some sort of terrible plight, gaining prestige, power, and self-awareness in the process; think the movies *Lawrence of Arabia*, *Dances with Wolves*, and *Avatar*. [...] Everything that Daenerys has done in Essos is in the service of her goal: claiming the throne in Westeros. The people of color of Essos become her army – a tool to be used in achieving her ends.“⁶³

Daenerys übernimmt die Kontrolle über verschiedene Gruppierungen und politische Entitäten in Essos und will den Sklav*innen und Barbar*innen, welche (so die Implikation) den ganzen Tag nur morden und vergewaltigen, Frieden und Zivilisation bringen. Sie setzt mit äußerster Gewalt ihre eigenen politischen und kulturellen Vorstellungen durch und schreckt dabei auch vor Mord und Zerstörung nicht zurück: So verbrennt sie etwa mit dem Tempel der Dosh Khaleen die wichtigste religiös-kulturelle Stätte der Dothraki. Mehrmals wird vor allem über die Bildsprache der Serie die Ästhetik von Daenerys als *white saviour* offensichtlich. All diese Aspekte von Daenerys' Auftreten im östlichen Essos erinnern nicht nur an imperialistische Topoi der europäischen Präsenz in Afrika, Indien etc. im 19. Jahrhundert, sondern in jüngerer Vergangenheit auch an die US-amerikanischen Invasionen im Irak und in Afghanistan unter dem Vorwand, Demokratie, Fortschritt und Frieden zu bringen.

All diese Dinge zeigen, wie sich Eurozentrismus und Orientalismus auch in popkulturellen Geschichtsdarstellungen manifestieren. Sie können im Unterricht zunächst in Bezug auf „Game of Thrones“ besprochen und analysiert und anschließend in einem größeren Kontext betrachtet werden. Zu sagen, dass problematische Ideologien wie Eurozentrismus und Orientalismus zunächst in „Game of Thrones“ und dann in der „echten Geschichte“ bzw. „echten Welt“ behandelt werden müssen, wäre falsch – denn auch eine popkulturelle (Geschichts-)Darstellung wie „Game of Thrones“ ist Teil der „echten Welt“ – und weil diese Welt ein Problem mit Rassismus hat, hat es auch „Game of Thrones“, wie Helen Young zusammenfasst:

62 o. A., Game of Thrones Took an Orientalist Journey, in: *The Fundamentals*, 6.8.2017, [https://www.thefundamentals.com/game-thrones-took-orientalist-journey/], eingesehen 26.4.2019.

63 Young, Racism Problem.

„*Game of Thrones* and Martin’s novels aren’t aberrations, they reflect a way of thinking about the world that centres on Europe and Europeans and sees Others as either tools to serve the needs of a white person and their power, or irrelevant. It’s a way of thinking that is at least as old as the Middle Ages. *Game of Thrones* has racism problems because the world has racism problems.“⁶⁴

Bedauerenswert ist, dass weder George R. R. Martin noch die Macher*innen der TV-Serie die Gelegenheit der freien Gestaltungs- und Darstellungsmöglichkeiten von Fantasy-Literatur genutzt haben, um diese Dinge auszubessern, sondern problematische Darstellungen erneut weitergetragen und reproduziert haben. Grund genug, um dies im Geschichteunterricht zu thematisieren.

g) *Olenna d’Aquitaine und Cersei von Anjou: Gender und Agency*

Nicht nur Daenerys’ Storyline, sondern auch jene vieler anderer Figuren (Cersei, Sansa, Brienne, Arya usw.) führen häufig zum Befund, „*Game of Thrones*“ sei ein Musterbeispiel für „starke Frauen“ und dies unterscheide die Serie vom „echten“ Mittelalter. Dieser Befund ist auf mehreren Ebenen problematisch: Dadurch werden die Machtpositionen von Frauen im Mittelalter negiert, die es aber durchaus gegeben hat. Vor allem Eleonore von Aquitanien (1122–1204), Isabella von England (1214–1241) und Margarete von Anjou (1430–1482) werden gelegentlich als „echte“ Inspirationen für Cersei Lannister oder Maergerly Tyrell genannt.⁶⁵ Die Existenz solcher mittelalterlichen Herrscherinnen ist unbestritten, passt aber nicht in das traditionelle Geschichtsbild von heldenhaften Rittern am Schlachtfeld und wunderschönen, wehrlosen Frauen, die in der Burg auf die Rückkehr ihrer Beschützer warten. Einerseits ist also positiv hervorzuheben, dass „*Game of Thrones*“ hier ein Stück mittelalterlicher Realität abbildet, andererseits muss dem Narrativ „Frauen sind bei ‚*Game of Thrones*‘ mächtiger als im echten Mittelalter!“ entgegengewirkt werden.

Auf einer anderen Ebene ist die Darstellung jener „starken Frauen“ problematisch, wenn das im Lehrplan erwähnte Basiskonzept *Agency* (also Handlungsmacht) mitbedacht wird: Woher beziehen diese Frauen ihre Macht bzw. ihre Möglichkeit zu handeln? Wie wird Macht ausgeübt? Wie Josefa Niedermaier analysiert, bedeutet die bloße Existenz von Herrscherinnen und deren vordergründige Machtausübung nicht automatisch eine Subversion von bestehenden patriarchalen Strukturen und Gendernormen.⁶⁶ Etwa wird Cersei trotz ihrer de jure hohen Machtposition von Männern oft nicht ernst genommen oder Daenerys nur aufgrund ihrer Drachen respektiert, nicht jedoch aufgrund ihrer Person als Herrscherin akzeptiert oder gefürchtet:

64 Young, Racism Problem.

65 Larrington, *Winter is Coming*, S. 3, 29–30.

66 Niedermaier, *Body and Relationship Politics*, S. 95. Nota bene: Eine Auflösung der Gendernormen von Westeros erfolgt schließlich erst in der (hier nicht behandelten) achten Staffel im Angesicht der vollständigen Auslöschung der Menschheit durch die White Walkers, als Brienne of Tarth von Jaime zum „Ser“ geschlagen wird – was aufgrund ihres Geschlechts und der Tradition an und für sich nicht möglich ist, doch – wie Tormund Giantsbane treffend kommentiert – „Fuck tradition!“.

„Indeed, her dragons serve as her primary source of power as they are the factor that grant her respect and support – but leave her weak and doubted by her people once it transpires that she has lost control of [them]. This message is explicitly conveyed to the audience when Daario bluntly tells Daenerys that ‘a dragon queen with no dragons is not a queen.’“⁶⁷

Es darf also kein pauschales Urteil über „starke Frauen“ gefällt werden. Vielmehr bedarf jede dieser vermeintlichen Rollen einer genaueren Analyse, wodurch sich häufig herausstellt, dass die Agency nicht so klar gegeben ist und sich häufig wiederum über Männer oder andere Tatsachen definiert. Um es in Niedermaiers Worten zusammenzufassen: Daenerys' Penis sind ihre Drachen.⁶⁸

Ein weiterer problematischer bzw. behandelnswerter Aspekt des Themenkomplexes Frauen/Gender/Sexualität ist das häufige Vorkommen von Vergewaltigungen, welches ein Bild des Mittelalters als rechtsfreie Gesellschaft zeichnet, in der Vergewaltigung alltäglich war, was so nicht haltbar ist.⁶⁹ Es wird dadurch erneut ein problematisches und rückständiges Bild des Mittelalters vermittelt und nicht auf das vor allem im Mittelalter anzutreffende Spannungsverhältnis zwischen *legal* und *moral consent*⁷⁰ eingegangen. Ebenso relevant bei der Analyse ist das Konzept des *male gaze*, also der männlichen Sichtweise auf jegliche (vor allem sexuelle) Handlung, nicht zuletzt in den zahlreichen expliziten Bordellszenen.⁷¹ Es zeigt sich also, dass es mehr als genug Stoff für eine Behandlung bzw. eine Dekonstruktion der Serie im Geschichteunterricht gibt.⁷² Besonders relevant ist dies für das Thema der Frauen- und Geschlechtergeschichte, welches nicht nur im Lehrplan, sondern mittlerweile auch in vielen Schulbüchern völlig zurecht einen prominenteren Platz einnimmt. Wallner arbeitet in ihren Interviews mit Schüler*innen heraus, dass eine relativ große Deckungsgleichheit zwischen dem Frauenbild von „Game of Thrones“ und dem Mittelalterbild der Schüler*innen besteht,⁷³ wodurch eben auch die oben beschriebenen Problematiken, Unschärfen und Falschinformationen Fuß fassen können. Daher gilt es, diese Gender-Aspekte in Bezug auf „Game of Thrones“ aufzuarbeiten und ihre Darstellung in der Serie einer kritischen Dekonstruktion und Reflexion zu unterziehen.

h) *Alles nur konstruiert: Ist das Mittelalter gleich fiktiv wie „Game of Thrones“?*

All die hier aufgezählten Aspekte waren Beispiele für Personen, Ereignisse, Strukturen und Sachverhalte aus der Serie „Game of Thrones“, die sowohl im Zusammenhang als

67 Niedermaier, Body and Relationship Politics, S. 87.

68 Ebd., S. 89.

69 Stephanie Pappas, How Real Is the „Game of Thrones“ Medieval World?, in: *Live Science*, 3.4.2014, [https://www.livescience.com/44599-medieval-reality-game-of-thrones.html], eingesehen 26.4.2019.

70 Lori J. Underwood, Sex, Consent, and Rape in Westeros, in: Eric J. Silverman/Robert Arp (Hrsg.), *You Think or Die. The Ultimate Game of Thrones and Philosophy*, Chicago 2017, S. 133–140, hier S. 134–135.

71 Analog dazu gibt es auch den *white gaze*, welcher im obigen Kapitel unter dem Schlagwort des Eurozentrismus schon behandelt wurde.

72 Für weitere Aspekte siehe Kapitel 2 (Masculinity, Femininity, and Gender Relations) und 3 (Sex and Sexuality) in Carroll, *Medievalism*; Frankel, *Women in Game of Thrones*.

73 Wallner, *You Know Nothing*, S. 76–90.

auch isoliert im Unterricht behandelt werden können. Zusätzlich kann und soll auch eine generelle Dekonstruktion der Serie als popkulturelle Geschichtsdarstellung in Angriff genommen werden. Der theoretische Hintergrund hierzu wurde im ersten Teil der Arbeit schon hinreichend dargelegt. Den Schüler*innen soll klargemacht werden, dass „Game of Thrones“, wie auch Dokumentationen und Historienfilme, nur eine Rekonstruktion bzw. Darstellung der Vergangenheit sind. Sie sollen erkennen, dass fiktive Serien oder Filme, auch mit Fantasy-Elementen, häufig von „echten“ Ereignissen und Personen aus der Geschichte inspiriert sind, dass es Zusammenhänge gibt und dass dadurch (wenn auch unterschwellig) ein bestimmtes Geschichtsbild vermittelt wird.

Parallel dazu, oder aufbauend darauf, kann anhand des Beispiels „Game of Thrones“ aufgezeigt werden, dass unser Bild vom Mittelalter auch nur eine über Quellen und Überreste aus der Vergangenheit rekonstruierte Darstellung ist. Niemand wird je erfahren, wie es „wirklich“ war, sondern es werden nur über geschichtswissenschaftliches Arbeiten entsprechende Darstellungen angefertigt werden können. Das Aufzeigen von Zusammenhängen und Gemeinsamkeiten (aber auch von Unterschieden) zwischen „Game of Thrones“ und dem Mittelalter kann und soll die Schüler*innen dazu bringen, kritisch zu hinterfragen, ob und warum sie eine fiktive Serie mit historischem Flair anders bewerten als klassisches Schulbuchwissen. So kann „Game of Thrones“ im Sinne einer Dekonstruktion als Teil der im Lehrplan definierten Methodenkompetenz auf dieser Meta-Ebene lohnend im Unterricht eingesetzt werden.

4.3 *Hindernisse bei der Umsetzung in der Praxis*

Unter den Laborbedingungen einer wissenschaftlichen Arbeit kann eine jede Unterrichtsstunde methodisch, didaktisch und inhaltlich durchgeplant sein und im gedanklichen Durchlauf gut funktionieren. Außerhalb des akademischen Elfenbeinturms, bei der Umsetzung in die Unterrichtspraxis, können jedoch teils gravierende Probleme auftauchen. Zwar ist es Sinn dieser Arbeit, einen Idealzustand bzw. ein Best-Practice-Beispiel zu liefern; dennoch soll auf einige Hinweise und Anmerkungen zur „echten“ praktischen Umsetzung bzw. zu möglichen Stolpersteinen nicht verzichtet werden. Es handelt sich hierbei freilich nur um jene, welche im Vorhinein bei der Reflexion klar werden – weitere Probleme können sich natürlich zusätzlich noch bei der tatsächlichen Umsetzung ergeben.

An erster Stelle steht die Frage nach der Zugänglichkeit des Materials. Zwar handelt es sich bei „Game of Thrones“, wie im ersten Kapitel dargelegt, um eine derzeit sehr populäre Serie – doch trotzdem kann bzw. darf nicht davon ausgegangen werden, dass alle Schüler*innen damit vertraut sind. Ebenso kann nicht verlangt werden, dass Schüler*innen die Serie in ihrer Freizeit (also gewissermaßen als „Hausübung“) anschauen, denn die Anschaffung der Serie auf DVD oder per Streaming ist kostspielig und eine anderweitige Bereitstellung ist rechtlich – zumindest offiziell – nicht möglich. Es bleibt also die Option, das Material gemeinsam im Unterricht anzuschauen. An und für sich sind die 45-minütigen Folgen ideal für eine 50-minütige Unterrichtsstunde geeignet. Andererseits sind Geschichtsstunden ein seltenes Gut und eine Lehrperson wird daher

immer sorgfältig abwägen, ob eine ganze Stunde für einen Film aufgewendet werden kann. Je nach Behandlung von „Game of Thrones“ im Unterricht könnte es außerdem nötig sein, mehrere Folgen anzuschauen – also unter Umständen mehrere Stunden nur mit dem bloßen Anschauen der Serie zu verbringen. Ein möglicher Lösungsansatz wäre etwa „Game of Thrones“ im Rahmen eines Wahlpflichtgegenstandes⁷⁴ zu behandeln, bei dem zusätzliche Geschichtestunden zur Verfügung stehen. Grundsätzlich muss aber gesagt werden, dass mit entsprechender Kontextualisierung auch einzelne Folgen bzw. einzelne der oben dargelegten Aspekte zur Analyse und Dekonstruktion herangezogen werden können.

Ein weiterer Stolperstein für die Verwendung im Unterricht könnte die Frage sein, ob „Game of Thrones“ für das Zielpublikum angemessen ist. Ausgehend von der Annahme, dass die Serie in der fünften Klasse gezeigt wird, ergibt sich nämlich das Problem, dass viele Episoden erst ab 16 Jahren freigegeben sind⁷⁵ – die meisten Schüler*innen aber erst 15 oder 14 Jahre alt sind. Es ist durchaus vorstellbar, dass es hier Beschwerden gibt, vor allem seitens der Eltern. Obwohl es nur eine verbindliche Altersfreigabe für Deutschland und nicht für Österreich gibt, wäre die Lehrperson (dienst)rechtlich auf jeden Fall auf der sicheren Seite, wenn sie die Serie nicht zeigen würde. Die Alternative wäre hier also, erst in einer höheren Unterrichtsstufe (idealerweise der achten Klasse, also mit 18-Jährigen) mit „Game of Thrones“ zu arbeiten, um derartige Probleme bzw. Beschwerden zu vermeiden.

5. Conclusio

Diese Arbeit hat gezeigt, dass es bei der Verwendung von „Game of Thrones“ im Unterricht für Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung viel Potential gibt. Zunächst wurde auf die Disparität zwischen der Beliebtheit von „Game of Thrones“ und dem Mittelalter als Thema im Geschichteunterricht eingegangen, bevor anschließend der neue Lehrplan erläutert wurde, welcher mit dem Fokus auf politische und historische Kompetenzen vom reinen „Faktenwissen“ abrückt und vor allem auch das Arbeiten mit verschiedensten Geschichtsdarstellungen fördert, wozu eben fiktive Serien wie „Game of Thrones“ zählen. In weiterer Folge wurde jedoch herausgearbeitet, dass die Serie nicht nur als rein fiktiv bezeichnet werden sollte, da sie bewusst mit einem bestimmten Bild des Mittelalters spielt. Die Konstruktion der mittelalterlichen Welt von „Game of Thrones“ basiert also auf einem ebenso konstruierten Bild eines europäischen Mittelalters, welches auch eine Reihe von Problematiken mit sich bringt, die ebenfalls erläutert wurden. Hervorzuheben ist hier der politische Aspekt eines Mittelalterbildes, welches

74 Ein Wahlpflichtgegenstand besteht meist aus zwei zusätzlichen Stunden zur Vertiefung eines Pflichtgegenstandes und wird in der 7. und 8. Klasse der Oberstufe gewählt. Die Klasse/Gruppe ist dabei kleiner und tendenziell interessierter am Fach – so kann in Wahlpflichtgegenständen häufig ein Thema vertieft behandelt oder ein eigenes Projekt bearbeitet werden.

75 Für Österreich ist keine Altersfreigabe verfügbar, da „Game of Thrones“ von der zuständigen Jugendmedienkommission nicht geprüft wurde. In Deutschland ergab eine FSK-Prüfung bei vielen Folgen eine Freigabe ab 16 Jahren, was einerseits auf die gezeigte Gewalt, andererseits auf sexuell freizügige Szenen zurückzuführen ist: Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft, [http://fsk.de/index.asp?SeitID=491&TID=70&detail=0&titel=game+of+thrones&search=], eingesehen 26.4.2019.

immer noch weit verbreitet ist und auf die Marginalisierung oder gar Eliminierung von nicht-weißen, nicht-christlichen Personen im Bild des europäischen Mittelalters abzielt. Weiters wurde analysiert, wie es um nicht-mittelalterliche Aspekte in „Game of Thrones“ steht: Sowohl antike als auch frühneuzeitliche Elemente könnten argumentiert werden – im Kern ist die Serie aber mittelalterlich geprägt.

Im Analyseteil wurden, basierend auf den theoretischen Überlegungen, zahlreiche Aspekte und Bereiche aus der Serie identifiziert, die sich für eine Behandlung im Unterricht in Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung eignen. Durch die vorher erfolgte Erklärung des kompetenzorientierten Lehrplanes wurde klar, dass es viele Anknüpfungspunkte gibt. Die Bandbreite reicht hier von „echten“ Inspirationen für die Welt von Westeros (Personen, Orten, Ereignissen) bis hin zu tiefergehenden Strukturen, Handlungsmustern und Betrachtungsweisen: Etwa können Themen wie Politik und Wirtschaft, Diversität, Eurozentrismus oder Geschlechtergeschichte anhand von Beispielen aus „Game of Thrones“ behandelt bzw. die Beispiele aus der Serie kritisch analysiert, dekonstruiert und reflektiert werden. Zu guter Letzt kann auch die Serie als Ganzes verwendet werden, um Schüler*innen darauf aufmerksam zu machen, dass jede Geschichtsdarstellung nur eine Konstruktion ist und kritisch betrachtet werden muss, um dahinterliegende Intentionen und Ideologien zu erkennen. Den Abschluss der Arbeit bildeten schließlich noch einige praktische Hinweise zur Umsetzung im Geschichteunterricht.

Ausgangspunkt der Arbeit war die Frage, ob sich „Game of Thrones“ als Unterrichtsmittel für den Geschichteunterricht eignet. Abschließend kann nun die eingangs formulierte These bestätigt werden: Die Serie bietet tatsächlich viele Anknüpfungspunkte und hat Potential für die Behandlung im Unterricht. Schon aufgrund ihrer Popularität und ihres durch Studien belegten Einflusses auf das Mittelalterbild von Schüler*innen ist eine Thematisierung im Unterricht naheliegend – so können etwaige Unschärfen und Fehlinformationen im Mittelalterbild der Schüler*innen erkannt, korrigiert und deren historische und politische Kompetenzen trainiert und geschärft werden.

6. Literatur

Benioff, David/Weiss, Daniel Brett, *Game of Thrones*, Staffeln 1–7, USA 2011–2017.

BGBI. Nr. 88/1985 (Verordnung des Bundesministers für Unterricht und Kunst vom 14. November 1984 über die Lehrpläne der allgemeinbildenden höheren Schulen; Bekanntmachung der Lehrpläne für den Religionsunterricht an diesen Schulen), zuletzt geändert durch BGBI. II Nr. 71/2018 (= AHS-Lehrplan).

Breen, Benjamin, *Why “Game of Thrones” Isn’t Medieval – and Why that Matters*, in: *Pacific Standard*, 12.6.2014, [<https://psmag.com/social-justice/game-thrones-isnt-medieval-matters-83288>], eingesehen 26.4.2019.

Carroll, Shiloh, Race in A Song of Ice and Fire. Medievalism Posing as Authenticity (Race, Racism and the Middle Ages, Part 35), in: *The Public Medievalist*, 28.11.2017, [<https://www.publicmedievalist.com/race-in-asoif/>], eingesehen 26.4.2019.

Dies., Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones, Woodbridge 2018.

Eco, Umberto, *Travels in Hyperreality*, San Diego 1986.

Elliott, Andrew B. R., A Vile Love Affair. Right Wing Nationalism and the Middle Ages (Race, Racism and the Middle Ages, Part 2), in: *The Public Medievalist*, 14.2.2017, [<https://www.publicmedievalist.com/vile-love-affair/>], eingesehen 26.4.2019.

Emig, Rainer, Fantasy as Politics. George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire, in: Gerold Sedlmayer/Nicole Waller (Hrsg.), *Politics in Fantasy Media. Essays on Ideology and Gender in Fiction, Film, Television and Games*, Jefferson 2014, S. 85–96.

Enaa Green, Doug, Winning and Ruling. A Marxist Look at Game of Thrones, in: *Red Wedge Magazine*, 24.4.2015, [<http://www.redwedgemagazine.com/essays/winning-and-ruling-a-marxist-look-at-game-of-thrones>], eingesehen 26.4.2019.

Frankel, Valerie E., *Women in Game of Thrones. Power, Conformity and Resistance*, Jefferson 2014.

Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft, [<http://fsk.de/index.asp?SeitID=491&TID=70&detail=0&titel=game+of+thrones&search=>], eingesehen 26.4.2019.

Gabriele, Matthew, What the New Footage from Game of Thrones Can Teach Us about the Real Middle Ages, in: *Forbes*, 13.1.2019, [<https://www.forbes.com/sites/matthewgabriele/2019/01/13/game-of-thrones-real-middle-ages>], eingesehen 26.4.2019.

Haimson Lushkov, Ayelet, *You Win or You Die. The Ancient World of Game of Thrones*, London 2017.

Heighton, Luke, Mary Beard in "Misogynistic" Race Row over Black Romans in BBC Cartoon, in: *The Telegraph*, 6.8.2017, [<https://www.telegraph.co.uk/news/2017/08/06/mary-beard-misogynistic-race-row-bbc-cartoon-us-academic-claimed/>], eingesehen 26.4.2019.

Hellmuth, Thomas/Kühberger, Christoph, *Kommentar zum Lehrplan der Neuen Mittelschule und der AHS-Unterstufe GSPB 2016*, Wien 2016.

Heng, Geraldine, *The Invention of Race in the European Middle Ages*, Cambridge 2018.

Kaufman, Amy, "Lowering the Drawbridge", in: *This Year's Work in Medievalism* 28 (2013), [<https://sites.google.com/site/theyearsworkinmedievalism/all-issues/28-2013>], eingesehen 26.4.2019.

Larrington, Carolyne, *Winter Is Coming. The Medieval World of Game of Thrones*, London 2015.

Mason, Paul, Can Marxist Theory Predict the End of Game of Thrones?, in: *The Guardian*, 6.4.2015, [<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2015/apr/06/marxist-theory->

game-of-thrones-lannisters-bankers-sex-power-feudal-westeros-revolution], eingesehen 26.4.2019.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien, [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf], eingesehen 29.2.2020.

Mitovich, Matt, Webb, Game of Thrones Slays Viewership Record with Battle of Winterfell, in: *TVLine*, 30.4.2019, [<https://tvline.com/2019/04/30/game-of-thrones-ratings-battle-of-winterfell-season-8-episode-3/>], eingesehen 29.2.2020.

Niedermaier, Josefa, Body and Relationship Politics in Game of Thrones, MA Innsbruck 2017.

o. A., Game of Thrones Took an Orientalist Journey, in: *The Fandomentals*, 6.8.2017, [<https://www.thefandomentals.com/game-thrones-took-orientalist-journey/>], eingesehen 26.4.2019.

o. A., „Game of Thrones“-Finale. Quoten- und Piraterie-Rekorde, in: *derStandard.at*, 29.8.2017, [<https://derstandard.at/2000063282598/Game-of-Thrones-Finale-Quoten-und-Piraterie-Rekorde>], eingesehen 26.4.2019.

Pappas, Stephanie, How Real Is the “Game of Thrones” Medieval World?, in: *Live Science*, 3.4.2014, [<https://www.livescience.com/44599-medieval-reality-game-of-thrones.html>], eingesehen 26.4.2019.

Rauchegger-Fischer, Claudia, u. a., GO! Geschichte Oberstufe 5, Wien 2017.

Underwood, Lori J., Sex, Consent, and Rape in Westeros, in: Eric J. Silverman/Robert Arp (Hrsg.), *You Think or Die. The Ultimate Game of Thrones and Philosophy*, Chicago 2017, S. 133–140.

Utz, Richard, “Game of Thrones” among the Medievalists, in: *Inside Higher Ed*, 14.7.2017, [<https://www.insidehighered.com/views/2017/07/14/why-game-thrones-shouldnt-be-used-effort-recruit-future-medievalists-essay>], eingesehen 26.4.2019.

Wallner, Marina, You Know Nothing. Die gegenseitige Einflussnahme von Game of Thrones und individuell konstruierten Geschichtsbildern des Mittelalters von Schülerinnen und Schülern, Dipl. Wien 2017.

Waxman, Olivia B., An Exclusive Look inside Harvard’s New *Game of Thrones*-Themed Class, in: *TIME*, 31.5.2017, [<http://time.com/4798917/harvard-game-of-thrones-class/>], eingesehen 26.4.2019.

Dies., Game of Thrones Is Even Changing How Scholars Study the Real Middle Ages, in: *TIME*, 14.7.2017, [<http://time.com/4837351/game-of-thrones-real-medieval-history/>], eingesehen 26.4.2019.

Yglesias, Matthew, Westeros’ Uneven Level of Technological Progress, in: *Slate*, 23.8.2012, [<https://slate.com/business/2012/08/technology-in-a-game-of-thrones-and-the-song-of-fire-and-ice.html>], eingesehen 26.4.2019.

Young, Helen, Game of Thrones' Racism Problem (Race, Racism and the Middle Ages, Part 26), in: *The Public Medievalist*, 21.6.2017, [<https://www.publicmedievalist.com/game-thrones-racism-problem/>], eingesehen 26.4.2019.

Stefan Hechl ist Absolvent des Lehramtsstudiums für Geschichte, Sozialkunde & Politische Bildung und Englisch sowie des Studiums der Geschichtswissenschaften an der Universität Innsbruck und ist Projektmitarbeiter am Institut für Zeitgeschichte. stefan.hechl@uibk.ac.at

Zitation dieses Beitrages

Stefan Hechl, „Game of Kompetenzen“? Eine Analyse der Einsatzmöglichkeiten von „Game of Thrones“ im kompetenzorientierten Unterricht in Geschichte, Sozialkunde & Politische Bildung, in: *historia.scribere* 12 (2020), S. 11–42, [<http://historia.scribere.at>], eingesehen 15.6.2020 (=aktuelles Datum).