

## „Game of Thrones“ – das Mittelalter in der Gegenwart

### Digital, Fachkompetenzen, Interesse / Motivation, Kritisches Denken

In einem interdisziplinären Seminar wird mittelalterliche Geschichte mit popkulturell vermarkteten Mittelalterbildern in Beziehung gesetzt, um Klischees und wiederkehrenden Motiven auf die Spur zu kommen und so für neue Studierende eine Brücke in die Mediävistik zu schlagen.

#### Metadaten

- Lehrende: Barbara Müller, Christoph Dartmann
- CC-Lizenz: CC-BY (Bearbeitung erlaubt unter Namensnennung)
- Zitiervorschlag:

*Barbara Müller/Christoph Dartmann (2020): „Game of Thrones“ – das Mittelalter in der Gegenwart. Hamburg: StoryPool. URL:*

#### Maßnahme

Die vielfältigen Mittelalterbilder der Moderne und ihr Aufgreifen in der populären Buchreihe und Fernsehserie „Game of Thrones“ werden in diesem Seminar miteinander in Beziehung gesetzt, um gegenwärtige Mittelaltervorstellungen ermitteln zu können. Die Studierenden erarbeiten mit Unterstützung der Dozierenden aussagekräftige Beispiele auf verschiedenen Ebenen zu vorab ausgewählten, zentralen Themengebieten. Übergeordnetes Ziel des Seminars war eine gemeinsame anschließende Buchpublikation.

Zentrale Themengebiete für die studentische Auseinandersetzung waren: Kulturelle Diversität, Gesellschaftsbilder, Natur und paranatürliche Phänomene, Gewalt, Religion, Geschlechterrollen, Migration.

Drei analytische Ebenen wurden untersucht: 1) Inhalte und Motive von GoT, 2) Mittelalterbilder und -klischees der Moderne, 3) Ergebnisse der mediävistischen Forschung.

#### Verbindung zum klassischen Lehrformat:

- Vorlesung
- Seminar
- Übung
- Projekt
- Praktikum
- Prüfung
- Selbststudium
- Vorkurs

- Sonstiges

**Mit dieser Maßnahme werden primär gefördert:**

- Rezeptive Aktivitäten (Lesen, Anschauen, Zuhören)
- Übende Aktivitäten (Ausprobieren, Routinebildung etc.)
- Produktive Aktivitäten (Schaffung eigener Inhalte)
- Organisatorische Aktivitäten (Koordination, Vernetzung etc.)

**Rolle von digitalen Medien:**

- Keine nennenswerte Rolle (bspw. primär Präsenzlehre)
- Eine gewisse bzw. mäßige Rolle (bspw. hybrides Lehrformat)
- Eine zentrale Rolle (bspw. Online-Lehre)

**Beziehung zur Forschung:**

- Forschung fließt als Inhalt ein (Studierende können sich zu Ergebnissen und/oder Prozessen des Forschens kundig machen)
- Forschung ist das Ziel der Lehrmaßnahme (Studierende üben das Hand- und Denkwerkzeug für eigene Forschungsaktivitäten ein)
- Forschung ist der Modus der Lehrmaßnahme (Studierende werden selbst forschend tätig)
- Die Lehrmaßnahme dient dazu, die Voraussetzung für forschungsnahes Lernen zu schaffen.
- Sonstige
- Keine

**Verortung im didaktischen Dreieck:**

- Inhalte für die Studierenden auswählen, anordnen, darstellen, erklären, (digital) aufbereiten, interaktiv machen etc.
- Studierende methodisch darin unterstützen, sich Inhalte (allein oder in der Gruppe) anzueignen, zu verstehen, anzuwenden, weiterzuentwickeln, selbst zu generieren etc.
- Als Lehrende\*r mit den Studierenden in Kontakt kommen und in Interaktion treten (Feedback, Kommunikation etc.)
- Die Lehrorganisation verändern, die für die Beziehung zwischen Inhalten, Studierenden und mir als Lehrende\*r von Bedeutung ist

## Grund

Studierende können Inhalte und Ergebnisse mittelalterlicher Forschung anfangs nur schwerlich von Mittelalterklischees differenzieren. Es fehlt eine Brücke in die mittelalterliche Geschichte, wie sie in der aktuellen Mediävistik erforscht und dargestellt wird.

**Grund für die Entwicklung:**

- Akutes Defizit bzw. akuter Konflikt
- Bestehendes bzw. strukturelles Problem
- Vorweggenommene Herausforderung
- Persönliches professionelles Anliegen



- Impuls aus meinem Umfeld
- Sonstiges

## Kontext

Das interdisziplinäre Seminar war für Studierende der Fächer Geschichte und Evangelische Theologie geöffnet. Es gliederte sich in einen Wechsel von individuellen bzw. gruppenbasierten Arbeitsphasen und einem Blockseminar, in dem die Ergebnisse der Arbeiten präsentiert und diskutiert wurden.

Diese Maßnahme wurde mit Mitteln des BMBF unter dem Förderkennzeichen 01PL17033 im Rahmen des [Lehrlabors](#) (Universitätskolleg, Universität Hamburg) entwickelt.

Projekttitel: "Interdisziplinäre Projektseminare: Game of Thrones – Das Mittelalter in der Gegenwart"

Förderzeitraum: 01.04.2017–30.09.2017

### Meine Maßnahme ist entstanden und hat sich bewährt an einer:

- Universität
- Fachhochschule
- Dualen Hochschule
- Pädagogischen Hochschule
- Sonstiges

### Meine Maßnahme ist in folgender Disziplin (oder mehreren) zu verorten:

- Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften
- Ingenieurwissenschaften
- Wirtschafts- und Sozialwissenschaften
- Geisteswissenschaften
- Lehrerbildung
- Rechtswissenschaften
- Kunst, Design-Wissenschaften
- Medizin (inkl. Gesundheitswissenschaften)
- Interdisziplinäre Bereiche
- Sonstiges

### Primäre Zielgruppe meiner Maßnahme:

- Studieninteressierte
- Studienanfänger\*innen
- Fortgeschrittene Studierende im Bachelor (oder 1. Studienabschnitt)
- Studierende am Ende des Bachelorstudiums (oder 1. Studienabschnitts)
- Studierende im Masterstudium (oder 2. Studienabschnitt)
- Doktoranden oder Postdocs

## Kräfte

Mittelalterliche Geschichte ist gegenwärtig mit einer Reihe von teils verklärenden, teils verurteilenden alltagsweltlichen Vorstellungen verbunden, was die fachliche Auseinandersetzung - auch für fortgeschrittene Studierende - erschwert.

### Widersprüchliche Anforderungen, die bei der Maßnahme eine Rolle spielen:

- Selbst- und Fremdorganisation
- Lernen durch Zuhören/Lesen/Zusehen und Lernen durch eigenes Tun
- Analoge und digitale Erfahrungswelten
- Individuelles und soziales Lernen
- Fachliche und überfachliche Kompetenzentwicklung
- Exemplarische und vollständige Lerninhalte
- Fachsystematische und lernsystematische Vorgehensweisen
- Sonstige
- Keine

### Wirkungen

- Die Einbindung des populären Materials als „Brücke“ ins Studium des Mittelalters war erfolgreich und sorgte für eine ausgeprägte Motivation der Teilnehmenden.
- Die Begeisterung für den Stoff war bei manchen Teilnehmenden so groß, dass ihre Aufmerksamkeit vor allem Game of Thrones galt und sie die anderen analytischen Ebenen eher ausblendeten.
- Das Seminar fand ein überraschend breites Medienecho (Interviews und Beiträge u.a. in WDR, NDR, bento, Hamburger Abendblatt).
- Bei der Vorbereitung der Buchpublikation wurde deutlich, dass es einen großen Bedarf an einer Professionalisierung des Schreibens im Zuge der Ausbildung gibt, mit Formaten jenseits von individuell verfassten Seminararbeiten.

### Schlagwörter:

- [Digital](#)
- [Fachkompetenzen](#)
- [Interesse / Motivation](#)
- [Kritisches Denken](#)

### Weiterführende Informationen

#### Links

- <https://www.universitaetskolleg.uni-hamburg.de/ueber-uns/projektbereiche/lehrlabor/projekte-nach-fakultaeten/5-gwiss.html>
- <https://www.uni-hamburg.de/newsroom/nachgefragt/2017-08-07-dartmann-got-seminar.html>
- <https://www.abendblatt.de/hamburg/article211388747/Game-of-Thrones-Lehrfach-an-Hamburgs-Uni.html>
- <https://www.welt.de/regionales/hamburg/article167130768/Game-of-Thrones-wird-zum-Lehrfach-an-der-Uni-Hamburg.html>

#### Dokumente & Anhänge

- <https://www.storypool-lehre.de/wp-content/uploads/2020/11/lehrlabor-pb-got-dartmann-mueller.pdf>
- <https://www.storypool-lehre.de/wp-content/uploads/2020/11/lehrlabor-got-sammelband.pdf>
- <https://www.storypool-lehre.de/wp-content/uploads/2020/11/dossiergot-seminarlehrlabor.pdf>



## Literatur

George R. R. Martin, Das Lied von Eis und Feuer, bisher 10 Bände, München 1997-2012.

David Benioff/D. B. Weiss. Game of Thrones, Fernsehserie mit derzeit 7 Staffeln, 2011-2017.

Anke Bernau/Bettina Bildhauer (Hrsg.), Medieval Film, Manchester/New York 2009.

Louise D'Acrens (Hrsg.), The Cambridge Companion to Medievalism, Cambridge 2016.

Valentin Groebner, Das Mittelalter hört nicht auf. Über historisches Erzählen, München 2008.

Barbara Krug-Richter, Abenteuer Mittelalter? Zur populären Mittelalterrezeption in der Gegenwart, in: Österreichische Zeitschrift für Volkskunde 112, 2009, S. 53-75.

Carolyne Larrington, Winter is Coming. Die mittelalterliche Welt von Game of Thrones, Darmstadt 2016.

Markus May u. a. (Hrsg.), Die Welt von „Game of Thrones“. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R.R. Martins „A Song of Ice and Fire“, Bielefeld 2016.

Otto Gerhard Oexle, Das entzweite Mittelalter, in: Gerd Althoff (Hrsg.), Die Deutschen und ihr Mittelalter. Themen und Funktionen moderner Geschichtsbilder vom Mittelalter, Darmstadt 1992, S. 7-28.

Peter Raedts, Die Entdeckung des Mittelalters. Geschichte einer Illusion, Darmstadt 2016.

Dies ist der Download eines Patterns vom Storypool-Lehre.