

Jan M. Boelmann
Andreas Seidler
(Hrsg.)

Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts

24



PETER LANG
EDITION

Vorwort

Jan M. Boelmann & Andreas Seidler

Bis hinein in die bürgerlichen Feuilletons werden Computerspiele bereits als „Leitmedium des 21. Jahrhunderts“¹ gehandelt. In der Wissenschaft haben sich die Game Studies als internationales und interdisziplinär verknüpftes Forschungsfeld etabliert. Literatur- und Filmwissenschaftler, Medienpädagogen und -psychologen, Spiel- und Lernforscher widmen sich dem Gegenstand Computerspiel aus ihrer jeweiligen Perspektive und mit ihrem methodischen und theoretischen Rüstzeug.

Unbestreitbar ist, dass Computerspiele bei der Freizeitgestaltung Heranwachsender einen bedeutenden Raum einnehmen. Insbesondere für männliche Jugendliche spielen sie eine wichtige Rolle. So gaben in der JIM-Studie 2012 63% der Jungen zwischen 12 und 19 Jahren an, dass sie mehrmals pro Woche Computer-, Konsolen- oder Online-Spiele nutzen. 94% der Jungen in diesem Alter spielen zumindest gelegentlich, aber auch bei den Mädchen sind es immerhin 68%, die dies angeben.²

Unter pädagogischen Gesichtspunkten werden die von den Jugendlichen in ihrer Freizeit genutzten Computerspiele meist als Problem oder Gefährdung thematisiert. Die Befürchtung der Übertragung von Mediengewalt auf die Realität, Suchterscheinungen und die damit in Verbindung zu bringende Vernachlässigung des schulischen Engagements bis hin zur Schreckensvision einer „digitalen Demenz“³ sind dabei die einschlägigen Perspektiven auf den Gegenstand.

Die Beiträge in diesem Band wählen in der Überzeugung, dass ein bewahrpädagogischer Ansatz nicht nur wenig Erfolg haben, sondern darüber hinaus auch viele Chancen ungenutzt lassen würde, eine andere Herangehensweise. Sie stellen die Frage, wie die Spiele, in die viele Heranwachsende ein so beachtliches Maß an Zeit und Energie investieren und deren gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung unabweisbar ist, in Bildungskontexten produktiv genutzt werden können. Der spezielle Kontext, der hier im Fokus steht, ist der Deutschunterricht.

-
- 1 Maximilian Probst: Ballern ist nicht alles. In: Die Zeit. 06.12.2012, S. 65.
Aus wissenschaftlicher Perspektive hierzu: Neitzel, Britta: Computerspiele als Leitmedium des 21. Jahrhunderts, in: Winfried Kaminski & Martin Lorber (Hg.): Clash of Realities 2008. Spielen in digitalen Welten, München: kopaed 2008, S. 61-75.
 - 2 Vgl. JIM-Studie 2012. <http://www.mpfs.de/index.php?id=530> (15.03.2013)
 - 3 Vgl. den populärwissenschaftlichen Bestseller von Manfred Spitzer: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München 2012.

Aufzuzeigen ist also, welche der im Schulfach Deutsch zu vermittelnden Kompetenzen durch die Auseinandersetzung mit Computerspielen gestärkt werden können. Am naheliegendsten ist hier der Kompetenzbereich „Lesen – mit Texten und Medien umgehen“, wo in den Bildungsstandards der Kultusministerkonferenz für das Fach Deutsch Computerspiele explizit erwähnt werden, wenn auch lediglich unter dem Aspekt „zwischen eigentlicher Wirklichkeit und virtuellen Welten in Medien unterscheiden“.⁴ Ziel der Beiträge dieses Bandes ist es zu zeigen, dass sich in der Beschäftigung mit dem Thema Computerspiel ein wesentlich breiteres Spektrum an Kompetenzen fördern lässt. Diese liegen durchaus auch im Kernbereich des Unterrichtsfaches Deutsch, in der Entwicklung mündlicher und schriftlicher Kommunikationskompetenzen sowie in der Erschließung und Deutung fiktionaler Erzählungen. Methodisch bieten sich Computerspiele für analytische ebenso wie für handlungs- und produktionsorientierte Herangehensweisen an.

Der einleitende Beitrag von *Matthis Kepser* erschließt das Kulturphänomen Computerspiel sowie seine Behandlungsmöglichkeiten im Deutschunterricht systematisch. Er entwirft ein kompetenzorientiertes Konzept für die Vermittlung des Handlungsfeldes Computerspiel unter Berücksichtigung von dessen individueller, sozialer und kultureller Bedeutsamkeit. Innerhalb dieses Handlungsfeldes werden dabei in Anlehnung an vorliegende Konzepte zum Medium Film vier Kompetenzbereiche unterschieden: Computerspielanalyse, Computerspielnutzung, Computerspielproduktion und Präsentation sowie Computerspiel in der Mediengesellschaft. In diesen Bereichen ergibt sich ein so vielfältiges Spektrum an thematischen und methodischen Möglichkeiten, das sich sinnvoll nicht alleine im Deutschunterricht, sondern fächerübergreifend erschließen lässt. Dieser ebenso umfassende wie differenzierte Beitrag zu einer kompetenzorientierten Erfassung des Gegenstands Computerspiel im schulischen Kontext kann der zukünftigen fachdidaktischen Diskussion als stabile Grundlage dienen.

Tobias Hübner zeigt am Beispiel der New Yorker Schule *Quest to learn* auf, welche lernförderlichen Aspekte sich von Computerspielen auf schulische Lernszenarien übertragen lassen und folgt dabei der These, dass gute Computerspiele alle Elemente aufweisen, die auch eine gute Unterrichtsstunde beinhaltet. Darüber hinaus gibt er praxisnahe Hinweise, wie sich Gamified Education auch in anderen Kontexten realisieren lässt.

4 Sekretariat der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der BRD (Hg.): Bildungsstandards im Fach Deutsch für den Mittleren Schulabschluss. Beschluss vom 04.12.2003. München 2004, S. 15.

Ulrich Wechselberger und Jessica Gahn untersuchen aus ludologischer Perspektive, wie sich Computerspiele für die Förderung literarästhetischen Verstehens eignen. Sie belegen, dass sowohl Literatur als auch Computerspiele innerhalb der Ästhetikkonvention rezipiert werden und sich ihr Verstehen somit mittels des Konzepts der Taxonomie textverstehender Operationen für die Erschließung des Textverstehens von Grzesik, Fleischhauer und Meder in Verbindung mit dem Erhebungsverfahren des lauten Denkens statistisch auswerten lässt. Hierdurch schaffen sie einen theoretischen Rahmen, in dem sich die Untersuchung der Übertragbarkeit formaler Verstehenskompetenzen zwischen literarischen Texten und Computerspielen realisieren lässt.

Jan M. Boelmann stellt die Ergebnisse einer empirischen Erhebung vor, die aus narratologischer Sicht die Anwendung literarischer Kompetenzen bei der Rezeption von narrativen Computerspielen und literarischen Texten miteinander vergleicht. Innerhalb der an 29 Schülern durchgeführten Erhebung weist er nach, dass sich der Einsatz von literarischen Kompetenzen bei der Rezeption von strukturell vergleichbaren Gegenständen nur marginal unterscheidet und sich auch zu erwartende geschlechtsbedingte Leistungsunterschiede nicht zeigen. Hierdurch leitet er ab, dass eine auf das Geschichtenverstehen abzielende Behandlung von Spielen im Unterricht sowohl literarische wie auch methodische Kompetenzen fördert.

Stefan Hofer und René Bauer stellen ein Unterrichtsprojekt vor, das in der 11. Klasse eines Schweizer Gymnasiums durchgeführt wurde. Bei dem Projekt ging es um eine analytische und produktive Verbindung von Computerspiel und literarischer Lektüre. Am Beispiel einer Erzählung von Jorge Luis Borges wurde die Umsetzung in ein Computerspiel unternommen. Dabei werden für die Lernenden die unterschiedlichen medialen Möglichkeiten erkennbar. Gleichzeitig werden aber auch die Verbindungen betont, die es ermöglichen, Computerspiele als Erzählungen und das Lesen von Literatur als spielerische Handlung zu verstehen. Dabei ergibt sich die doppelte Zielrichtung, einerseits Computerspiele mit einem an Literatur erprobten Analyseinstrumentarium zu erfassen und andererseits das Motivationspotenzial der Spiele auf die Lektüre zu übertragen.

Heiko Miele stellt am Beispiel des Actionadventures *Tomb Raider – The Angel of darkness* ein Beispiel der curriculumsgerechten Behandlung von Computerspielen im Unterricht vor. Hierbei überträgt er Begriffe der Erzähltheorie auf das Spiel und zeigt am konkreten Fall auf, wie sich dieses im Deutschunterricht bereits bewährte Instrumentarium auf Computerspiele als schülernahe Medien anwenden lässt.

Ralf Schlechtweg-Jahn analysiert das populäre Actiongame *Assassin's Creed* im Hinblick auf seine komplexe selbstreferentielle Struktur, in der sich sowohl die Situation der Computerspielenden als auch das Verhältnis von Spiel und Erzählung reflektieren. Dabei macht er Michail Bachtins Begriff des Chronotopos für das Verständnis des Mediums Computerspiel fruchtbar. Die beiden zentralen Aspekte, die dabei betrachtet werden, sind der Zufall in seiner unterschiedlichen Bedeutung für Erzählung bzw. Spiel sowie das Motiv der Verschwörung, das die erzählerische Handlung des Spieles prägt. Die Verschwörungstheorien, die die Vorstellung eines von Subjekten gesteuerten Weltgeschehens transportieren, werden dabei zum Spiegelbild des Verhältnisses von Spieler und Computerspiel. Das Spiel *Assassin's Creed* wird damit zum ironisch-selbstreflexiven Kommentar zu realen Verschwörungstheorien und zum Dispositiv des Computerspiels. Das Computerspiel zeigt sich dabei als Gegenstand, an dem sich unterschiedliche Welt- und Menschenbilder diskutieren lassen.

Markus Engels führt am Beispiel des Spiels *Gravity Bone* aus, welche Probleme beim Einsatz von Computerspielen im Unterricht auftreten können, sofern tradierte Erzählkonzepte unreflektiert für deren Analyse übernommen werden. Hierbei rücken insbesondere simulative und spieltheoretische Elemente in den Fokus, die nicht zwingend mit den narrativen Aspekten von Computerspielen in Deckung zu bringen sind. Die Analyse der auftretenden Widersprüche nutzt Engels in einer didaktischen Skizze, um einen fachbezogenen Mehrwert für Schüler zu generieren, der über die Analyse der Spiel-Narration hinaus geht und weiterreichende Anknüpfungspunkte für die unterrichtliche Arbeit bietet.

Thomas Hoffmann stellt in seinem Beitrag die von ihm und Oliver Lüth im Rahmen des BLK-Programms „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter“ durchgeführte Studie „Adventure: Zwischen Erzählung und Spiel“ vor, die das Adventurespiel *Torins Passage* als Anlass für Anschlusskommunikation, insbesondere für die Initiierung von Schreibprozessen, nutzt. Anhand von drei Schülerbeispielen verdeutlicht er, wie Schülerinnen und Schüler die Erlebnisse im Spiel verarbeiten und sich zu eigenen Texten anregen lassen.

Philipp Wuwer analysiert das Adventurespiel *Ceville* auf seine Eignung hin, im Zusammenhang der Behandlung von Märchen im Deutschunterricht eingesetzt zu werden. Hierbei verwendet er die Terminologie Propps und zeigt sowohl auf der Ebene einzelner Märchenelemente wie auch bei übergreifenden Strukturen Anknüpfungsmöglichkeiten auf und ergänzt dies um methodische Überlegungen.

Silke Günther stellt die von ihr entwickelte Spielplattform *RePlayMe* vor, die die motivierende Struktur digitaler Spiele zur Leseförderung nutzen soll. Die unterschiedlichen Spielkonzepte, die dabei zur Anwendung kommen, zielen auf Kompetenzen auf der Wort-, Satz- und Textebene und sind auf eine offene Weiterentwicklung der Inhalte hin angelegt.

Dominik Härig ordnet Computerspiele mit den Begriffen Roger Caillois‘ ein und stellt D.W. Shaffers Konzept vor, mithilfe sogenannter Epistemic Games gesellschaftlich relevantes Wissen, Kompetenzen und Werte spielerisch zu erlernen. Als für den Deutschunterricht besonders anschlussfähiges Beispiel wird dabei ein Spiel gewählt, bei dem die Lernenden die Rolle von schreibenden Journalisten übernehmen.

Die Beiträge des vorliegenden Bandes sind aus der Tagung „Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts“ hervorgegangen, die vom 29. bis 30.03. 2012 an der Universität zu Köln stattgefunden hat. Für die Unterstützung bei der Organisation bedanken wir uns bei Prof. Dr. Christine Garbe und ihrem Lehrstuhlteam. Der Friedrich Stiftung gebührt unser Dank für die Übernahme der Druckkosten.

Jan M. Boelmann & Andreas Seidler im April 2013

Literatur

Maximilian Probst: Ballern ist nicht alles. In: Die Zeit. 06.12.2012.

Neitzel, Britta: Computerspiele als Leitmedium des 21. Jahrhunderts, in: Winfried Kaminski & Martin Lorber (Hg.): Clash of Realities 2008. Spielen in digitalen Welten, München: kopaed 2008, S. 61-75.

JIM-Studie 2012. <http://www.mpfs.de/index.php?id=530> (15.03.2013)

Sekretariat der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der BRD (Hg.): Bildungsstandards im Fach Deutsch für den Mittleren Schulabschluss. Beschluss vom 04.12.2003. München 2004.

Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München 2012.