



Heft 2-2020 | 44. Jahrgang
Videospiele

Herausgegeben von
Katharina Evelin Perschak und Felix Schniz

Abstracts

Einführung und Ermutigung

JAN M. BOELMANN, JANEK STECHEL:

**Erfahrungsbasiertes Lernen mit Computerspielen
in formalen Bildungskontexten.**

9

Dieser Beitrag modelliert Computerspielen als erfahrungsbasiertes Lernen, indem der Kreislauf des Erfahrungslernens Kolbs (1984) auf die Möglichkeiten interaktiver Handlungsmedien übertragen wird. Das so entwickelte Modell des erfahrungsbasierten Lernens mit Computerspielen unterscheidet verschiedene Formen von Erfahrungen (Problemerkennung, Irritationserfahrung, Abwägungserfahrung, Zwangserfahrung, Folgenerfahrung, Emotionale Erfahrung, Narrative Erfahrung und Immersionserfahrung) und daraus zu gewinnende Abstraktionen (Konzeptbildung, Konzeptanpassung, Erweiterung und Bildung von Handlungsschemata, Erweiterung und Bildung von Erwartungsschemata und Selbsterkenntnis). Eine exemplarische Analyse des Computerspiels *Papers, Please* (Pope 2013) verdeutlicht die spezifische Leistungsfähigkeit des Modells.

Schlüsselwörter:

Computerspiele, computerspielinduzierte Erfahrung, erfahrungsbasiertes Lernen, Lernkreislauf/Experiential Learning Cycle (Kolb 1984), Medienkompetenz, Computerspiel »Papers, Please«

ROMAN MANDELIC:

**Video games in education. Die rasante Entwicklung von Videospielen
als Chance für die interaktive Unterrichtsgestaltung von heute.**

22

Der folgende Beitrag ermutigt zum Einsatz kommerzieller Videospiele als ergänzendes Instrument zur Wissensvermittlung im Unterrichtsalltag. Als Einstieg dient ein Blick auf die geschichtliche Entwicklung von Videospielen, um typische Merkmale interaktiver Spielwelten kennenzulernen und eine Überleitung zu ausgewählten Modellen für den Unterricht herzustellen. Den Kern des Artikels bildet ein praxisorientierter Leitfaden, der Lehrenden eine Hilfestellung und Inspiration für den Unterricht bietet. Anhand der vier Schlüsselwörter Interaktion, Regelwerk, Narration und Audiovision werden mögliche Lehransätze diskutiert und mit Beispielen greifbar gemacht. Darüber hinaus soll dieser Leitfaden Lehrende

unterstützen, Videospiele als relevantes Element moderner Gesellschaften besser zu verstehen, um künftigen Generationen den verantwortungsvollen Umgang mit dem Leitmedium der Zukunft vermitteln zu können.

Schlüsselwörter:

Narration, Audiovision, Ästhetik-Modell Videospiele, interaktive Spielerfahrung, Leitfaden »Videospiegel im Unterricht«, Populärkultur, geschichtliche Entwicklung der Videospiele, Leitmedium der Zukunft

Wendy Isabel Zelling:

Die Adoleszenz in Videospiele.

Am Beispiel von Dontnod Entertainments *Life Is Strange* 33

Wenngleich Videospiele mittlerweile als legitime Kunstform gelten und einen festen Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen darstellen, sahen sie sich doch jahrelang pädagogischer Kritik und Ablehnung ausgesetzt und als gefährlich für die Moral der Jugend verrufen – Vorbehalte, die auch dem Adoleszenzroman gegenüber immer wieder geäußert wurden. Im folgenden Beitrag sollen eingangs kurz die Entwicklung sowie zentrale Motive des Adoleszenzromans wie Identitätssuche und die Konflikthaftigkeit und Komplexität des Erwachsenwerdens nachgezeichnet werden, um dann Parallelen zwischen der jugendliterarischen Untergattung des Adoleszenzromans und dem Medium Videospiele aufzudecken. Dabei wird Dontnod Entertainments *Life Is Strange* als Beispielmateriale herangezogen.

Schlüsselwörter:

Adoleszenz, Coming-of-Age, Entwicklungsroman, Jugend, Jugendkultur, Identität, Intermedialität, Videospiegel »Life Is Strange«

FELIX SCHNIZ:

Videospiele im pädagogischen Schulalltag

Fünf Fragen und Antworten für den praktischen Einsatz 45

Die Mär von der »Jugendflause Videospiegel« ist auch im 21. Jahrhundert noch bestimmender Faktor mitteleuropäischer Pädagogik. Trotz seiner kulturellen, ökonomischen und sozialen Wirkkraft fristet das Medium in Schulen ein Nischendasein. Resultat daraus ist eine frappierende Divergenz zwischen der Lebensrealität von Schülerinnen und Schülern, in der Videospiele präsent sind, und dem pädagogisch vorgelebten Bedeutungszugeständnis von Videospiele, was sich negativ auf die Entwicklung von Medienkompetenzen auswirken kann. Präzise vermittelt über einen Korpus fünf praxisnaher Fragen und Antworten legt der vorliegende Text den Grundstein für ein pädagogisches Verständnis von Videospiele. Neben dem Unterstreichen der heutigen Bedeutung des Mediums konkretisiert er dessen Sinn und Verwendung im Unterricht, gibt praktische Einstiegstipps in Anwendungsmöglichkeiten an der Schule und beleuchtet Herausforderungen. Schlussendlich ermöglicht er damit eines: die eigenständige Annäherung an das aus pädagogischer Sicht oft noch als fremd empfundene Medium.

Schlüsselwörter:

Medium Videospiegel, Lehre, Lernspiele, Medienkompetenz, Populärkultur, Recherche, Schulunterricht, Lebensweltbezug

Zwischensequenz

STEFAN KÖHLER:

Spiele erzählen. Anders

Über den Umgang mit Computerspielen im Deutschunterricht. *Essay* 57

Manchmal zeigt sich einem erst im Rückblick ein roter Faden entlang der Erkenntnisse und Erfahrungen, die man im Laufe seines Lebens sammelt. Innerhalb der letzten zehn Jahre wurde ich so von einem Autor für Computerspiele zu einem Narrative Designer (auf den Unterschied werde ich an gegebener Stelle noch eingehen). Dadurch, dass ich nebenbei noch auf Lehramt studierte und inzwischen Deutsch und Englisch unterrichtete, war und bin ich zudem theoretisch wie praktisch kontinuierlich an den Schnittstellen zwischen Spielentwicklung und Didaktik aktiv. Dabei begegne ich in verschiedener Form immer wieder der Frage, wie Spiele erzählen – vor allem aber, wie sie (im schulischen Kontext) erzählt werden.

Schlüsselwörter:

Narrative Computerspiele, Literaturdidaktik, Mediendidaktik, multilineare Erzählungen, Erzählung vs. Erfahrung, Spielentwicklung, spielsystemisches Interpretieren, Spielsprache

Videospielen im Unterricht begegnen

THOMAS FALLER, FELIX SCHNIZ:

Gemeinsames Videospielen als methodische Gesprächsgrundlage

nach dem Modell des Klagenfurt Critical Game Lab 66

Als methodisch geplante Gruppenerfahrung gestaltet, kann Videospielen als pädagogisch wertvolle Basis für anspruchsvolle Gespräche dienen. Der folgende Text beschreibt die formelle Gestaltung eines solchen Gesprächsrahmens nach dem Muster des *Klagenfurt Critical Game Lab*, eines unterrichtsbegleitenden Konzepts des Masterprogramms Game Studies and Engineering der Universität Klagenfurt. Er umreißt kurz die Entstehungsgeschichte des Modells, erläutert dessen Organisation, Aufbau und Gestaltung anhand eines Fallbeispiels und bietet weiterführende Ideen zur Implementierung des analytischen Gesprächs in Langzeitunterrichtseinheiten.

Schlüsselwörter:

Diskussion, Game Lab, Game Studies, gemeinsames Videospielen, Mediendidaktik, Praxisleitfaden, Videospiele »Rime«, Unterrichtsmodell

EVA IRENE KRASSNITZER:

Level One. Methodenvorschläge für einen gelungenen Einstieg

in die Thematik und das Medium Videospiele im Unterricht. 73

In diesem Beitrag werden konkrete Ideen für die Thematisierung und den Einsatz von Videospielen im Unterricht besprochen. Die sich rasant weiterentwickelnde Technologie steht in keiner Relation zu der sich nur stetig langsam verändernden Schullandschaft. Die Traumjobs unserer heutigen Schülerinnen und Schüler sind Influencer, YouTuber, Twitch-Streamer und Let's-Player, und Videospiele sind schon lange ein alltägliches Medium, mit dem die heutige Generation aufgewachsen ist. Während Literatur, Filme und Social Media längst Teil der Schulbücher sind,

bleiben Video- und Computerspiele weiterhin außen vor. Dies gilt es zu ändern und dieser Text soll eine Hilfestellung für alle Lehrkräfte ab der Sekundarstufe I darstellen, die es gerne versuchen wollen.

Schlüsselwörter:

Videospiele, Lebensweltbezug, gemeinsam spielen, Avatar, digitale Kompetenzen, Spielentwicklung

GERDA WOBİK:

»Ich und Computerspiele haben ein zwiespältiges Verhältnis«

Videospiel als Thema der LehrerInnen-Fort- und -Weiterbildung 80

Im folgenden Beitrag wird eine eintägige Fortbildungsveranstaltung zum Thema Videospiele im Deutsch- und Englischunterricht vorgestellt, die im November 2019 an der Pädagogischen Hochschule Kärnten/Viktor-Frankl-Hochschule durchgeführt wurde. Dabei sollen das Was und das Wie sowie das Warum im Mittelpunkt stehen, um modellhaft zu erläutern, wie das Thema Videospiele LehrerInnen der Sekundarstufen nähergebracht werden kann und was sie daran besonders interessiert. Diese praktischen Überlegungen werden in einen allgemeinen Rahmen von Ansprüchen an und Wirksamkeit von LehrerInnen-Fort- und -Weiterbildung gestellt.

Schlüsselwörter:

LehrerInnen-Fort- und Weiterbildung, Erfahrungsbericht, Weiterbildungsbedarf, Videospielethik, Schreibdidaktik, literarisches Verstehen mit Videospiele

3 Genres – 3 Spiele – 3 Ideen

STEFAN EMMERSBERGER:

Fantasie als Superkraft: *The Awesome Adventures of Captain Spirit*

Zur Rolle von Fiktion bei der Verarbeitung von Realität. 89

In diesem Beitrag wird das 3D-Adventure *The Awesome Adventures of Captain Spirit* vorgestellt und sein literaturdidaktisches Potential herausgearbeitet. Dazu werden das narrative Setting, der Plot und das Gameplay, die psychologische Bedeutung der sogenannten »Superaufgaben« sowie das interaktive Storytelling und Chris' Superkräfte als Captain Spirit eingehend analysiert. Anschließend wird mit Maiwald (2015) zwischen gegenstands- und subjektbezogenen Zielen des Literaturunterrichts unterschieden und vor dem Hintergrund eines transmedialen Literaturverständnisses aufgezeigt, wie diese mithilfe des Videospieles erreicht werden können.

Schlüsselwörter:

interaktives Storytelling, literarisches Verstehen mit Videospiele, Erzählen im Videospiel, Coming-of-Age, psychologisches Erzählen, transmediales Spiel »The Awesome Adventures of Captain Spirit«, Kompetenzentwicklung

KATHARINA EVELIN PERSCHAK:

Interaktive Geschichten erspielen im Unterricht

Das Potential von Walking Simulators am Beispiel *Virginia* 100

Um das Potential zu zeigen, das Videospiele im Deutschunterricht innewohnt, wird in diesem Beitrag ein relativ neues Genre vorgestellt – Walking Simulators. Die

ursprünglich abwertende Bezeichnung steht für Spiele, die sich durch minimale Spielmechanik und eine dominant-erzählende Spielwelt auszeichnen. In diesem Beitrag wird ein Einblick in das Genre und seine zentralen Merkmale gegeben. Welches Potential das Genre der Walking Simulators für den Deutschunterricht birgt, wird in diesem Beitrag anhand des Spiels *Virginia* erläutert. *Virginia* ist ein Mystery-Spiel, das ohne Dialoge auskommt und sich für den Unterricht in der Sekundarstufe II eignet. Mit passenden Aufgabenstellungen soll nicht nur die literarische Kompetenz, sondern auch die Medienkompetenz der SchülerInnen erweitert werden.

Schlüsselwörter:

Walking Simulators, Aufgabenentwicklung, Medienkompetenz, Leveldesign, non-verbale Kommunikation im Videospiele, Videospiele »Virginia«, Mystery-Spiel

MARINA WALLNER, THOMAS KUNZE:

King for a Day. Entscheidungskompetenz, Dialogfähigkeit und Wortschatzerweiterung – welche Möglichkeiten das Computerspiel *Reigns* für den Regelunterricht im Fach Deutsch bietet. 109

In Zeiten von Kompetenzorientierung, Zentralmatura und anderen standardisierten Tests stellt das Erreichen von Lehr- und Lernzielen eine große Herausforderung dar. Um die kostbare Unterrichtszeit nicht zu »vergeuden«, scheuen viele Lehrerinnen und Lehrer den Einsatz von Spielen im Unterricht. Der vorliegende Artikel möchte aufzeigen, was mit Game-Based Learning an Schulen möglich ist, und erläutert anhand des Computerspiels *Reigns* einige Möglichkeiten für die direkte Umsetzung im Unterricht. Einfach und kompakt erklärt möchten die Autor*innen mehr Lehrpersonen dazu motivieren und ermutigen, Spiele im Unterricht einzusetzen und als Lehrmittel zu betrachten, da sie aus der Lebenswelt der Jugendlichen nicht mehr wegzudenken sind und eine Bereicherung für die Schule, die Lehrenden, aber auch die Kinder und Jugendlichen darstellen.

Schlüsselwörter:

Entscheidungskompetenz, Kompetenzorientierung, Lehrplan (Deutsch-)Unterricht, Game-Based Learning, Mediendidaktik, Computerspiel »Reigns«, Unterrichtsmodell, Wortschatz, Lebensweltbezug

Spiele-Kiste

In der Spiele-Kiste finden kurze Empfehlungen für Spiele Platz.

VANESSA ERAT: *Assassin's Creed: Origins*. 119

THOMAS HAINSCO: *The Wanderer: Frankenstein's Creature*. 122

THOMAS OGRADNIG: Interdisziplinärer und fächerübergreifender Unterricht durch *SimCity BuildIt*. 124

MATTHIAS KUNCIC: *Ori and the Blind Forest*. 126