

# Videospiele und Deutschunterricht

## Eine Beziehung mit Zukunft

Seit einiger Zeit beschäftigt sich auch der Deutschunterricht mit Videospielen. Diese verspätet eingetretene Beschäftigung kann mit bis heute herrschenden Vorstellungen – um nicht zu sagen Vorurteilen – gegenüber Videospielen zu tun haben. Nach wie vor ist der Diskurs um Videospiele von kritischen Aspekten geprägt, thematisiert werden Gewalt, Suchtverhalten, Ethik und Sexismus. Zu einfach macht es einem die zumeist negative mediale Berichterstattung dabei noch, in Pauschalitäten zu verfallen. Während in den Bereichen Film und Literatur schon lange kritisch-normativ über einzelne Werke und deren pädagogischen, kulturellen (oder eben nicht vorhandenen) Anspruch fachlich kompetent beratschlagt wird, ist »das« Videospiel in der öffentlichen Wahrnehmung entweder »Kinder-« oder »Killerspiel« – und das zu Unrecht! Bei aller berechtigten Kritik, die man einzelnen Videospielen durchaus entgegenbringen kann, gehen wir mit dieser *ide* bewusst einen anderen, differenzierten Weg: Unser Ziel ist es, das Potential von – in erster Linie narrativen – Videospielen aufzuzeigen.

Videospiele – der Begriff ist im Deutschen nicht ganz so gebräuchlich wie im Englischen – weist schon darauf hin, dass es sich um kein neues Medium handelt. Videospiele traten ihren Siegeszug in der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts an und haben sich seitdem als Medium und Kulturgut etabliert. Videospiele als Begriff schließt sowohl Computerspiele als auch Konsolenspiele wie Playstation, Xbox oder Nintendo, Smartphone-Spiele und sogar Virtual-Reality-Spiele mit ein.

Dass SchülerInnen einen wesentlichen Teil der heutigen SpielerInnen ausmachen, wurde bereits in vielen Studien gezeigt. So konstatiert etwa die JIM-Studie 2018 mit 58 % wesentlich mehr regelmäßige – also mehrmals pro Woche – SpielerInnen als LeserInnen (vgl. MPFS 2018, S. 13). Weitere Studien kommen zu ähnlichen Zahlen. Dies ist nicht als Zeichen von abnehmendem Interesse an Geschichten zu sehen, sondern kann als Ressource für den Deutschunterricht genutzt werden, vor allem als Gelegenheit des literarischen Lernens, wie dies mehrere Beiträge in diesem Heft vorführen, und zur Steigerung der Medienkompetenz. Beides liegt im Kompetenzbereich des Deutschunterrichts, der hier besondere Stärken aufweist, und die fächerübergreifende Behandlung bestimmter Spiele bietet sich ebenfalls an: Sei es Geographie und Wirtschaftskunde, Bildnerische Erziehung, Englisch, Geschichte- und Sozialkunde/Politische Bildung oder Informatik – es lohnt sich, ein Spiel aus mehreren Perspektiven zu betrachten. Auch dazu wollen die Beiträge in diesem Heft anregen. Denn niemand wird als SpielerIn geboren –

es ist eine Fähigkeit, die erworben und trainiert werden muss. Nur erledigen dies viele Jugendliche in ihrer Freizeit, der Schule kommt dafür die Rolle zu, den kritisch-analytischen Blick auf Spiele zu vermitteln. Es ist dieses Ausbalancieren von SchülerInneninteressen und Kompetenzvermittlung, das das Arbeiten mit Spielen im Deutschunterricht so reizvoll macht. Unser Ziel ist es, nicht nur die anzusprechen, die sich ohnehin schon für Videospiele interessieren, sondern auch die, die noch nie mit Videospielen zu tun hatten, sich von der großen Auswahl erschlagen fühlen und von ihrem Potential noch keine Vorstellung haben. Besonders ihnen wollen wir Mut und Inspiration vermitteln, sich mit diesem Medium auseinanderzusetzen.

*Jan M. Boelmann* und *Janek Stechel* legen den Grundstein für dieses Heft: In ihrem Beitrag widmen sie sich explizit dem pädagogischen Nutzen von Videospielen. Im Zentrum ihrer Überlegungen dabei: eine modellhafte Begründung der Erfahrungen, die man im Videospiel machen kann, der Reflexionsprozess darüber und die aus Erfahrungen ziehbaren Lehren.

*Roman Mandelc*' Beitrag erweitert diese grundlegenden Feststellungen mit einem konkreten Blick auf die Visionen und Potentiale der sich rasant entwickelnden Kulturindustrie Videospiel. Der Autor von Werken wie *111 Gründe, Computerspiele zu lieben* (2015) bietet dabei eine weitreichende Übersicht zum Thema kommerzielle Videospiele und spickt diese mit pädagogisch-pragmatisch orientierten Empfehlungen.

*Wendy Isabel Zelling* widmet sich in ihrem Beitrag einem für den Deutschunterricht seit jeher relevanten Themenkomplex: der Adoleszenz. Coming-of-Age-Romane jedweder Form zählen zum Standardrepertoire der Deutschdidaktik, doch auch hier bieten Videospiele eine aussichtsreiche Zukunftsperspektive. Anhand fundierter Analysen herausragender Fallbeispiele demonstriert sie das Potential der Coming-of-Age-Videospiele.

*Felix Schniz* hat zahlreiche Fort- und Weiterbildungen für LehrerInnen gehalten. In diesem Artikel beantwortet er die häufigsten Fragen, die ihm zu Videospielen gestellt werden, etwa, warum sich LehrerInnen überhaupt damit beschäftigen sollten, welche Rolle Videospiele im Unterricht einnehmen, wie man sie auswählt und wie Videospielen im Unterricht umgesetzt werden kann.

Gewissermaßen als Scharnier zu den praxisorientierten Teilen des Heftes fungiert der Essay von *Stefan Köhler*. Er ist Lehrer, Spiele-Autor und Game Designer und beschäftigt sich auch wissenschaftlich mit Videospielen. Aus dieser Position, die so viele Rollen vereint, entstand der Essay, der auf persönliche Weise die Rollen von Erzählen und Erfahren im Videospiel mit dem Einsatz im Deutschunterricht verbindet.

Einen praktischen und leicht adaptierbaren Vorschlag für den Einbau von Spielen in den Unterricht liefern *Thomas Faller* und *Felix Schniz*. Für das Klagenfurt Critical Game Lab, eine Arbeitseinheit zum Thema Videospiel mit Seminarcharakter, entwickelten sie eine didaktische Anleitung zur gemeinsamen Videospielerfahrung. Das

Modell ist für alle Altersgruppen sowie jede Art von Themenkomplex adaptierbar und wird hier, zusammen mit einem passenden Arbeitsblatt, geteilt.

Jedes Spiel beginnt mit dem ersten Level. *Eva Irene Krafsnitzer* übernimmt dies für ihren Beitrag, der zeigen soll, wie man erste Schritte zum Einsatz von Videospielen im Unterricht setzt. Sie bezieht sich dabei auf die Lebensrealität der SchülerInnen und zeigt, wie man von einem ersten Einstieg bis zum Konzipieren eigener Videospiele kommt, ohne dabei die Persönlichkeitsentwicklung und soziale Kompetenzen im Unterricht zu vernachlässigen. Doch Voraussetzung ist, als Lehrerin/Lehrer selbst mitzuspielen.

*Gerda Wobik* legt den Fokus auf die LehrerInnenfort- und -weiterbildung. Fort- und Weiterbildungen sind ein probates Mittel, um Lehrkräfte an Videospiele heranzuführen, denn sie treffen aktuelle und relevante Themen aus dem unmittelbaren Umfeld der SchülerInnen. In ihrem Artikel zeigt Wobik anhand praktischer, theoriebasierter Übungen, wie man Berührungspunkte mit dem Medium überwinden und Videospiele gezielt für literarisches Verstehen und kreativen Schreibunterricht nutzen kann.

In der folgenden Rubrik sind diese Vorschläge sehr praxisnah umgesetzt. Die AutorInnen bieten Unterrichtsideen anhand von drei Spielen:

*Stefan Emmersberger* beschäftigt sich mit dem Spiel *The Awesome Adventures of Captain Spirit*. Er analysiert die interaktive Erzählung des Spiels und bearbeitet dessen Potential für literarisches Verstehen. An Maiwald orientiert, zeigt Emmersberger Ziele

auf gegenstands- und subjektbezogener Seite und widmet sich auch den intermedialen Referenzen des Spiels, insbesondere der verwendeten Musik.

*Katharina Evelin Perschak* erörtert in ihrem Artikel das Potential eines verhältnismäßig jungen Genres von Videospielen, den sogenannten *Walking Simulators*. Auch wenn viele erfahrene SpielerInnen aufgrund der limitierten Interaktionsmöglichkeiten von diesen Spielen eher irritiert sind, machen sie gerade diese vermeintlichen Schwächen für den Deutschunterricht interessant. Anhand des Spiels *Virginia* zeigt Perschak, wie man Medien- und literarische Kompetenz verknüpfen kann.

*Reigns* ist ein Spiel mit minimaler Spielmechanik, aber starken narrativen Elementen, was sich *Marina Wallner* und *Thomas Kunze* zunutze machen: Mit ihrem Vorschlag für Unterrichtssequenzen, die das Spiel in den Mittelpunkt stellen, zeigen sie, welche Möglichkeiten auch ein einfaches Smartphone-Spiel mit »Wisch-Mechanik« bietet.

In der letzten Rubrik des Hefts, der »Spiele-Kiste«, finden kurze Empfehlungen für Spiele Platz. *Vanessa Erat* beleuchtet hier den explizit pädagogischen Anspruch von Videospielen, wie den Entdeckungstour-Modus der bekannten Spielereihe *Assassin's Creed*, mit dessen Hilfe man fremde Zeiten und Länder erleben kann.

Dem Literatur vermittelnden Anspruch von *The Wanderer: Frankenstein's Creature*, einem Spiel nach dem Roman von Mary Shelley, widmet sich *Thomas Hainscho*.

*Thomas Ogradnig* zeigt, wie die App *SimCity BuildIt* mit ihren Möglich-

keiten der digitalen Stadtentwicklung als Schreibimpuls genutzt werden kann. *Ori and the Blind Forest* ist ein erfolgreiches Jump'n'Run-Spiel des österreichischen Entwicklers Moon Studios. Inwiefern dieses Spiel vor allem zur Vermittlung ästhetischer Erfahrungen geeignet ist, erörtert *Matthias Kuncic*.

Eine gut sortierte Auswahl an fachdidaktischen und (medien-)pädagogischen Zugängen zum Thema bietet die Bibliographie von *Florian Kelle*. Wie sich die künstliche Intelligenz in Apps für den Unterricht nutzen lässt, legt *Edmund Huditz* in seinem Kommentar dar. Die Rezensionen zu aktuellen Publikationen wurden von *Werner Wintersteiner* und *Ursula Esterl* verfasst.

KATHARINA EVELIN PERSCHAK  
FELIX SCHNIZ

#### Literatur

MPFS (Hg.): *JIM-Studie 2018 – Jugend, Information, Medien*. Online: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018\\_Gesamt.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf) [Zugriff: 20.3.2020].

---

KATHARINA EVELIN PERSCHAK hat Germanistik in Klagenfurt und Bologna studiert. Derzeit arbeitet sie als Universitätsassistentin am Institut für Germanistik<sup>A<sub>ECC</sub></sup> der AAU Klagenfurt, Abteilung Fachdidaktik. Sie beschäftigt sich mit Mündlichkeit, Argumentieren und Debattieren, mit LeserInnenforschung sowie (vor-)wissenschaftlichem Lesen und Schreiben. E-Mail: [katharina.perschak@aau.at](mailto:katharina.perschak@aau.at)

FELIX SCHNIZ promoviert am Institut für Anglistik und Amerikanistik der AAU Klagenfurt über die Erfahrungswelten britischer Videospiele. Er ist Studienprogrammleiter des Masterprogramms Game Studies and Engineering und stets daran interessiert, aus und mit Videospiele zu lernen. E-Mail: [felix.schniz@aau.at](mailto:felix.schniz@aau.at)

**Verleihung  
des Friedrich-Preises  
für Deutschdidaktik 2020  
an  
Prof. Dr. Thomas Zabka  
(Universität Hamburg)**

Der Friedrich-Preis für Deutschdidaktik 2020 geht an Prof. Dr. Thomas Zabka (Universität Hamburg).

Diesen mit 10.000 Euro dotierten Preis der Erhard-Friedrich-Stiftung erhält Thomas Zabka für sein beharrliches Forschen zu innovativen Fragestellungen im literaturdidaktischen Diskurs und seinen wegweisenden Beitrag zu einer für deutschdidaktisches Handeln relevanten Theoriebildung. Seine Beiträge zur Fachlichkeit der Literaturdidaktik sind gleichermaßen grundlegend für die Entwicklung des Literaturunterrichts und die Selbstverständigung der Disziplin über ihre Gegenstände; diese verdankt ihm u. a. wichtige Überlegungen zur Dringlichkeit der Aufgabe ästhetischer Bildung auch in einem kompetenzorientierten Deutschunterricht. Thomas Zabkas Vorträge und Publikationen zeichnen sich stets durch tiefe fachwissenschaftliche Fundierung und didaktisch weiterführende Argumentation aus. Gewürdigt wird mit dem Preis aber auch sein Engagement für den Fachverband »Symposion Deutschdidaktik e.V.«, beispielsweise in Zusammenhang mit dem Symposion 2018 in Hamburg, und sein Einsatz für fachpolitische Belange in einer Zeit verstärkter öffentlicher Aufmerksamkeit für die im Deutschunterricht zu erwerbenden Kompetenzen.

Die Preisverleihung findet voraussichtlich am 14. September 2020 an der Universität Hildesheim statt.

*Für die Jury zur Vergabe des Friedrich-Preises 2020: Ulf Abraham*

\*

*ide* und die Abteilung Fachdidaktik  
des Instituts für Germanistik<sup>A<sub>ECC</sub></sup>  
der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt  
gratulieren sehr herzlich!