

Autor: Boelmann, Jan.

Titel: Literarisches Lernen mit narrativen Computerspielen.

Quelle: merz. Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik. 54. Jahrgang, Nr. 2
April 2010, S. 49-54.

Verlag: Kopaed.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

Jan Boelmann

Literarisches Lernen mit narrativen Computerspielen.

Computerspiele dienen nicht nur der privaten Unterhaltung von Schülerinnen und Schülern zu Hause. Die meisten von ihnen erzählen auch Geschichten, die viel Potenzial bieten, im Unterricht besprochen und analysiert zu werden. So können im schulischen Rahmen anhand eines Mediums, das vielen Jugendlichen bereits vertraut ist, Untersuchungsstrategien vermittelt werden, die sich dann auch auf literarisches Lernen in anderen Kontexten übertragen lassen.

Einführung

Computerspiele haben in Deutschland keinen guten Ruf. Obwohl sie im August 2008 durch den Deutschen Kulturrat zum Kulturgut erklärt wurden, werden sie in der Schule immer noch stiefkindlich behandelt. Immerhin gelten sie als Auslöser von Gewalttaten und als Ursache sozialer Vereinsamung. Dies kann als Grund dafür gesehen werden, dass der Schulunterricht Computerspiele als Lernmedien ausblendet. Dennoch können Computerspiele einen wichtigen Beitrag für den Deutschunterricht leisten. Computerspiele haben - im Gegensatz zum Buch - einen festen Sitz in der Lebenswelt vieler Schülerinnen und Schüler. Vor allem männliche Schüler aus den sogenannten bildungsfernen Schichten fühlen sich von Literatur oftmals überfordert. Computerspiele können gerade für

diese leseschwachen Schüler (aber auch Schülerinnen) eine Brücke hin zum kompetenten Umgang mit Literatur schlagen.

In seinem 2006 erschienenen Grundsatzartikel zum literarischen Lernen betont Ingrid Spinner, dass die Vermittlung von Kompetenzen das Ziel des Literaturunterrichts sein muss (Spinner 2006). Diese Kompetenzen versteht er als Fähigkeiten, die nicht an einen Gegenstand wie ein spezielles Buch gebunden sind, sondern universell auf andere Medien übertragbar sind. Hierzu zählt er vordringlich spezifische Untersuchungsstrategien, beispielsweise zur Charakterisierung von Figuren oder zur Analyse des Handlungsverlaufs, aber auch grundlegende Einsichten, wie die Erkenntnis der Unabschließbarkeit des Sinnbildungsprozesses. Der Erwerb dieser Kompetenzen stellt das Bindeglied zwischen Computerspielen und Literatur dar. Narrative Computerspiele können - nicht zuletzt durch ihr hohes motivationales Potenzial - gewinnbringend für die Vermittlung von Untersuchungsstrategien genutzt werden, die ebenfalls bei der Bearbeitung von Literatur Anwendung finden können.

Wie dies im konkreten Fall aussehen kann, soll im Folgenden beispielhaft an einem Aspekt literarischen Lernens mit dem Strategiespiel Warcraft 111 gezeigt werden.

Literarisches Lernen

Während nicht zuletzt durch die Schulleistungsstudien wie PISA und IGLU Lesekompetenz und das Verstehen von Sachtexten gut erforscht sind, wurde an verschiedenen Stellen (bspw. Artelt/ Schlagmüller 2004) festgestellt, dass das Verstehen von literarischen Texten andere spezifische Kompetenzen erfordert als das Verstehen von nicht-literarischen Texten. Während sich die Lesekompetenz mit den Ergebnissen des Lesenlernens, also der Fähigkeit Texte zu decodieren, befasst, zielen die literarischen Kompetenzen auf die Fähigkeit ab, literarische Texte zu verstehen. Dies bedeutet, dass es Lernprozesse gibt, die sich speziell auf Literarizität beziehen. Diese sollen in der Folge unter dem Begriff literarisches Lernen gefasst werden.

Vor allem mit Blick auf die komplexere Handlungslogik oder die für das Verstehen von literarischen Texten notwendige Empathie mit den Protagonistinnen und Protagonisten wird deutlich, in welcher Weise sich die Rezeption literarischer Texte von der nicht-

literarischer unterscheidet. Ein weiterer für die folgende Untersuchung wichtiger Unterschied liegt darin, dass Lesekompetenz an Geschriebenes gebunden ist, während literarisches Lernen auch an auditiven und visuellen Rezeptionsformen vollzogen werden kann.

1. Beim Lesen und Hören Vorstellungen entwickeln
2. Subjektive Involviertheit und genaue Wahrnehmung miteinander ins Spiel bringen
3. Sprachliche Gestaltung aufmerksam wahrnehmen
4. Perspektiven literarischer Figuren nachvollziehen
5. Narrative und dramaturgische Handlungslogik verstehen
6. Mit Fiktionalität bewusst umgehen
7. Metaphorische und symbolische Ausdrucksweise verstehen
8. Sich auf die Unabschließbarkeit des Sinnbildungsprozesses einlassen
9. Mit dem literarischen Gespräch vertraut werden
10. Prototypische Vorstellungen von Gattungen/Genres gewinnen
11. Literaturhistorisches Bewusstsein entwickeln

Aspekte literarischen Lernens nach Kaspar Spinner

Spinner benennt elf Aspekte literarischen Lernens, die für die gelingende Rezeption von literarischen Texten notwendig sind und das gesamte Spektrum literarischen Verstehens umfassen. Eine Annäherung in dieser Form macht eines deutlich: Die unter dem Begriff des literarischen Lernens gebündelten Aspekte sind zwar für Literatur spezifisch, doch kann sich literarisches Lernen auch an anderen narrativen Rezeptionsformen vollziehen. So lässt sich ein Film ohne die Fähigkeit, die Handlungslogik der Erzählung zu begreifen oder die Motivation des Protagonisten nachzuvollziehen, nicht verstehen; Computerspiele

wären ohne explizites Genrewissen nur sehr eingeschränkt spielbar, da sich die Steuerung und die benötigten Problemlösestrategien bei ihnen genrespezifisch unterscheiden.

Narrative Computerspiele als Lernmedien für literarisches Lernen

Um literarisches Lernen mit Computerspielen zu vollziehen, ist es wichtig, mit solchen Spielen zu arbeiten, die Strukturähnlichkeiten zu literarischen Texten aufweisen. Diese sollen unter dem Begriff des narrativen Computerspiels zusammengefasst werden.

Hans-Joachim Backe hat in seiner Erzähltheorie des Computerspiels (Backe 2008) nachgewiesen, dass sich alle Spiele als narrativ beschreiben lassen, sich der Grad der Narrativität aber stark unterscheidet. Die Vielzahl unterschiedlicher Spieleformen und der hiermit verbundenen Differenzen machen eine Eingrenzung auf eine spezielle Gruppe von Spielen notwendig. Wie Backe nehme ich für das weitere Vorgehen (mit dem Fokus auf die Strukturähnlichkeiten zur Literatur) an dieser Stelle folgende Eingrenzung vor: Computerspiele sollen als narrativ verstanden werden, wenn in ihnen durch das Spielgeschehen und über die Rahmenhandlung hinaus eine vorher festgelegte Geschichte erzählt wird. Neben den Adventure-, Rollen- und Strategiespielen zählen auch einige Ego-Shooter und Action-Adventure-Spiele zu dieser Gruppe. Ausgeklammert werden somit Online-Rollenspiele wie World of Warcraft, Simulationen wie Fußball Manager 2009 oder Jump and Run-Games wie Super Mario, die zwar im erzähltheoretischen Sinne ebenfalls Geschichten erzählen, bei denen die Erzählung aber nicht im Vordergrund der Spielhandlung steht.

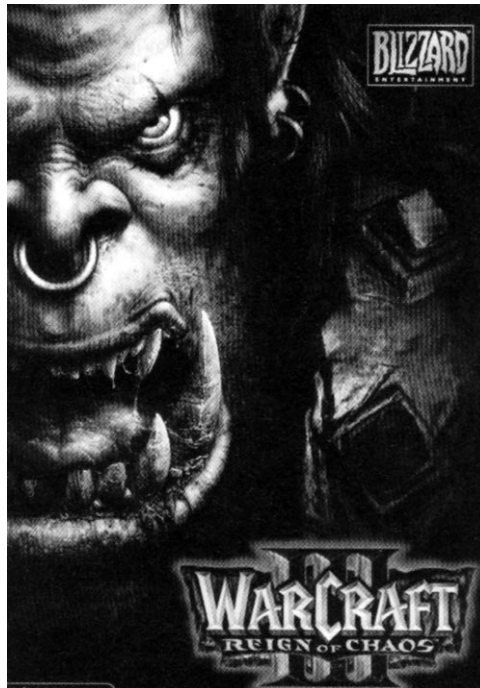
Ein Lernpotenzial von narrativen Computerspielen liegt darin, Verfahren der Erzähltextanalyse zu erproben und somit literarisches Lernen zu ermöglichen. In seiner Dissertationsschrift Computerspielanalyse konkret zeigt Danny Kringiel (2009) sechs Orientierungen innerhalb der Game Studies zur Computerspielanalyse auf und erprobt diese wechselseitig an einem konkreten Beispiel. Dieses Verfahren ist sehr umfangreich und mit Blick auf das Ziel dieses Vorhabens nicht zielleitend. Um das literarische Lernen mit Computerspielen zu vereinfachen, empfiehlt es sich, an dieser Stelle eine weitere Eingrenzung vorzunehmen. Hierzu ist es notwendig, den Fokus der Betrachtung auf die

im Spiel erzählte Geschichte zu legen und Aspekte der Spielführung und -steuerung auszuklammern. Durch diese vereinfachte Betrachtung des Spiels als digitale Erzählung (vgl. Neitzel 2000) werden zwar Bereiche der Ludologie oder der filmischen Analyse ausgespart, durch sie ist es aber möglich, dass Schülerinnen und Schüler Grundbegriffe der Narrationsanalyse in einem affinen Medium kennenlernen und einüben.¹

Bei der Implementierung von narrativen Computerspielen in den schulischen Unterricht ist es sinnvoll, einen pragmatischen Weg zu wählen. Vor allem mit Blick auf die Methodik kann auf bekannte und bewährte Verfahren zurückgegriffen werden. Es geht somit in der Folge nicht darum, einen völlig neuen Gegenstand in den Unterricht zu integrieren, der eine eigene Analysemethodik und Fachsprache mitbringt. Diese müssten parallel zur Arbeit an den Spielen vermittelt werden und würden den Umfang der Unterrichtseinheit exponential vergrößern, wobei der Nutzen vergleichsweise gering bliebe. Ziel soll es sein, ein neues und aktuelles Thema an bereits bestehende Wissensbereiche anzuknüpfen und somit Spiele behutsam in den Unterricht einzubinden und mit ihnen Kompetenzen für klassische Inhalte zu erwerben. Auch wenn durch die bereits vorgenommene Fokussierung auf die Geschichte der narrativen Computerspiele eine hinreichende Eingrenzung vorgenommen wurde, soll an dieser Stelle kurz auf ein weit verbreitetes Missverständnis eingegangen werden: Es ist unstrittig, dass narrative Computerspiele zahlreiche Parallelen zu anderen narrativen Medien aufweisen, allerdings unterscheiden sie sich durch die vermeintliche Interaktivität von diesen. Dies legt die Vermutung nahe, dass Computerspiele durch ihre Interaktivität nicht oder nur schwer analysierbar sind. Diese Einschätzung ist insofern problematisch, als die Spielerinnen und Spieler trotz ihrer aktiven Rolle für das Spielgeschehen nur geringen Einfluss auf den Verlauf der im Spiel erzählten Geschichte haben. Die Interaktivität in Computerspielen ist dadurch begrenzt, dass die Spielenden zwar die Möglichkeit haben, vereinzelt das Geschehen, im Sinne von Martinez und Scheffel (2003) verstanden als Teileinheit der Geschichte, in einem engen Regelrahmen individuell auszugestalten. Der Fortgang der Geschichte, verstanden als die Gesamtheit der Erzählung, wird dadurch nicht beeinflusst. Konkret bedeutet dies: Unabhängig davon, wie sich die Spielenden in den von ihnen gespielten Passagen

¹ Natürlich ist es möglich, auch weitreichender mit Computerspielen im Unterricht zu arbeiten, um beispielsweise verschiedene Erzähltheorien zu vergleichen, Medienkompetenz zu schulen oder um Literatur im Medienverbund zu untersuchen, an dieser Stelle soll aber Fokus auf dem Computerspiel als erzählendem Medium verbleiben.

verhalten, wird eine vorher festgelegte Geschichte erzählt. Durch Erfolg oder Misserfolg entscheidet sich nur, ob die Geschichte weitererzählt wird oder die Spielenden die Mission erneut spielen müssen.



Von den Untoten zum literarischen Lernen: Warcraft III

Am Beispiel des Strategiespiels zeigt sich dies darin, dass im Spiel Präsentations- und Aktionssequenzen voneinander getrennt werden. In der nach filmischem Vorbild gestalteten Präsentationssequenz werden der Spielerin bzw. dem Spieler Informationen über den Fortgang der Geschichte und ihr bzw. sein Auftrag für die nächste Aktionssequenz dargeboten. Während dieser Präsentationssequenz haben die Spielenden keine Einwirkungsmöglichkeit in das (Spiel-)Geschehen. Das ändert sich in der Aktionssequenz, in der die Spielerinnen und Spieler versuchen, die ihnen erteilten Aufträge zu erfüllen. Die Handlungen der Spielenden innerhalb einer Aktionssequenz haben auf den Fortgang der Geschichte keinen Einfluss, beim Erreichen der vorher festgelegten Ziele wird das Spiel fortgesetzt oder im Falle eines Scheiterns die Aktionssequenz wiederholt.² Der Spieler bzw. die Spielerin erfährt eine Aktionssequenz

² Dementsprechend kann beispielsweise die erzählte Geschichte einer mehrere Stunden andauernden Aktionssequenz mit dem Satz „Die königliche Armee eroberte die Burg, vertreibe alle Verteidiger und

individuell, die erreichten Ziele und für die Handlung wichtige Ereignisse sind aber bei allen Spielerinnen und Spielern identisch. Man kann somit in Aktionssequenzen von einer individuellen Ausgestaltung des Geschehens ohne eine Einflussmöglichkeit auf die Geschichte sprechen. Für die unterrichtliche Arbeit bedeutet somit der Einsatz von Computerspielen nur einen Wechsel des Rezeptionsmediums: Die Schülerinnen und Schüler werden in der Phase der Medienrezeption von der Leseleistung befreit und wenden anschließend Untersuchungsstrategien auf klassische Weise an. Die Arbeit mit Computerspielen kann zur Erprobung von Untersuchungsstrategien für alle Aspekte literarischen Lernens genutzt werden, beispielhaft soll dies im Folgenden an dem Aspekt „Perspektiven literarischer Figuren nachvollziehen“ in Verbindung mit dem Strategiespiel Warcraft III gezeigt werden.

Warcraft III

Das im Jahr 2002 erschienene Echtzeit-Strategiespiel Warcraft III ist Teil der von Blizzard-Entertainment seit 1994 herausgegebenen Warcraft-Computerspiel-Serie. Das Spiel ist von der FSK ab zwölf Jahren freigegeben und erzählt die mittelalterlich anmutende Fantasy-Geschichte des Landes Azeroth, dessen Bewohnerinnen und Bewohner sich der Bedrohung durch die „Untoten der Brennenden Legionen“ erwehren müssen. Auch wenn der Umfang des Spiels in vier Kapitel, sogenannte Kampagnen, unterteilt ist, reicht für den Unterricht eine Beschränkung auf die erste Kampagne aus.

Die Geschichte dieser ersten Kampagne ist für das Fantasy-Genre klassisch: Bei dem Versuch, sein Land vor den Orks zu verteidigen, stößt Prinz Arthas auf verschiedene Gegner und begibt sich auf die Suche nach dem Anführer der feindlichen Armeen. Der Prinz unternimmt zahlreiche Kreuzzüge und wandelt sich immer mehr vom tugendhaften Regenten zum besessener Kriegsherrn, der sich am Ende der ersten Kampagne gegen das Land stellt, das er ursprünglich zu beschützen versuchte.

zerstörte drei verseuchte Kornkammern.“ zusammengefasst werden. Nur in sehr wenigen Ausnahmen ist es den Spielerinnen und Spielern gestattet, sich für verschiedene Wege durch eine Aktionssequenz zu entscheiden, die sich anschließend auf das Spielgeschehen und die Geschichte des Spiels auswirken.

Außergewöhnlich ist die starke Charakterzeichnung des Helden Arthas, der keine Stereotyper verkörpert, sondern eine sich wandelnde, ausgestaltete Persönlichkeit darstellt.

Nicht zuletzt der martialisch klingende Name und die gewalttätige Handlung scheinen die Eignung von Warcraft III als Unterrichtsmedium in Frage zu stellen. Dennoch unterscheidet sich vor allem der Gewaltaspekt nur geringfügig von literarischen Pendants wie Eragon oder Der Herr der Ringe. Darüber hinaus kann durch den Lern- und den Reflexionsaspekt eine Distanzierung zu, gewalttätigen Inhalten erreicht werden.

Perspektiven literarischer Figuren nachvollziehen

Auch wenn sich Computerspiele in der Rezeptionsform von Literatur unterscheiden, können sie mit ähnlichen Verfahren analysiert werden. Bezogen auf die Figuren in Computerspielen muss allerdings beachtet werden, dass die Perspektive der Figuren und ihre Charaktereigenschaften aus den Taten und den Worten der Protagonisten im Spiel entnommen werden müssen. Narrative Computerspiele ähneln hier Literatur insofern, dass die Spielerinnen und Spieler, wie die Leserinnen und Leser auch, die Geschichte nicht verändern können und nur die vorgegebene Geschichte rezipieren.

Im Spiel Warcraft III wird dies in besonderem Maße deutlich, da der anfangs vertraute, tugendhafte Protagonist Arthas im Laufe des Spiels eine Wandlung zum herrschsüchtigen Despoten vollzieht, ohne dass die Spielenden die Möglichkeit hätten, diesen Prozess zu unterbinden.

Um nun mit dem Computerspiel literarisches Lernen zu vollziehen, müssen die Schülerinnen und Schüler Verfahren und Untersuchungsstrategien am Computerspiel erproben, die sie zu einem späteren Zeitpunkt an literarischen Texten ebenfalls verwenden können. Hier entspricht die Methodik dem Vorgehen mit literarischen Texten.

So kann beispielsweise nach der ersten Mission, in der Arthas eingeführt wird, eine Figurenexposition angefertigt werden. Durch diese frühe Auseinandersetzung mit dem Protagonisten wird der Blick in den folgenden Beobachtungen gelenkt: Verhält er sich, wie ich es erwartet habe? Wie verändert er sich? Warum geschehen die Wandlungen an

Arthas' Charakter? Gleichzeitig schafft diese formale Auseinandersetzung mit der vermeintlichen Vorgeschichte des Helden die nötige Distanz für die Reflexion des Charakters.

Das Spiel stellt die inneren Vorgänge, die in der Folge Arthas' Veränderung verursachen, verständlich dar und zeigt zudem in seinen Handlungen die Konsequenzen dieser Einstellungsveränderung.

Nach der sechsten Mission kann die Figurenexposition hinterfragt werden: Der vormals freundliche und gerechte Prinz hat sich verändert und die Schülerinnen und Schüler erkennen die dunkle Seite seines Charakters. Die Frage nach Ursachen der Veränderung, Handlungsoptionen und der möglichen Weiterentwicklung des Charakters können in schriftlichen oder mündlichen Gruppenarbeiten bearbeitet werden. In der weiteren Folge wird der Protagonist als Teil eines Beziehungsgeflechts verschiedener Gruppen gezeigt: Während seine Freundinnen und Freunde und anfänglichen Wegbegleiterinnen und -begleiter seine Veränderung wahrnehmen und sich nacheinander von ihm abwenden, werden die einstigen Feinde zu Verbündeten, die allerdings ihre eigenen Ziele verfolgen. Nach der neunten Mission und dem Abschluss der ersten Kampagne können die Schülerinnen und Schüler eine Figurenkonstellation anfertigen, auf der sie alle Hauptfiguren verorten. Auch ist es an dieser Stelle sinnvoll, für einzelne Protagonisten Charakterisierungen anzufertigen, um die Arbeit an der Figurenkonstellation zu erleichtern.

Die Schüler analysieren so nicht nur die Protagonisten eines Computerspiels, sondern lernen ebenso Verfahren der Textanalyse kennen, die sie im Anschluss auf andere Medien übertragen können.

Fazit und Ausblick

Trotz ihres zweifelhaften Rufs haben Computerspiele das Potenzial, einen Beitrag für den Literaturunterricht zu leisten. Schülerinnen und Schüler werden durch die ihnen vertraute Spielumgebung von der Decodierungsleistung, die zum Lesen literarischer Texte nötig ist, befreit und können Verfahren und Untersuchungsstrategien erproben, die ihnen zu einem späteren Zeitpunkt die Literaturanalyse erleichtern. Vor allem für die sogenannten

Risikogruppen bietet die Arbeit mit für sie affinen Medien die Chance, auch ohne ausgeprägte Decodierungsfähigkeiten Verfahren der Erzähltextanalyse und -interpretation zu erproben. Neben dem literarischen Lernen schafft der Umgang mit dem Freizeitmedium Computerspiel im Deutschunterricht in einem zweiten Schritt eine kritische Distanz zu diesem Medium und unterstützt auf vielfältige Weise den Aufbau von Medienkompetenz.

Neben dem beispielhaft explizierten Aspekt können auch die weiteren zehn Aspekte durch den gezielten Einsatz von Computerspielen geschult werden. Hierbei können weitere Computerspielgenres gewinnbringend zum Einsatz gebracht werden, um speziell für sie typische Eigenheiten zu nutzen.

Literatur

Artelt, Cordula/Schlagmüller, Matthias (2004). Der Umgang mit literarischen Texten als Teilkompetenz im Lesen? Dimensionsanalysen und Ländervergleiche. In: Schiefele, Ulrich et al. (Hrsg.), Struktur, Entwicklung und Förderung von Lesekompetenz - Vertiefende Analysen im Rahmen von PISA 2000. Wiesbaden: VS Verlag, S. 169-196.

Backe, Hans-Joachim (2008). Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Kringiel, Danny (2009). Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2. München: Kopead-Verlag.

Martinez, Matias/Scheffel, Michael (2003). Einführung in die Erzähltheorie. München: Beck.

Neitzel, Britta (2000). Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele. Weimar: Univ. Diss.

Spinner, Kaspar (2006). Literarisches Lernen. Praxis Deutsch, 200, S. 6-17.