

Einleitung

Mit zunehmender Schnelligkeit etablieren sich neue Medien, Kommunikationsmittel und Kunstformen innerhalb unserer Gesellschaften. Oft sind es Jugendliche, die sich als „digital natives“ unbefangen auf diese Entwicklungen einlassen können. Der Ruf nach einem kritischen Umgang mit Medien, einer systematischen Medienerziehung und Medienbildung wird seit geraumer Zeit formuliert. Allerdings existieren bisher wenige Bemühungen die angehenden Pädagoginnen und Pädagogen mit entsprechenden Methoden, Ideen und Materialien auszustatten. So verwundert es nicht, dass die Entstehung dieser Publikation auf ein Gespräch mit Lehramtsstudierenden der Universität Potsdam zurückzuführen ist, die auf die oben erwähnten Desiderate aufmerksam machten.

Das vorliegende Buch entstand aus den Vorträgen einer interdisziplinären Ringvorlesung mit dem Titel „Videospiele als didaktische Herausforderung“, die im Sommersemester 2017 an der Philosophischen Fakultät der Universität Potsdam durchgeführt wurde. Ihre Zielsetzung besteht darin, die Einsetzbarkeit von Videospiele im schulischen Unterricht und für Aktivitäten in außerschulischen Jugendeinrichtungen zu untersuchen. Aus folgendem Grund wurde der Schwerpunkt des Interesses auf unterhaltende Videospiele gesetzt: Seit mehreren Dekaden werden digitale Lernspiele – auch als „Serious Games“ oder „Educational Games“ bezeichnet – sowohl im Unterricht angewendet als auch seitens der Forschung untersucht. Es sind jedoch gerade die unterhaltenden Videospiele, die für Jugendliche und Erwachsene einen wichtigen Bestandteil ihrer Lebenswelt bilden und die ihnen Deutungs- und Handlungsmuster in dieser Lebenswelt vermitteln. Innerhalb der Medienbildung werden unterhaltende Computerspiele jedoch nur marginal berücksichtigt und zumeist negativ konnotiert.

Daher wurden die Autorinnen und Autoren gebeten aus den jeweiligen Perspektiven ihrer Fachdisziplinen konkrete Methoden und Anwendungsmöglichkeiten für den Einsatz von unterhaltenen Video- und Computerspielen anhand ausgewählter Beispiele zu erörtern.

Im ersten Beitrag des vorliegenden Bandes unterzieht Heiko Christians den Topos ‚Spielerisch lernt es sich am besten‘ einer kritischen Prüfung. Er verfolgt die Frage, wo die produktiven Übereinstimmungen zwischen ‚Spielen‘ und ‚Lernen‘ genau liegen. Ist es überhaupt möglich, das Unterhaltungsmedium Videospiel in unsere etablierten Konzepte von Bildung und Lernen einzubeziehen und wie könnte dies im schulischen Kontext erfolgen?

Der Frage, auf welche Weisen Computerspiele verstanden und interpretiert werden, widmet sich der Beitrag von Sebastian Möring. Ausgehend von den Game Studies schlägt er zwei Interpretationsmodi für das Computerspiel vor – eine Texthermeneutik und eine praktische Hermeneutik –, die die textuellen und ergodischen Besonderheiten des Computerspiels berücksichtigen und zeigt an zwei Beispielen wie Computerspiele „gelesen“ werden und im Deutsch- oder Englischunterricht zum Einsatz kommen können.

In seinem Beitrag „Kontrollieren – (Inter-)Aktivitäten in, mit und von Computerspielen“ widmet sich Jan Distelmeyer den Fragen, was ein Computerspiel eigentlich ist und worauf sich die vielzitierte Inter-Aktivität und Digitalizität bezieht. Wer kontrolliert im Spiel wen – die Spielenden den Computer, der Computer die Spielenden oder die Programmierenden die Spielenden? Um die verschiedenen Fragen zu beantworten, untersucht der Autor ausgewählte Games in Hinblick auf ihre Ästhetik und Verfügungsgewalt.

Waren bis vor wenigen Dekaden Songs und Filme ein Ansporn sich selbstständig die englische Sprache anzueignen, so gilt dies

seit geraumer Zeit auch für Videospiele. Ausgehend vom lebensweltlichen Medienkonsum von Jugendlichen erörtert Manuela Pohl die Möglichkeiten, Videospiele für den Fremdsprachenunterricht einzusetzen. In ihrem Beitrag bietet sie didaktisch-methodische Überlegungen zum Einsatz von Videospiele im Englischunterricht und macht konkrete Vorschläge zum didaktischen Potenzial zweier Computerspiele.

Sebastian Ernst weist in seinem Artikel darauf hin, dass Videogames die Spielenden mit moralischen Dilemmata konfrontieren und sie dadurch emotional involvieren. Infolgedessen müssen die Akteure nicht nur lernen, mit den Konsequenzen des eigenen Handelns umzugehen, sondern auch die daraus resultierenden Emotionen zu bewältigen. Der Einsatz von Videospiele im Ethik- und LER-Unterricht (Lebensgestaltung-Ethik-Religionskunde) bietet die Möglichkeit, die Komplexität realweltlicher Dilemmata in einem erfahrungsbasierten und handlungsorientierten Unterricht zu erörtern.

Wo hat man heute noch die Möglichkeit mit den Göttern zu reden, mit ihnen zu spielen und gegen sie in dem Kampf zu ziehen? Nathanael Riemer setzt sich in seinem Beitrag mit der Simulation und Rezeption religiöser Themen in Videospiele auseinander und bietet Zugänge für den schulischen Unterricht. Die Annäherung an das Thema erfolgt über kurze Einführungen in das Verhältnis zwischen Religionen und Spielen in der Kulturgeschichte sowie die marktwirtschaftlichen Rahmenbedingungen der Gameindustrie. Der Beitrag schließt ab mit kritischen Überlegungen über die Einführung der „Game Studies“ als Unterrichtsfach und diskutiert die Forderungen, Videospiele als Kulturgut zu betrachten.

Ausgehend von Strategiespielen, die seit der Antike bekannt sind und im 18. und 19. Jahrhundert zu komplexen Kriegsspielen ausgestaltet wurden, unterbreitet Heiko Brendel einen Vorschlag, wie im schulischen Unterricht ein Globalstrategiespiel (4X-Spiel)

zu einem historischen Thema entworfen werden kann, um Schülerinnen und Schüler in einem aktiven Lern- und Designprozess einzubeziehen. Die Modellierung des Globalstrategiespiels erfolgt in den drei Arbeitsschritten Themenfindung, Modellfindung und Parametrierung. In den Entwurf des Modells fließen zahlreiche Überlegungen ein, die für die Fächer Geschichte, Geographie, Politik und Gemeinschaftskunde bzw. Sozialkunde relevant sind.

Der Gamedesigner Martin Thiele-Schweiz stellt in seinem Beitrag „Die Geschichte lebt“ verschiedene Prämissen zur Entwicklung digitaler und analoger Lernspiele vor, die vom Storytelling über die Mechanik bis hin zu diversen Testverfahren reichen. Die einzelnen Prämissen erläutert er anhand von selbstentwickelten Games, die historische Ereignisse von der Reformation bis in die Zeit- bzw. Gegenwartsgeschichte thematisieren.

Demokratische Entscheidungsprozesse werden zwischen verschiedenen Interessensgruppen ausgehandelt und sind naturgegeben meistens sehr komplex. Anhand der Politiksimulation DEMOCRACY 3 untersucht André Czauderna in seinem Beitrag die Grenzen für den Einsatz dieses Videospiele im Politikunterricht. Die vorhandenen Leerstellen versteht er für die pädagogische Praxis weniger als ein Problem, sondern vor allem als eine Chance für einen kritischen Vergleich mit der Realität politischer Prozesse, die ein tieferes Verständnis ermöglichen.

In der Auseinandersetzung mit Games wird häufig darauf hingewiesen, dass diese mit künstlerischem Anspruch geschaffen werden. Stephan Günzel setzt sich in seinem Beitrag mit der Überlegung auseinander, Videospiele aufgrund der bildlichen Stilmittel mit kunsthistorischen Entwicklungen zu vergleichen. Wesentlicher Aspekt seiner These ist die Stilanalyse des Kunstwissenschaftlers Heinrich Wölfflin, der die Veränderungen der realistischen Malerei von der Renaissance zum Barock als Wechsel von ‚flachen‘ zu ‚tiefen‘ Darstellungen beschreibt. Ähnliche

Veränderungen lassen sich auch in der ästhetischen Entwicklung von Videospiele beobachten.

Die meisten Vorträge der Vorlesung wurden aufgezeichnet und können auf der Videoplattform der Universität Potsdam Media UP (<https://mediaup.uni-potsdam.de/>) angesehen werden, wenn man dort nach den Namen der Autor*innen sucht.

Zur Entstehung der Ringvorlesung und der vorliegenden Publikation haben viele Menschen beigetragen. Zunächst sind die Studierenden unserer Lehrveranstaltungen zu würdigen, die mit ihren Ideen wesentliche Impulse dazu beigetragen haben. Ohne Vortragende und Beitragende kann weder eine Ringvorlesung noch ein Sammelband bestritten werden. Allen Referierenden und Vortragenden sei herzlich für ihre Überlegungen und Unterstützungen gedankt.

Wir danken unseren Partnerinstitutionen und Unterstützenden, dem Kooperationsstudiengang Europäische Medienwissenschaft, der Universität Potsdam und der Fachhochschule Potsdam, dem Brandenburgischen Zentrum für Medienwissenschaft und den Mitgliedern des DIGAREC – Zentrum für Computerspielforschung. Lydia Kray, Daniel Boll und Jessica Rehse wird herzlich für das Lektorat der Artikel gedankt.

Damit Bücher nicht nur schön aussehen, sondern auch gut zu lesen sind, braucht es Layouter, die die ästhetische Gesamterscheinung perfektionieren. Dies hat für diesen Band dankenswerterweise text plus form (Dresden) für uns getan.

Damit aus vielen Texten mit einem schönen Layout dann auch ein Buch wird, das erworben werden kann, ist ein Verlag notwendig. Hiermit möchten wir den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des Universitätsverlages Potsdam für die umsichtige Betreuung des Bandes und der DIGAREC-Reihe danken.

Nathanael Riemer, Sebastian Möring