

Sabine Planka

## Jan Standke (Hg.): Spiele(n) in der Gegenwartskultur: Medien und Praktiken des Spiel(en)s im literatur- und mediendidaktischen Kontext

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/20750>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Planka, Sabine: Jan Standke (Hg.): Spiele(n) in der Gegenwartskultur: Medien und Praktiken des Spiel(en)s im literatur- und mediendidaktischen Kontext. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 40 (2023), Nr. 4, S. 504–507. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/20750>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

**Jan Standke (Hg.): Spiele(n) in der Gegenwartskultur: Medien und Praktiken des Spiel(en)s im literatur- und mediendidaktischen Kontext**

Trier: Wissenschaftlicher Verlag 2022 (Beiträge zur Didaktik der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur, Bd.9), 202 S., ISBN 9783868219449, EUR 28,50

Der kleine, aber feine Sammelband mit dem Titel *Spiele(n) in der Gegenwartskultur: Medien und Praktiken des Spiel(en)s im literatur- und mediendidaktischen Kontext* rückt das Spiel und das Moment des Spielens in den Fokus der Betrachtung. Insgesamt 13 Beiträge (die Einleitung eingeschlossen) setzen sich mit dem Thema auseinander und untersuchen, wie das Spiel(en) aus didaktischer Perspektive in den Schulunterricht integriert werden kann. Die Spannweite der Beiträge umfasst dabei sowohl die Untersuchung des Potenzials von Medien wie Bilderbüchern über Lyrik bis hin zu Computerspielen im Unterricht. Gleichzeitig rücken einige Beiträge auch die innermediale Thematisierung des Motivs des Spiel(en)s in den Fokus der Betrachtungen.

Die Beiträge gruppieren sich dabei in die Bereiche „Spiele(n) und Literatur“ mit insgesamt sieben Beiträgen

sowie „Spiele(n), Games und Digitalität“, der insgesamt fünf Beiträge umfasst. Beiden thematischen Blöcken ist eine einleitende Hinführung zum Thema vorangestellt, in der der Herausgeber des Bandes nach dem Potenzial des Spiel(en)s für das literarische Lernen im Literaturunterricht fragt. Dabei betont er die zunehmende Relevanz der Digitalität, die Einfluss auf das Spiel(en) genommen hat und nimmt, betont jedoch auch gleichzeitig: „Um die gegenwärtige gesellschaftliche Bedeutung des Spielens angemessen beurteilen zu können, greift eine Fokussierung allein auf die digitale Games-Kultur aber zu kurz“ (S.4). Er verweist auf unterschiedliche Spielformen und deren gesellschaftskulturelle Relevanz, aber auch auf den „semantischen Facettenreichtum“ (ebd.), der bereits mit dem Begriff des Spiels einhergehe. Über, unter ande-

rem, die Erwähnung der Vielzahl an innerliterarischen Spielen leitet Standke hin zum eigentlichen Thema des Sammelbandes und weist auf das Desiderat hin, dass „die konzeptuelle Auseinandersetzung mit Spielansätzen und -begriffen im Rahmen der Planung und Gestaltung sprachlich-literarischer Lernprozesse, wie sie sich mit der Etablierung des handlungs- und produktionsorientierten Unterrichts als wichtigstes Element des Literaturunterrichts etablierten und auch heute noch aktuell sind“ (S.9), noch unabgeschlossen sei. Daran schließen sich nun die Beiträge des Bandes an, die das Motiv des Spiel(en)s aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachten.

Den Auftakt des ersten großen thematischen Blocks an Beiträgen macht Nora Zügel mit „Spielend zu mehr Fiktionskompetenz. Wie sich die Verwandtschaft von Spiel und literarischer Fiktion im Deutschunterricht nutzen lässt“. Dabei geht sie der grundlegenden Frage nach, wie die Fiktionskompetenz, also die „Fähigkeit, fiktive Inhalte überhaupt von der Lebenswirklichkeit unterscheiden und abheben zu können“ (S.21), durch das Spiel gefördert werden kann. Die Verfasserin bietet zugleich entsprechende Vorschläge für den schulischen Unterricht an, in deren Rahmen die Schüler\_innen befähigt werden, eben diese Kompetenz zu erwerben.

Farriba Schulz untersucht im anschließenden Beitrag „Spiel MACHT Sprache. Integrative Sprachbildung mit literar-ästhetischen Bilderbüchern“, wie Bilderbücher Kinder „in ihrem (Schrift-)Sprachentwick-

lungsprozess“ unterstützen können und zeigt auf, „wie Bilderbücher, die sprachliche Aspekte literar-ästhetisch präsentieren, spielerisch Einsicht in Sprache als konventionelles Zeichensystem ermöglichen“ (S.33). Im Fokus stehe dabei die spielerische Auseinandersetzung mit Sprachstrukturen und -gebrauch auf allen sich im Bilderbuch manifestierenden Ebenen, so dass „sowohl lustvolle Zugänge als auch Prozesse des Verstehens und des ästhetischen Erlebens [angeregt werden und] über Sprachreflexion Sprachbewusstheit“ (S.45) fördert.

Der Beitrag „Spielend durch den Tag. *Nur ein Tag* (2016) von Martin Baltscheit im Medienverbund“ von Bettina Oeste setzt sich mit Baltscheits Werk auseinander und kommt zu dem Ergebnis, dass „sich über die Spieltheorie ein Zugang zu dem Werk [eröffnet], der es ermöglicht, das Spiel nicht allein als kinderliterarisches Sujet wahrzunehmen, sondern als literarisches Bild mit starkem Aufforderungscharakter, über die existentiellen Fragen des Lebens nachzudenken“ (S.60). Auch sie bietet unterschiedliche Unterrichtsszenarien, die dem Prinzip des literarischen Lernens folgen und aufzeigen, wie das Thema unterrichtsimmanent umgesetzt werden kann.

Die folgenden Beiträge rücken ebenfalls exemplarisch einzelne kinder- und jugendliterarische Werke in den Fokus, wobei sich an theoretische Betrachtungen ein unterrichtspraktischer Vorschlag anschließt. Caroline R. Wittig fokussiert in „Spiel mit uns! *Lehmriese lebt!* (2015) oder die Frage danach, was aus einem Spiel hervor-

gehen kann“ den Comic von Anke Kuhl, während sich Martin Blawid mit Michael Endes Roman *Die unendliche Geschichte* (1979) auseinandersetzt. Daran schließt der Aufsatz von Anna Bers an, die aufzeigt, wie sich Lyrik didaktisch in unterschiedlichen Schulstufen zum Gegenstand des Unterrichts machen lässt.

Nathalie Kónya-Jobs rückt gleich drei Werke in den Fokus ihrer Betrachtungen: In „Die Kehrseite des ‚echten‘ Spiels? ‚Puerilismus‘ als Gegenstand des Literaturunterrichts am Beispiel von Johan Huizingas *Homo Ludens* (1939), Günter Grass‘ *Katz und Maus* (1961) und Philip Kochs *Outside the Box* (2016)“ nimmt die Autorin zunächst den theoretischen Text von Huizinga in den Blick, bevor sie dessen spieltheoretische Kernüberlegungen analytisch auf ein literarisches und ein filmisches Werk überträgt und anschließend mit Vorschlägen für den Deutschunterricht ihre Überlegungen beschließt.

Im nun folgenden zweiten Beitragsblock, der sich mit Spiel(en) im digitalen Kontext beschäftigt, bildet der Beitrag von Jan M. Boelmann, Lisa König und Janek Stechel „Genug gespielt. Warum Computerspiele ihre eigene Didaktik brauchen“ den Auftakt. Die Autor\_innen untersuchen nicht nur, inwiefern Computerspiele als digitale Medien im schulischen Unterricht genutzt werden können, sondern sie verdeutlichen auch, dass Computerspiele „nicht mit bestehenden didaktischen Konzepten fassbar sind“ (S.130), sondern sehen die Notwendigkeit, eine eigenständige Computerspiel Didaktik zu entwickeln und

zu etablieren (vgl. S.138-140), insbesondere da „Computerspiele auch das Potential kommunikativen und kollaborativen Lernens“ (S.139) bieten.

Friedrich Werther widmet sich in „„Ich bin Batman!“ Form und Wirkung von Spielmechaniken in digitalen Spielen“ besonders dem Design von digitalen Spielen, das „in fachdidaktischen Betrachtungen noch relativ wenig Anklang“ gefunden hat, sich jedoch als lohnenswertes Thema entpuppt, um „die Wirkungsabsichten der Spiele offenzulegen“ (S.156). Das Moment der immersiven Erfahrung, das Werther hier anspricht, verknüpft diesen Beitrag zusätzlich mit dem nachfolgenden Aufsatz „Sterben oder Sterben lassen? Immersives Spielerleben als Ausgangspunkt literarischer Perspektivübernahme am Beispiel von *This War of Mine*“ von Lisa König. Hier zeigt sich, dass sich alle Beiträge thematisch logisch verknüpfen und zum Teil auch aufeinander beziehen lassen. König fokussiert den Aspekt des Narrativen und notiert, dass es aufgrund „der Strukturähnlichkeit von narrativen Computerspielen und literarischen Texten [...] möglich [ist], mit digitalen Spielen ähnliche Lernziele wie mit klassischen Textmedien zu verfolgen und so zur Ausprägung literarischen Verstehens beizutragen“ (S.157). Jedoch würde das Moment des Spiel(en)s andere Zugangsweisen zum Narrativen ermöglichen: „Interaktive Handlungs- und Gestaltungsmöglichkeiten bieten dem Spieler die Chance, die Handlung der Narration – in Abhängigkeit zur Offenheit des Spielsettings – selbst zu bestimmen,

aktiv die Perspektive einer Figur zu übernehmen und situationsangemessen mit anderen Figuren zu interagieren“ (ebd.), so dass eine subjektive Involviertheit der Spieler\_innen möglich wird (vgl. S.158). Im von König analysierten Spiel und in den vorgeschlagenen Einsatzmöglichkeiten im Unterricht führt das dazu, dass durch den „stetige[n] Handlungsdruck, situationsangemessene Entscheidungen treffen zu müssen, um das Überleben der Zivilistengruppe im Bürgerkrieg zu gewährleisten, und mit den hieraus resultierenden Konsequenzen umzugehen, [...] die subjektive Involviertheit des Spielenden [befördert wird], indem er selbst seine eigenen Entscheidungen im Spielverlauf immer wieder reflektieren und auf deren Angemessenheit prüfen muss“ (S.168).

Stefan Köhler widmet sich in „Dem Spiel eine Stimme geben. Von Voice Games und Game Voices“ explizit der Stimme in Computerspielen und diskutiert sowohl deren Nutzen im als auch die mit der Nutzung verknüpften Aufgaben des Deutschunterricht(s). Der letzte Beitrag von Sebastian Speth mit dem Titel „Let’s Plays im Literaturunterricht. Überlegungen zum didaktischen Potential populärer Mediatisierungen des Spielens digitaler Games“ befasst sich mit der sprachlichen Ebene im Computerspiel. *Let’s Plays* definiert er als von Spieler\_innen gemachte Aufzeich-

nungen von Spielerlebnissen auf Video, die über soziale Medienplattformen veröffentlicht werden (vgl. S.182). Es geht hier also um das Moment des Kommentierens, das im Vordergrund steht und das sich für einen Einsatz im Literaturunterricht anbietet, um die eigene Kritik-, aber auch Reflexionsfähigkeit auszuloten, zu erproben und zu reflektieren. Aber auch andere Einsatzmöglichkeiten im Unterricht – Erwerb von Medienkompetenzen oder Schreibübungen – sind denkbar (vgl. S.197).

Insgesamt macht der Sammelband in seinen vielfältigen Einzelbeiträgen deutlich, wie wichtig es ist, (Computer-)Spiele zunächst auf einer theoretischen Ebene didaktisch zu erfassen, um daraus – wie in den Beiträgen geschehen – Einsatzmöglichkeiten im Literaturunterricht abzuleiten. Denn eines ist klar: Kinder und Jugendliche sind praktisch und theoretisch mit dem Moment des Spielens, sei es analog oder digital, ‚konfrontiert‘. Die einzelnen Beiträge widmen sich daher zurecht dem Potenzial, das Spiele für das „literarische Lernen im Unterricht verschiedener Jahrgangsstufen“ (S.10) haben können und zeigen in mannigfaltiger Breite, wie vielfältig (digitale) Spiele und das Moment des Spielens zur Kompetenzvermittlung im Unterricht genutzt werden können.

*Sabine Planka (Bielefeld)*