**Potenziale des Umgangs mit der Computerspiel-App *Lifeline* im Fachunterricht Deutsch**

|  |  |
| --- | --- |
| * + **Fachteil C** | |
| * + **Inhalte (7/8):**   + **literarische Texte (dramatische Texte)/Texte in anderer medialer Form (Chat): interaktiver Chat-Roman in einer Computerspiel-App**   **Wissensbestände:**  **Niveaustufe D** Lesestrategien (vor dem Lesen, während des Lesens und nach dem Lesen), Lesetechniken (orientierendes, überfliegendes, genaues Lesen), Gestaltungsmittel  **Niveaustufe E** Textgattung, Epik, Dramatik, Figurenkonstellation, Dialog, Monolog, Erzählperspektive, Erzähltechnik, Rückblick, Vorausschau, Textwirkung, Kontext, Gestaltungsmittel, Drehbuch, Cliffhanger  **Niveaustufe F** Motiv, Erzählzeit, erzählte Zeit, Spannungsbogen, Inszenierung, Regie, Regieanweisung, Storyboard, Plot, Rückblende | |
| * + **Mit Texten und Medien umgehen**   Literarische Texte erschließen - Wesentliche Elemente literarischer Texte unter Anwendung von Textsortenkenntnis untersuchen; Deutungen zu literarischen Texten entwickeln und mit anderen austauschen   * Texte in anderer medialer Form erschließen - Filme, Hörtexte, Inszenierungen u. Ä. untersuchen | **Lesen – Lesestrategien nutzen – Textverständnis sichern**  vor dem Lesen  während des Lesens  nach dem Lesen |
| **Sprechen und Zuhören** **– Zu anderen sprechen**  Inhalte vortragen und präsentieren | **Schreiben –Schreibstrategien nutzen**  Texte planen  Texte in unterschiedlichen Textformen schreiben: gestaltend schreiben sowie erklärend und argumentierend schreiben |
| **Basiscurricula**  **Sprachbildung**  **Rezeption Produktion**      **Medienbildung**      **Präsentieren Analysieren**  **Kommunizieren Reflektieren** | |

**Literarisches Lernen mit Computerspielen**

Grundlagen:

* Modell literarischen Lernens bei Kaspar H. Spinner: *Literarisches Lernen*. In: Praxis Deutsch Nr. 200 Friedrich Verlag 2006, S. 6 – 16.
* Andreas Seidler. *Perspektiven der Computerspielforschung* In: Roland Jost, Axel Krommer (Hrg.): *Comics und Computerspiele im Deutschunterricht*. Schneider Verlag Baltmannsweiler 2014, S. 103 – 119.
* Britta Neitzel: *Computerspiele – ein literarisches Genre?* In: Harro Segebrecht, Simone Winko (Hg.): *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur*. München 2008, S. 111 – 135.
* Winfred Kaminski: *Die Stoffe, aus denen Computerspiele sind. Mythisch-märchenhafte Elemente in Computerspielen*. In: Jürgen Fritz (Hg.): *Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen*. Bonn Bundeszentrale für politische Bildung, 2008, 112 – 120.
* Karla Schmidt: *Der Archeplot im Game. Silent Hill 2 als klassische Heldenreisen*. In: B. Neitzel, M. Bopp, Rolf F. Nohr (Hg.): *„See? I’m real ...“. Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. Münster 2010, S. 20 – 40.
* Textbegriff im RLP

**Thesen zu den literarischen Elementen von Computerspielen**

Computerspiele

* sind gekennzeichnet von multimodaler Verfasstheit (vgl. Neitzel, 2005)
* haben archetypische Erzählmuster (z. B. Modell der Suche, Heldenreise); (vgl. Schmidt 2010)
* haben typische Figurenkonzepte (z. B. Held; Protagonist/Antagonist), (vgl. Schmidt 2010)
* sind von spezifischen Räumen (z. B. Weltall/Raumschiff) gekennzeichnet
* nutzen Elemente der Mythologie (Kaminski 2008)

**Beispiel**: Das Spiel *„Lifeline“* (auch als App)

Beschreibung

Kategorie: narratives Spiel

Setting: Raumabenteuer, abgestürztes Raumschiff, ein Überlebender (Taylor), der per Chatfunktion mit dem Spieler interagiert; der Spieler gestaltet durch die Auswahl der Handlungsstränge die Gesamthandlung bzw. das Ende

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aspekte literarischen Lernens nach Spinner:** | **Bezug auf das Spiel *Lifeline*** | **Bezug RLP – Teil C**  **Mit Texten und Medien umgehen – Literarische Texte erschließen** | |
| **Wesentliche Elemente literarischer Texte unter Anwendung von Textsortenkenntnis untersuchen** | **Deutungen zu literarischen Texten entwickeln und mit anderen austauschen** |
| beim Lesen und Hören Vorstellungen entwickeln | die Handlung entwickelt sich über die simulierte Chatkommunikation mit dem Protagonisten; anhand der Aussagen und Antworten kann der Spieler eine Vorstellung von der Situation der Figur, ihren Motiven, der Umgebung etc. entwickeln; die sphärische Musik unterstützt den Eindruck eines Weltraumabenteuers  z. B.:  Frage des Protagonisten, scheinbar an sich selbst gerichtet: *„Funktioniert das Ding?“*  Der Spieler kann schlussfolgern, dass die Figur ein Kommunikationsmittel gefunden hat. | Die Schülerinnen und Schüler können:  D: grundlegende Merkmale epischer, lyrischer und dramatischer Texte beschreiben, die Rolle von Figuren und ihre Beziehungen untereinander sowie die Bedeutung von Orten darstellen  E: Perspektiven von Figuren einnehmen Figurenkonstellationen darstellen, Erzählperspektiven unterscheiden  F/G: Handlungsabläufe und Konfliktentwicklungen darstellen; Entwicklungen von Figuren beschreiben | Die Schülerinnen und Schüler können:  D: mögliche Textaussagen mit eigenen Erfahrungen vergleichen,  zwischen wörtlich Gemeintem und möglicher Bedeutung in Texten unterscheiden  E: eigene Deutungen am Text belegen  die mögliche Wirkung grundlegender Gestaltungsmittel einschätzen und sie fachsprachlich beschreiben  (z. B. Wortwahl, Wiederholung, sprachliche Bilder)  F: sich über unterschiedliche Deutungsmöglichkeiten verständigen  G: die in Texten gestaltete fiktive Welt als künstlerisch gestaltete erfassen,  rhetorische Mittel in ihrer möglichen Funktion für die Wirkung eines Textes beschreiben  [...] |
| subjektive Involviertheit und genaue Wahrnehmung miteinander ins Spiel bringen | Das Spielen selbst führt möglicherweise zur subjektiven Involviertheit, da die Schülerin/der Schüler Erfahrungen als Computerspieler einbringen kann. Auch die Position des Ratgebers in schwieriger Situation bietet dafür Potenzial, ebenso wie einzelne Situation, z. B. der Hinweis der Figur auf die „Was-wäre-wenn-Szenarios“ (im Grunde entspricht jeder literarische Text diesem Grundmuster). Im Spiel müssen die Spieler genau wahrnehmen, welche Informationen sich hinter den Aussagen der Figur und den Handlungsalternativen verbergen. |
| sprachliche Gestaltung aufmerksam wahrnehmen | Im Spiel wird z. B. mit Zeitformenwechsel gearbeitet  Bsp. *„Ich heiße Taylor. Und ich bin ...war Astronaut an Bord des Raumschiffes Varia.“*     |  |  | | --- | --- | | Die Varia? | Warte ...war?  Was ist passiert? |   Es werden Redewendungen verwendet:  *durch den Wind sein*  oder  Anspielungen, wie z. B. *„Was-wäre-wenn-Szenario“* (die sich wiederum für Anschlusskommunikation, z. B. intertextuelle Recherche, gestaltendes Schreiben, Rollenspiel usw. eignen)  Die emotionale Verfassung der Figur erschließt sich im Spiel über die Rede, sie ist stark von Mündlichkeit (als Ausdruck von Vertrauen, Hilflosigkeit, emotionaler Aufgewühltheit) geprägt: Ellipsen, Wiederholungen, Interjektionen. |
| Perspektiven literarischer Figuren nachvollziehen | Die Wahrnehmungen der Figur werden in den Chats dargeboten. Die genaue Wahrnehmung der sprachlichen Besonderheiten und der Abgleich mit eigenen Spracherfahrungen lässt für den Spieler Rückschlüsse auf die Figurenwelt zu. Das Verständnis für die Angst der Figur oder die Verzweiflung bietet Möglichkeiten für die Perspektivübernahme bzw., nach Spinner, für unterschiedliche Stufen der Perspektivübernahme (Verstehen aus der Perspektive einer Figur mit hohem Identifikationspotenzial 🡪 genaues Erkennen der Unterschiede zwischen Figuren (die hier durch die unterschiedlichen Handlungsstränge entstehen) 🡪 Bezug der unterschiedlichen Sichtweisen aufeinander, Zusammenhang mit der Lebenswelt 🡪 Einbeziehen der Perspektivierung durch Erzählinstanz). |
| narrative und dramaturgische Handlungslogik verstehen | der Handlungsgang wird jeweils als Alternative geboten;  Bsp.:  *Hallo?*  *Funktioniert das Ding?*  *Kann jemand lesen, was ich schreibe?*   |  |  | | --- | --- | | Wer ist da? | Habe deine Nachricht erhalten. |   Je nach Entscheidung, entwickelt sich die Handlung weiter.  z. B. bei der Frage *Wer ist da?* Antwortet die Figur: *„Okay, okay ...tschuldige. Ich hätte mit meinem Namen anfangen sollen.*  *Aber ich war so aufgeregt ...“*  Der Spieler muss verstehen   1. dass die Handlung durch die Alternativen unterschiedlich vorangetrieben wird 2. sich daraus ein jeweils unterschiedliches dramaturgisches Gesamtkonzept entwickelt 3. sich so unterschiedliche Figurenkonzepte entwickeln 4. unterschiedliche Leerstellen entstehen (hier z. B.: Warum sollte es wichtig sein bei weit voneinander entfernten Figuren, dass sie sich namentlich kennen?) |
| mit Fiktionalität bewusst umgehen | Das Spiel verdeutlicht, was Fiktionalität ist: der Text verweist nicht direkt auf die außertextliche Wirklichkeit, sondern es wird in ihm ein eigenes Bezugssystem (Raum, Zeit, Figuren) erschaffen. Die Spieler selbst nehmen die Rolle des Creators ein; indem sie Handlungslinien entscheiden, sie auch ändern und daraus ein anderer Text entsteht, wird ihnen Fiktionalität deutlich. Gleichzeitig werden die Verweise in die Realität hinein nicht ausgeblendet (z. B. die Gefühle der Figur, Redeweise, der Fakt, dass es Handlungsalternativen gibt). Durch die Konstruktion des Spiels wird zugleich ein Merkmal des (modernen) Erzählens hervorgehoben: das Verwischen der Grenzen zwischen Realität und Fiktion. |
| metaphorische und symbolische Ausdrucksweise verstehen | Es gibt im Spiel unterschiedliche sprachliche Bilder, die überwiegend der Bildhaftigkeit, Dramatisierung, aber auch der Ironisierung dienen. |
| sich auf die Unabschließbarkeit des Sinnbildungsprozesses einlassen | Je nach Entscheidung des Spielers entwickelt sich die Handlung, der Charakter kann seine Eigenschaften in unterschiedlicher Weise zeigen, die Figurencharakteristik ist auf diese Weise „unabgeschlossen“, zudem gibt es Leerstellen im Text (z. B. die Umgebung, Räume, eine der nur genannten Figuren und deren Motivation), die sich auch gut für die Anschlusskommunikation eignen (z. B. gestaltendes Schreiben). Als Begleitung des Verstehensprozesses bietet sich ein Spiel-Log an (ähnlich Lesetagebuch). |
| mit dem literarischen Gespräch vertraut werden | Das literarische Gespräch bietet sich hier in vielerlei Hinsicht an. Da die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Geschichten lesen (je nach Handlungsfortschritt), kann über die Figur, das Setting, die moralischen Fragen vielseitig diskutiert werden. Auch die Verknüpfung mit dem nachfolgenden Punkt (intertextuelle Bezüge) ist denkbar. |
| prototypische Vorstellungen von Gattungen/Genres gewinnen,  literaturhistorisches Bewusstsein entwickeln | Es lassen sich intertextuelle Vergleiche ziehen, z. B.:  SF-Texte/Filme: Murray Leinster: *Das Forschungsteam*; *Der Marsianer; After Earth*  (historisch) Abenteuerroman/Inselmotiv/Held, der auf sich selbst zurückgeworfen wird: Daniel Defoe: *Robinson Crusoe* |  |  |