

COMPUTERSPIELE

THEMENHEFT
NR.1 /2012



VORWORT



Sowohl die Aufgaben der Lehrkräfte als auch die Bedeutung der gesamten Institution Schule haben sich durch das Aufkommen der Neuen Medien fundamental geändert. Die Bildungs-Blogger Lisa Rosa und Felix Schaumburg nennen diesen digitalen Zeitenwandel schlicht „den Shift“.

Eine Anpassung der Lehrpläne an die veränderte Gesellschaft steht noch aus, so dass es an der einzelnen Lehrkraft liegt, die derzeitige Generation von Schülerinnen und Schüler so gut es geht mit den Möglichkeiten der Neuen Medien vertraut zu machen.

Um Lehrkräfte beim Einsatz Neuer Medien speziell im Deutschunterricht zu unterstützen, habe ich 2004 die Seite „Medienistik.de“ ins Leben gerufen, die kostenlose Unterrichtsmaterialien zur Arbeit mit Neuen Medien im Deutschunterricht zur Verfügung stellen soll.

Diese Materialien werden nun im Zuge der Neugestaltung der Homepage überarbeitet und zu Themenheften zusammengefasst. Alle Materialien wurden im Deutschunterricht erprobt und sollen Schülerinnen und Schülern dabei helfen, Medieninhalte nicht nur zu konsumieren, sondern sich selbst an der Gestaltung der sie umgebenden Medienwelt zu beteiligen.

Das Themenheft „Computerspiele“ bildet den Anfang der neuen Unterrichtsmaterialien. Weitere Hefte zu den Themen „Neue Jugendliteratur“, „Medientheorie“ und „Filme“ sind in Arbeit.

Mein Dank gilt allen im Netz engagierten Personen, denen die Bildung am Herzen liegt und deren Auflistung den Rahmen dieses Vorworts sprengen würde. Ein spezielles Dankschön geht auch an alle Lektorinnen und Lektoren bei Lehrer Online, dem Verlag an der Ruhr, dem Oldenbourg-Verlag sowie dem Cornelsen Verlag, die mir mit Ihren konstruktiven Verbesserungsvorschlägen geholfen haben, meine Materialien stetig zu verbessern.

Eine besondere Rolle bei der Erstellung dieser Materialien haben Marius Hanf und die Agentur dtgb gespielt, die das Logo sowie das Design der Materialien entworfen haben. Mein Dank gilt auch Prof. Carl Frech vom Fuenfwerken-Designbüro, der den Kontakt mit der Agentur dtgb ermöglicht hat.

Tobias Hübner

1 / 2012

THEMENHEFT COMPUTERSPIELE

INHALT

- 02 *Vorwort*
- 03 *Inhaltsverzeichnis*
- 04 *Wähle deinen Schwierigkeitsgrad - Was die Schule von Computerspielen lernen kann*
- 08 *Wie kommen hohle Phrasen in die Köpfe - und aufs Papier?*
- 10 *Epik, Lyrik, Drama, Videospiel*
- 17 *Steven Johnsons Sachbuch „Neue Intelligenz“*
- 19 *Erstellen von Rezensionen zu Computerspielen im Unterricht*
- 20 *Informationen für Eltern über Computerspielen*
- 21 *Tipps für Eltern zum Umgang mit dem Computer*
- 22 *Der digitale Werkzeugkasten für den Unterricht*
- 24 *Arbeitsmaterialien*



Wähle deinen Schwierigkeitsgrad - Was die Schule von Computerspielen lernen kann



„Schools change very slowly. They`re one of the most conservative institutions on the planet. And technology changes ever so fast.“

Mit diesem Zitat des Lehrers Al Doyle beginnt eine Dokumentation der New York Times über eine Schule in New York¹, deren Unterricht auf Computerspielen basiert. „Quest to learn. School for digital kids“² nennt sich diese Schule, deren Ziel es ist, Kinder durch die Arbeit mit Computerspielen dazu zu bringen, komplexe Systeme zu verstehen und wie Designer und Erfinder zu denken.

Der Unterricht ist eingeteilt in Missionen, die die Schüler erfüllen sollen; diese dauern ungefähr zehn Wochen und enden mit einem „Boss Level“, einer besonders schwierigen Aufgabe, zu deren Lösung das Team den bis dahin gelernten Stoff problemorientiert anwenden muss. Die Schule, so berichtet die New York Times weiter, ist ein voller Erfolg. Eltern sind sowohl von dem Engagement als auch von dem Lernerfolg ihrer Kinder begeistert. Diese wiederum fasziniert die Arbeit mit dem komplexen Medium Computerspiel. Dabei wird in der Schule keineswegs nur gespielt. Vielmehr entwerfen die Kinder eigene Spiele und sie beschäftigen sich in selbständigen Gruppen mit Systemtheorien, Design und Programmierung.

Medienberichterstattung in Deutschland über Computerspiele sieht meist anders aus. Hierzulande sind es eher Initiativen wie der „Kölner Aufruf gegen Computergewalt“³, über die berichtet werden. Computerspiele werden in diesem (von namhaften Wissenschaftlern wie dem Gehirnforscher Manfred Spitzer oder dem Kriminologen Christian Pfeiffer unterzeichneten) Aufruf als „Landminen für die Seele“ bezeichnet. Sie seien, so heißt es weiter, verantwortlich für die Verbreitung von Fremdenfeindlichkeit und die Unterminierung des Völkerrechts. Darüber hinaus werden Medienpädagogen unter den Generalverdacht gestellt, Marionetten des „militärisch-

¹ <http://nyti.ms/cJLod2>

² <http://q2l.org/>

³ Eine kritische Auseinandersetzung des Autors mit dem Aufruf finden Sie auf S. 8f.

industriell-medialen Komplexes“ und „Komplizen, Kollaborateure und Profiteure der Killer-Industrie“ zu sein.

Solange Computerspielen in der Öffentlichkeit das Image des geistlosen und schädlichen Zeitvertreibs aufgedrückt wird und Pädagogen, die sich damit beschäftigen, unter dem Generalverdacht stehen, sich nur selbst bereichern zu wollen, werden Debatten über den Einsatz im Unterricht im Keim erstickt. Dabei zeigen Beispiele wie die „Quest for learn“-Schule in New York, dass Computerspiele ein ungeheures Potential für die Pädagogik bieten, das dringend weiter erforscht werden sollte. Worin dieses Potential genau besteht, beschreibt Stuart Brown in seinem Buch „Play“:

When we play, we are engaged in the purest expression of our humanity, the truest expression of our individuality. Is it any wonder that often the times we feel most alive, those that make up our best memories, are moments of play? (S. 5) [...] Once people understand what play does for them, they can learn to bring a sense of excitement and adventure back to their lives, make work an extension of their play lives, and engage fully with the world. I don't think it is too much to say that play can save your life. (S. 11)



Bildquelle: flickr (by [ibcurio](#))

Werbeanzeige für eine Lernsoftware aus dem Jahr 1984

Das Gegenteil von Spielen, so Brown weiter, ist nicht Arbeiten, sondern Depression. Ein Leben ohne Spiel wäre ein Leben ohne Bücher, Filme, Kunst, Musik, Witze, Theater, Flirt, Tagträume und Ironie. Mit anderen Worten: Ohne Spiel wäre das Leben nicht lebenswert.

Beim Einsatz von Computerspielen in der Schule geht es jedoch nicht allein um Lernspiele, bei denen man sich ohnehin fragen muss, ob sie überhaupt noch Spiele sind. Es geht vielmehr darum, folgende Elemente von Computerspielen auf die Schule zu übertragen:

1.) Fehler sind in Computerspielen Anreize

Fast jeder Schüler hat Angst davor, im Unterricht die falsche Antwort zu sagen, eine Aufgabe an der Tafel nicht lösen zu können oder einen schlechten Test zu schreiben. Niemand hat Angst vor Fehlern in Computerspielen. Sie werden ganz natürlich als Voraussetzung dafür gesehen, besser zu werden.

2.) Computerspiele belohnen ständig

Jede Aktion, die ein Spieler auslöst, hat unmittelbare Folgen. Wird eine Aufgabe erfolgreich gelöst, wird der Spieler belohnt durch Punkte, virtuelle Gegenstände oder das Erreichen des nächsten Levels. In der Schule fehlt dieses unmittelbare Feedback in vielen Fällen.

3.) Computerspiele haben unterschiedliche Schwierigkeitsstufen

Das Schlagwort schlechthin im deutschen Bildungssystem des 21. Jahrhunderts ist die individuelle Förderung. Computerspiele zeigen, wie es geht, dass Anfänger, Fortgeschrittene und Profis in gleicher Weise motiviert werden. Gute Computerspiele werden zudem mit der Zeit immer schwieriger, aber nie so schwierig, dass Frustration einsetzt und nie so öde, dass Langeweile aufkommt.



Wie kommen hohle Phrasen in die Köpfe - und aufs Papier?

Unkommentiert abgedruckt wurde er u. a. in der Mitgliederzeitschrift des bayerischen Philologenverbandes: Der so genannte Kölner Aufruf gegen Computergewalt. Unter der Überschrift "Wie kommt der Krieg in die Köpfe - und in die Herzen?" kratzen die Gegner von Computerspielen alle ihre Argumente zusammen und basteln daraus ein Pamphlet, das (hoffentlich!) in die Annalen der Medienwirkungsforschung eingehen wird als vorerst letzter verzweifelter Aufruf derjenigen, die mit den seit Jahrhunderten immer gleichen Argumenten den gesellschaftlichen Wandel in der Mediennutzung verhindern wollen.

Der Aufruf liest sich schon heute wie eine Persiflage: „Killerspiele sind Landminen für die Seele“ lautet der erste Satz und wenig später wird dem interessierten Leser veranschaulicht, dass diese Spiele „dem professionellen Trainingsprogramm der US-Armee“ entstammen - historisch betrachtet völliger Blödsinn.

Abgesehen davon, dass es Computerspiele gibt, die sicherlich nicht für Kinder geeignet sind, geben sich in dem Aufruf die Erstunterzeichner fast schon der Lächerlichkeit preis, wenn sie ihren Namen unter Sätze wie den folgenden schreiben: „Wir fordern, dass die Herstellung und Verbreitung von kriegsverherrlichenden und gewaltfördernden Computerspielen für Kinder und Erwachsene verboten werden - denn Krieg ist nicht nur schlecht für Kinder, sondern auch für Erwachsene“. Wo besteht der Zusammenhang zwischen Computerspielen und Krieg? Der Vorwurf des Realitätsverlusts, der so gerne gegenüber den Computerspielern geäußert wird, trifft hier in erster Linie auf die Kritiker selbst zu. Wer Computerspiele allen Ernstes mit einem Krieg vergleicht, ist bestenfalls gedankenlos zu nennen. Und ganz nebenbei: Krieg ist nicht nur schlecht für Kinder, sondern auch für Erwachsene? Wie schafft es so ein Satz in einen Aufruf, der von namhaften Wissenschaftlern unterzeichnet wird?

Computerspiele werden aber noch für ganz andere Dinge verantwortlich gemacht, u. a. die Verbreitung von Fremdenfeindlichkeit und die Unterminierung des Völkerrechts. Darüber hinaus werden Medienpädagogen unter den Generalverdacht gestellt, Marionetten des „militärisch-industriell-medialen Komplexes“ zu sein und „umfangreiche finanzielle Unterstützung der Games-Industrie“ zu erhalten. Da auch die Politik dem militärisch-industriell-medialen Moloch huldige, finanziere der Bürger, so heißt es im Aufruf weiter, mit seinen Steuergeldern seine eigene Desinformation. Die Bundeszentrale für politische Bildung, die unverzichtbare Pionierarbeit in der Erforschung von Computerspielen geleistet hat, verstoße sogar „gegen den gesetzlichen

Auftrag zur Friedenserziehung“, indem sie „offen für Gewaltspiele“ werbe. Oder in der einfachen Sprache des Kölner Aufrufs: Sie sind „Komplizen, Kollaborateure und Profiteure der Killer-Industrie“.

Eine so unverholene und unverschämte Kritik an unserem Staat und seinen Organen zeigt ein Rechts- und Demokratieverständnis, wie es sonst nur an den äußeren Flügeln des Parteienspektrums auftaucht. Mit dem Kölner Aufruf haben sich Wissenschaftler wie Manfred Spitzer und andere ehrenwerte Erstunterzeichner (z. B. Konstantin Wecker) einen echten Bärendienst erwiesen, denn dieser Aufruf war ihr Abschied aus der wissenschaftlichen und ideologiefreien Diskussion über die Chancen und Risiken der medialen Entwicklung.



Bildquelle: flickr (by [Rad Jose](#))

Ein Computerspieler (Alias: „Komplize der Killer-Industrie“)



Epik, Lyrik, Drama, Videospiel?

Der folgende Artikel sowie die dazugehörigen Materialien⁴ zeigen Möglichkeiten zur Arbeit mit Computerspielen im Deutschunterricht auf. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf der Untersuchung der Frage, worin sich die Narration in Computerspielen von der in Filmen und Büchern unterscheidet. Die Unterrichtsreihe ist konzipiert für die 6. – 7.

Klasse, kann aber (evtl. in Kombination mit den weiter unten aufgeführten weiteren Ideen zum Einsatz von Computerspielen im Deutschunterricht) in abgewandelter Form auch in anderen Jahrgangsstufen eingesetzt werden.

Kann man Computerspiele als narratives Medium überhaupt ernst nehmen?

Die derzeitige Berichterstattung über Computerspiele in den Tageszeitungen und Fernsehnachrichten beschränkt sich zumeist auf die Frage, welche Wirkung die Darstellung von und die Partizipation an virtueller Gewalt hat. Auch unter Wissenschaftlern und Pädagogen gelten Computerspiele meistens als geistloser Zeitvertreib und sicherlich würden sich spontan auch viele Leserinnen und Leser der Meinung von Julian Kücklich anschließen, dass einen Computerspiele und die darin erzählten Geschichten emotional weitaus weniger berühren als dies bei Literatur und Filmen der Fall ist.

Wer sich jedoch dem negativen Image zum Trotz näher mit Computerspielen und deren Entwicklung beschäftigt, kann die Faszination, die das Medium gerade auf Kinder und Jugendliche ausübt, leicht nachvollziehen; denn im Gegensatz zu Büchern und Filmen können Geschichten in Computerspielen auf ganz andere Weise „zum Leben erweckt“ werden. Da aber viele Computerspiele aufgrund der Möglichkeit der Übertretung der im Alltag geltenden moralischen Werte und Normen (die oftmals gerade den Reiz nicht nur von Computerspielen, sondern von Geschichten allgemein ausmachen) nicht für Heranwachsende geeignet sind, macht gerade die Faszination, die von solchen Spielen ausgeht, vielen Eltern und Pädagogen Angst.

Umso wichtiger ist es jedoch, dass Kinder und Jugendliche über die Erfahrungen, die sie mit Computerspielen machen, sowohl im Elternhaus als auch in der Schule sprechen

⁴ Zuerst veröffentlicht in: Deutschmagazin 1/10, Oldenbourg Verlag, S. 23-28.

können und sich (dies trifft in erster Linie auf die Schule zu) über einen bloßen Meinungsaustausch hinaus mit dem Medium auseinandersetzen können. Da eine solche Auseinandersetzung jedoch nicht nur in der Schule, sondern auch an den Universitäten noch in den Kinderschuhen steckt, gibt es kaum Bewertungsmaßstäbe und Kategorien, wie dies bei der Literatur- oder Filmanalyse der Fall ist, was Kücklich zu der Aussage bewegt, „dass wir den Citizen Kane der Computerspiele wahrscheinlich nicht einmal erkennen würden, da wir noch nicht einmal über die ästhetischen Kriterien verfügen, mit denen wir die künstlerische Bedeutung eines Computerspiels messen könnten.“

Probleme bei der narrativen Analyse von Computerspielen

Trotz der bestehenden theoretischen Schwierigkeiten stellt die Integration von Computerspielen in den Deutschunterricht eine große Chance dar, da diese die Möglichkeit bieten, das von vielen Kindern und Jugendlichen in ihrer Freizeit am meisten konsumierte Medium zu thematisieren. Eine reizvolle Möglichkeit, dies zu tun, ist es, Computerspiele als narratives Medium ernst zu nehmen und sich ihnen aus einer (literatur-)wissenschaftlichen Perspektive anzunähern.



Bildquelle: flickr (by Trammel Hudson)

Teilnehmer einer LAN-Party in New York

Als studierter Philologe neigt man wahrscheinlich zunächst einmal dazu, einen Vergleich mit den bereits ausführlich erforschten Formen der Narration in der Literatur und im Film anzustellen und Computerspielen beispielsweise eine personale (Ego-Shooter) oder eine auktoriale Erzählhaltung (Strategiespiel) zuzuweisen. Ein solcher Vergleich führt jedoch nicht weit, da die klassische Terminologie zur Beschreibung von linearen Erzählstrukturen nicht ausreicht, um der (tatsächlich gegebenen oder theoretisch möglichen) Komplexität des Mediums Computerspiel gerecht zu werden.

Computerspiele erzählen anders und es ist das Ziel der Unterrichtseinheit, Schülerinnen und Schüler diese Unterschiede entdecken zu lassen und sich darüber hinaus kreativ mit den Möglichkeiten und Grenzen des Mediums auseinanderzusetzen.

Besonderheiten der Narration in Computerspielen

1. Ein gutes Computerspiel braucht nicht unbedingt eine Geschichte

Computerspiele sind im Gegensatz zu Literatur und Film nicht zwangsläufig ein narratives Medium. Abstrakte Spiele wie „Tetris“ oder „Minesweeper“ zeigen, dass ein Spiel am Computer auch ohne erzählerische Elemente funktioniert.

2. Aufhebung der Trennung zwischen Produzenten und Rezipienten

Die Trennung zwischen dem Produzenten (Autor bzw. Regisseur) und dem Rezipienten kann in Computerspielen aufgehoben sein. Im 2009 erschienenen Spiel „Little Big Planet“ beispielsweise hat der Spieler die Freiheit, seine eigene Geschichte zu schreiben, die die Produzenten des Spiels zwar ermöglicht haben, deren Struktur aber aufgrund der (im Vergleich zu anderen Computerspielen) fast grenzenlosen Freiheit des Spielers nicht vorhersehbar ist. Das auf diese Weise erstellte Spiel kann wiederum auf einen Server des Herstellers hochgeladen und somit anderen Spielern zur Verfügung gestellt werden.

3. Computerspiele ermöglichen Handlungsfreiheit (Interaktivität)

Der vielleicht wesentlichste Unterschied zwischen Literatur und Film einerseits und Computerspielen andererseits ist die Interaktivität. Die Geschichte in einem

Computerspiel kann unterschiedliche Enden haben, von denen der Spieler nicht zwangsläufig alle zu Gesicht bekommt.

4. Computerspiele können die Interaktion der Spieler ermöglichen (Kommunikativität)

Viele moderne Computerspiele nutzen die durch das Internet geschaffene Möglichkeit der Vernetzung von Spielern. Das bekannteste Beispiel ist das Fantasy-Spiel „World of Warcraft“. Das Programm ermöglicht es den Spielern, miteinander in Kontakt zu treten und gemeinsam Aufträge zu erledigen. Der dabei stattfindende Austausch ähnelt dem bei einem Gesellschaftsspiel, wo man sich auf Taktiken einigt oder einfach nur zwanglos über Gott und die Welt plaudert. Das Spiel vermittelt dadurch jedoch eine größere Lebendigkeit und gibt dem Spieler die Chance, gemeinsam mit anderen Spielern seine eigene individuelle Geschichte zu schreiben, die in manchen Fällen sogar als „Fanfiction“ aufgeschrieben und im Internet veröffentlicht wird.

5. Die Möglichkeit des Scheiterns

Sowohl ein Buch als auch ein Film können vom Leser immer zu Ende gelesen bzw. geschaut werden. Jeder Konsument von Computerspielen kann jedoch Beispiele dafür nennen, an einem Spiel gescheitert zu sein und somit das Ende einer spannenden Story nicht erfahren zu haben und selbst wenn man ein Spiel bis zu Ende gespielt hat, besteht die Möglichkeit, einzelne Elemente der Geschichte verpasst zu haben.

6. Computerspiele erzählen z. T. nicht-linear

Ein weiterer wesentlicher Unterschied zu den klassischen Medien des Geschichtenerzählens ist, dass Computerspiele die Linearität des Erzählens aufheben können. Eine Geschichte kann (von Spiel zu Spiel unterschiedlich) in einer vom Spieler selbst festgelegten Reihenfolge erfahren werden.

7. Computerspiele sind ein Konglomerat verschiedener Medien (Multimedialität)

Computerspiele können unterschiedlichste Medien in sich vereinen. Einigen Spielen liegt beispielsweise ein Buch bei, in dem man die Hintergrundgeschichte nachlesen kann und natürlich können auch Filmsequenzen, längere Textpassagen oder Musikstücke in ein Spiel eingebunden sein.

Der Ablauf der Unterrichtseinheit

Die 1. Stunde: Einstieg in die Erzählweise von Computerspielen

Gleich zu Beginn der ersten Stunde sollte das Thema deutlich gemacht werden, nämlich die Untersuchung der Frage, welche Unterschiede es zwischen der Erzählweise von Büchern, Filmen und Computerspielen gibt. Die Stunde kann mit einem Brainstorming über Computerspiele beginnen, bei dem jeder die Möglichkeit hat, die Geschichte aus einem Computerspiel zu erzählen.

Anschließend soll das Arbeitsblatt M1 ausgeteilt werden, auf dem die Schülerinnen und Schüler notieren sollen, welche Bedeutung Geschichten in unterschiedlichen Computerspielgenres haben. Das Arbeitsblatt dient in erster Linie dazu, ein Unterrichtsgespräch zu initiieren, weshalb keine Musterlösung existiert.

Es folgt ein Vorschlag für eine Ergebnissicherung an der Tafel: „Im Gegensatz zu Büchern oder Filmen können Computerspiele eine Geschichte erzählen, sie müssen es aber nicht unbedingt. Frühere Computerspiele bestanden zumeist nur aus graphischen Elementen, erst später entstanden so genannte „Adventure“-Spiele, die eine Geschichte erzählten.“



Bildquelle: flickr (by Trammel Hudson)

Auch mit 3,25 Mhz Taktfrequenz lässt sich spielen - ein Sinclair ZX81 von 1981

Die 2. Stunde: Unterschiede in den Erzählweisen von Büchern, Filmen und Computerspielen

In dieser Stunde sollen die Unterschiede zwischen den Erzählstrukturen in Büchern, Filmen und Computerspielen näher betrachtet werden. Zu Beginn sollen die Schüler mit Hilfe von Arbeitsblatt M2 einschätzen, welches Medium für welche Art von Geschichte besonders geeignet ist.

Die Antworten der Schüler sollten ausführlich besprochen werden. Dabei kann darauf hingewiesen werden, dass Filme Charaktere besonders wirkungsvoll zum Leben erwecken können, wohingegen Bücher sehr detailliert erzählen und die Vorstellungskraft wecken können. Computerspiele hingegen lassen den Spieler die Kontrolle über Handlungen übernehmen. Wenn beispielsweise eine Person in einem Film stirbt, kann das sehr traurig sein, es würde jedoch nicht das Gefühl hervorrufen, dass man etwas dagegen hätte unternehmen können. Zur Vertiefung kann anschließend der Info-Text besprochen werden. Bei Bedarf kann man die Schüler noch nach weiteren Unterschieden suchen lassen oder weiter oben im Aufsatz genannte Informationen mit einfließen lassen. Die Schüler sollten am Ende der Stunde darauf hingewiesen werden, in der nächsten Stunde ein Buch mitzunehmen, das ihnen besonders gut gefallen hat.

Die 3. & 4. Stunde: Ideen für ein eigenes Computerspiel sammeln

In dieser Stunde sollen die Schülerinnen und Schüler selbst eine Idee für ein Computerspiel ausarbeiten, indem sie sich auf dem Arbeitsblatt M4 Notizen zu einigen grundlegenden Bausteinen machen, die in jedem Computerspiel auftauchen: Zum Ziel des Spiels, zu den Hindernisse, die darin auftauchen, zu den Hilfsmitteln, die dem Spieler zur Verfügung stehen und zu den Belohnungen, die der Spieler erhält, um Motivation zum Weiterspielen zu bekommen. Es kann hilfreich sein, dass sich die Jugendlichen hierzu Notizen machen oder eine erste Skizze anfertigen. Anschließend bzw. als Hausaufgabe soll der Startbildschirm des erdachten Spiels auf M5 skizziert und der Inhalt zusammengefasst werden (ebenfalls auf dem Arbeitsblatt M5).

Die 5., 6. & 7. Stunde: Realisierung der Idee

Je nachdem, wie erfahren die Klasse im Umgang mit Computern ist, kann der Beginn des Spiels mit Hilfe des Programms „Scratch“ auch tatsächlich in die Tat umgesetzt, d. h. programmiert werden. Das Programm ist speziell für Kinder entwickelt worden und erfordert keinerlei Voraussetzungen im Umgang mit Programmiersprachen. Es kann kostenlos heruntergeladen werden auf der Seite www.scratch.mit.edu und ist für Windows und Mac OSX erhältlich. Die Schülerinnen und Schüler werden zwar ein wenig Zeit benötigen, um die grundlegenden Funktionen kennen zu lernen, es gibt hierfür jedoch viele nützliche Hilfsmittel im Internet, z. B. die Scratch-Cards, die sehr kurze und klar verständliche Anleitungen zum Umgang mit dem Programm geben. Sie können kostenlos heruntergeladen (<http://www.brandhofer.cc/?p=65>) und anschließend ausgedruckt und laminiert werden. Weitere Informationen und Links lassen sich dem deutschen Wikipedia-Artikel zu Scratch entnehmen. Anschließend können die einzelnen Projekte und deren Entstehungs-geschichte in Kurzreferaten vorgetragen und bewertet werden.

LITERATUR:

Klaus Walter: Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games (Reihe Medienwissenschaften Bd. 2). Siegen: Universitätsverlag 2003 (online abrufbar unter: <http://deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=96412811X>).

Bernd Hartmann: Literatur, Film und das Computerspiel.
Münster u.a.: LIT Verlag 2004 (Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte, Bd. 2004).

Julian Kücklich: Narratologische Ansätze – Computerspiele als Erzählungen, abrufbar auf der Homepage des Autoren <http://playability.de/pub/>.

KOSTENLOSER SPIELETIPP:

Façade (kostenlos abrufbar unter: <http://www.interactivestory.net/>)

Façade macht den Spieler zu einem Zuschauer in einem Ehestreit, in den er eingreifen und somit dessen Verlauf ändern kann. Das Kunstprojekt ist noch in der Entwicklungsphase, zeigt aber eindrucksvoll die Möglichkeiten einer interaktiven Erzählung.



Steven Johnsons „Neue Intelligenz“ - Vorschläge für die Arbeit mit dem Sachbuch in der Oberstufe

Das Sachbuch „Neue Intelligenz“ hat vor allem in Amerika für Furore gesorgt. Die provokanteste These des Autors lautet, dass die Neuen Medien uns nicht dümmer, sondern intelligenter machen. Im Rahmen der hier vorgestellten Unterrichtseinheit wurde das Sachbuch als Ganzschrift in der 11. Klasse eines Gymnasiums gelesen, um die Schülerinnen und Schüler in fünf Unterrichtsstunden im Fach Deutsch mit wesentlichen Positionen der Medienwirkungsforschung vertraut zu machen.

1. Stunde: Gegenüberstellung M. Spitzer – S. Johnson

Mit Hilfe von M6 können sich die Schülerinnen und Schüler einen ersten Überblick über die Kernthesen von Johnson verschaffen. Um die Radikalität der Thesen Johnsons zu verdeutlichen, sollte gleich zu Beginn eine Gegenposition vorgestellt werden, z. B. einer der zahlreichen Texte oder Videos von oder über Manfred Spitzer.

Da diese Positionen bereits sehr viel Diskussionsstoff liefern, kann die Stunde mit einer kurzen Gesprächsstunde enden, in der die Schülerinnen und Schüler Gelegenheit haben, ihre eigene Meinung zu der Thematik zu äußern.

2. Stunde: Pressespiegel

Bevor in der nächsten Stunde näher auf die Argumentation im Buch eingegangen wird, soll die Wirkung, die das Buch in der Medienlandschaft ausgelöst hat, näher untersucht werden.

Der Einstieg kann mit einem Brainstorming zum Begriff „Popkultur“ beginnen. Die Schülerinnen und Schüler sollen hierbei ihre Meinung dazu äußern, was der nur schwer definierbare Begriff „Popkultur“ für sie bedeutet.

Im Anschluss können Ausschnitte aus den im Internet erhältlichen Rezensionen (z. B. von der FAZ unter dem Titel „Alles Gute kommt von unten“) an die Schülerinnen und Schüler ausgeteilt werden. Diese sollen die Rezensionen lesen und sich Notizen zum Inhalt machen. Die wichtigsten Inhalte der Rezension können dann in einem anschließenden Unterrichtsgespräch festgehalten werden, wobei besonders die vom Autor des Artikels vorgenommene Definition der Popkultur thematisiert werden sollte.

3. Stunde: Computerspiele

In dieser Stunde ließe sich gut mit einem Schülerreferat beginnen, in dem eine Schülerin oder ein Schüler einen kurzen Überblick über populäre Computerspiele und deren Inhalte referiert. Im Anschluss kann Johnsons Sicht auf die Computerspiele anhand der beiden Arbeitsblätter M7 Schritt für Schritt rekapituliert werden. Die Schüler haben anschließend Zeit, den Nutzen der Computerspiele anhand einer Kopie des Originaltextes herauszuarbeiten (S. 52-73, um Papier zu sparen, empfiehlt es sich, je vier Textseiten zu verkleinern und auf eine DIN A4-Seite zu kopieren). Den Schülerinnen und Schülern kann hierzu das Arbeitsblatt M8 ausgeteilt werden, die Ergebnissicherung kann mit Hilfe von M9 erfolgen.

Weitere Arbeitsanregungen

Die komplette Unterrichtseinheit zum Sachbuch von Steven Johnsons lässt sich auf Lehrer Online unter der Adresse <http://www.lehrer-online.de/neue-intelligenz.php?sid=66218518795125856420016031603230> finden. Die hier angebotenen Arbeitsblätter befassen sich auch mit anderen Kapiteln des Buchs, die sich z. B. mit Reality Shows oder dem Medium Fernsehen allgemein beschäftigen.



Bildquelle: flickr (by Will Lion)

moving intelligence through media



Erstellen von Rezensionen zu Computerspielen im Unterricht

Der gymnasiale Lehrplan Deutsch, Klasse 8 in Bayern sieht im Bereich „Medien nutzen und reflektieren“ vor, dass Schülerinnen und Schüler den „Aufbau von Zeitung und Webseiten“ kennen lernen und die eigene Mediennutzung „ggf. durch eigene Gestaltungsversuche, z. B. appellierende Texte. Kommentare und Reportagen“ reflektieren sollen. Diese Anforderungen können auf interessante Art und Weise durch die Arbeit mit Computerspielen erreicht werden⁵.

Das Schreiben von Rezensionen zu Computerspielen im Deutschunterricht verfolgt vor allem zwei Lernziele: Die Schülerinnen und Schüler sollen durch die Lektüre von Testberichten zur kritischen Auseinandersetzung mit Computerspielmagazinen angeregt werden und sie sollen die Beschreibung und Bewertung einüben. Die beiden hier vorgestellten Stunden sollten durch zusätzliche Materialien zum Verfassen einer Beschreibung bzw. Bewertung ergänzt werden. Weitere Anregungen zur Arbeit mit Spieletests finden sich in der Lehrer-Online-Unterrichtseinheit zum Spiel „Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod“ unter:

1. Teil: Erarbeitung von Kriterien zur Bewertung von Computerspielen

Anhand des Arbeitsblattes M10 sollen die Schülerinnen und Schüler einen Kriterienkatalog (Aufgabe 1) für die Bewertung von Computerspielen erstellen und anschließend einen von der Lehrkraft ausgeteilten Spieletest analysieren. Hierzu können alle Tests einer Computerspielfachzeitschrift ausgeschnitten und jeweils an zwei Schüler der Klasse ausgeteilt werden.

2. Teil: Verfassen einer eigenen Rezension

Anschließend können die Schülerinnen und Schüler mit Hilfe des Arbeitsblattes M11 einen eigenen Spieletest verfassen. Ideal wäre es, wenn die Schülerinnen und Schüler eine tragbare Konsole mit in den Unterricht bringen können, auf der das Spiel gespielt werden kann. Die fertigen Spieleberichte können auch am Computer erstellt und im Internet oder ausgedruckt präsentiert werden.

⁵ Diese Unterrichtsideen wurden zuerst veröffentlicht auf Lehrer-Online unter: <http://www.lehrer-online.de/dativ-genitiv-deutschunterricht.php?sid=26007886761453224819809270927240>.



Informationen für Eltern über Computerspiele

Fast alle Kinder lieben Computerspiele. Es liegen jedoch Welten zwischen einem stumpfen Ballerspiel und einem die Phantasie anregenden Abenteuer- oder Denkspiel. Informieren Sie sich daher über Spiele, die für ihr Kind geeignet sind.

Für viele Eltern sind die Neuen Medien ein zweischneidiges Schwert. Einerseits freuen sie sich, dass ihr Kind schon früh die vielzitierte Medienkompetenz im Umgang mit Computer und Internet erhält, andererseits fürchten sie, dass der Nachwuchs vielleicht zu viel Zeit vor dem Bildschirm verbringt und zu wenig für die Schule tut oder über die Neuen Medien mit gewalthaltigen oder pornographischen Inhalten konfrontiert wird.

Es ist zwar für Eltern nahezu unmöglich, ihre Kinder vor diesen unerwünschten Inhalten immer und überall zu beschützen; trotzdem sollten Sie nicht darauf verzichten, klare Regeln für den Medienkonsum aufzustellen und diese Regeln auch konsequent durchzusetzen. Kinder im Alter von 10-12 Jahren sollten **nicht länger als eine Stunde täglich** vor dem Computer verbringen. Wenn Ihr Kind jünger ist, sollten Sie die Zeit auf eine halbe Stunde (bis zum 6. Lebensjahr) bzw. eine Dreiviertelstunde (bis zum 10. Lebensjahr) verringern.

Falls es irgendwie möglich ist, sollten außerdem weder der Fernseher noch der Computer im Kinderzimmer untergebracht werden. Besser geeignet ist ein für alle in der Familie zugänglicher Raum. In jedem Fall gilt die „goldene Regel“: **Interessieren Sie sich für das, was Ihr Kind am Computer macht!** Der Computer ist ein Medium, das sowohl Erwachsene als auch Kinder fasziniert. Heranwachsende brauchen jedoch Hilfe bei der Auswahl der für sie geeigneten Software. Auf sich allein gestellt nutzen die meisten Kinder den Computer lediglich als Spielzeug. Zeigen Sie ihm daher frühzeitig Alternativen zu Computerspielen, z. B. das Programm *Scratch* (<http://scratch.mit.edu/>). Hierbei handelt es sich um eine Software, mit der Kinder auf spielerische Weise in die Programmierung eingeführt werden.

Eine hilfreiche Orientierung bei der Auswahl geeigneter Softwaretitel bieten zudem die Preise, die an besonders gelungene Computerprogramme verliehen werden. Auch mit pädagogisch sinnvoller Software sollten Kinder jedoch nicht vor dem Bildschirm allein gelassen werden. Zeigen Sie daher Interesse für die Medien, die Ihr Kind mag, lassen Sie sich diese zeigen und tauschen Sie sich darüber mit anderen Eltern oder Experten aus.



Tipps für Eltern zum Umgang mit dem Computer

1. Den Internetzugang beschränken

Lassen Sie Ihr Kind nicht unbeaufsichtigt ins Internet. Wenn es sich für eine bestimmte Internetseite interessiert, lässt sich der Browser so einstellen, dass er nur diese eine Seite anzeigt und keine Weiterleitung möglich ist. Mehr über so genannte „Positiv- listen“ erhalten Sie, wenn Sie auf www.klicksafe.de nach dem Begriff „Positiv- listen“ suchen.

2. Die Privatsphäre achten

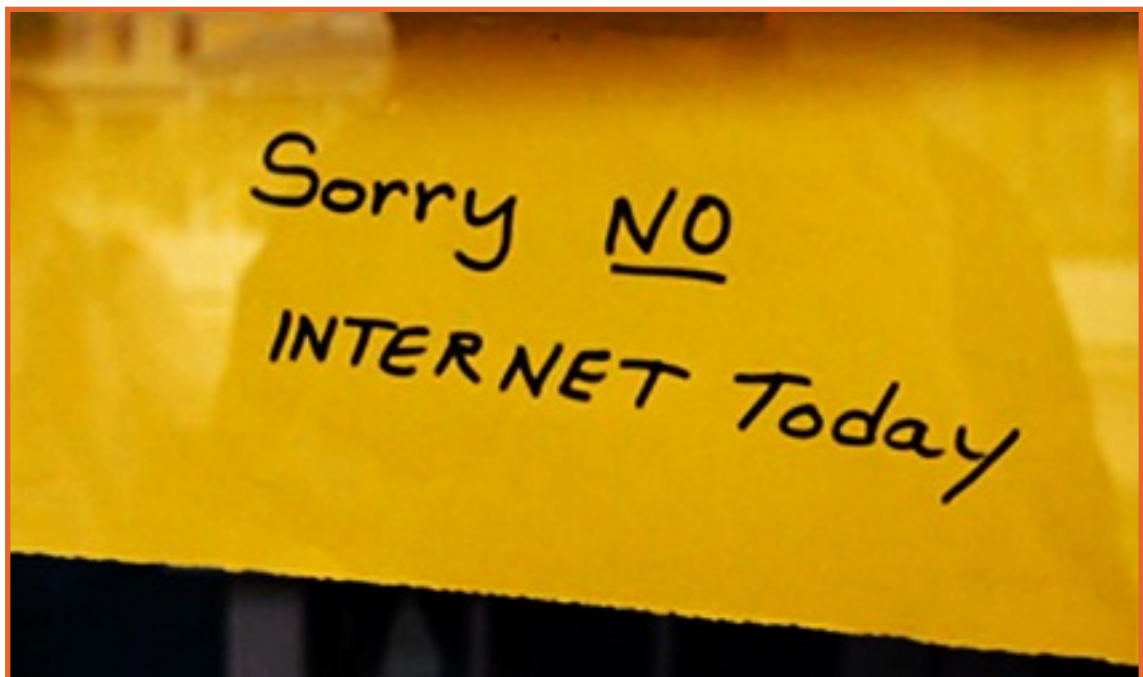
Weisen Sie Ihr Kind darauf hin, keine Bilder von sich ins Internet zu stellen oder private Daten wie Adresse, Telefonnummer etc. preiszugeben.

3. Sich über Neuigkeiten auf dem Computerspielmarkt informieren

Die Seite www.spielbar.de der Bundeszentrale für politische Bildung informiert Eltern über Neuigkeiten aus dem Bereich der Computerspiele und bietet darüber hinaus viele Tests aktueller Spiele und weiterführende Informationen.

4. Kindgerechte Internetangebote nutzen

Im Internet gibt es viele Seiten, die speziell für Kinder gemacht sind. Eine empfehlenswerte Suchmaschine für Kinder findet sich beispielsweise unter der Adresse: www.blinde-kuh.de



Bildquelle: flickr (by Marcello Gracioli)

Eltern sollten Teile des Internets für ihre Kinder „abschalten“.



Die digitale Werkzeugkiste

Auf der Seite www.moodle.medienistik.de lässt sich die „digitale Werkzeugkiste“ aufrufen, die Links zu vielen Nützlichen Internetangeboten zum Einsatz in der Schule bereithält, u.a. die folgenden:

Animoto

Animoto - das sich selbst als "das Ende der Diashows" bezeichnet, erzeugt automatisch komplett geschnittene Videos aus vorgegebenen Fotos, Videoclips und Musikstücken.

Dipity

Mit dipity.com können hübsche Zeitleisten erstellt und anschließend in Internetseiten integriert werden.

Evernote

Evernote ist ein digitales Notizbuch mit zahlreichen Funktionen. Es gibt mobile Versionen für iOS und Android, so dass man überall auf seine Aufzeichnungen zugreifen kann.

Fontsquirrel

Fontsquirrel ist ein Archiv mit kostenlosen Schriftarten.

Glogster

Mit Glogster lassen sich interaktive Poster erstellen, die sich hervorragend für Referate oder Präsentationen einsetzen lassen.

Jing

Jing ist eine Software, mit deren Hilfe sich so genannte "Screencasts" erstellen lassen, d. h. man kann das, was man auf dem Bildschirm sieht, aufzeichnen und als Video abspeichern. Das Programm ist erhältlich für Windows und Mac.

Office.com

Microsoft stellt auf der Internetseite www.office.com über 50.000 Cliparts kostenlos zur Verfügung.

PDFescape

Auf der Seite PDFescape.com lassen sich PDF-Dateien online bearbeiten. Dabei lassen sich nicht nur Seiten löschen oder Links generieren, man kann auch Zeichnungen einfügen oder einzelne Bereiche löschen.

Popplet

Popplet ist eine Seite, auf der man (in einer optisch ansprechenden Form) gemeinsam an Ideen arbeiten kann.

Prezi

Mit Prezi lassen sich online, ohne ein Programm herunterzuladen, eindrucksvolle und originelle Präsentationen erstellen, die sich vom sonstigen Powerpoint-Einheitsbrei abheben.

[Slideshare](#)

Was YouTube für Videos ist, ist Slideshare für Präsentationen. Auf der Seite lassen sich nicht nur eigene Präsentationen hochladen und auf eine Internetseite einbinden - man kann sich auch Anregungen aus anderen Präsentationen zu den unterschiedlichsten Themengebieten holen.

[symboloo](#)

Mit Symboloo lassen sich schnell Internetseiten zu bestimmten Themengruppen zusammenstellen. Das Tool ist ideal dafür geeignet, Schülerinnen und Schülern Internetseiten (z. B. für eine Recherchearbeit) zusammenzustellen.

[Wallwisher](#)

Wallwisher ist eine Online-Pinnwand und eine weitere Möglichkeit, um Gruppen an verschiedenen Computern miteinander schnell und einfach kommunizieren zu lassen.

[Wikispaces](#)

Wikispaces ist ein Dienst, der es ermöglicht, schnell und kostenlos ein eigenes Wiki zu gestalten. Für Bildungseinrichtungen hält die Seite zudem besondere Features kostenlos bereit, die ansonsten bezahlt werden müssen.

[Wordle](#)

Wordle ist ein Tool, um "Wort-Wolken" aus vorgegebenen Texten zu erstellen. Wörter, die öfter auftauchen, werden dabei größer geschrieben. Das Layout der Wolke kann z.B. durch die Wahl der Schriftart und der Farbe verändert werden.

[Xtranormal](#)

Xtranormal ist ein witziger Dienst, mit deren Hilfe sich kostenlos Zeichentrickfilme von erstaunlicher Qualität und Komplexität erstellen lassen.



Bildquelle: flickr (by Jason Rhode)

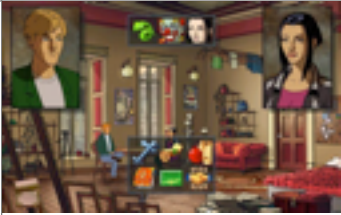
Auch im digitalen Zeitalter unverzichtbar: passende Werkzeuge



Wie erzählen Computerspiele? - M1

Arbeitsanregung

Schau dir die folgenden Bildschirmfotos von Computerspielen an und überlege, wie wichtig es bei dem jeweiligen Spiel sein könnte, dass eine spannende Geschichte erzählt wird. Benutze hierzu eine Skale von 1-10, wobei 1 „Die Geschichte ist unwichtig“ und 10 „Die Geschichte ist das Wichtigste an dem Spiel“ bedeutet.

Bildschirmfoto	Ist eine spannende Geschichte wichtig?	Bildschirmfoto	Ist eine spannende Geschichte wichtig?
 <i>The Legend of Zelda: Twilight Princess (Action-Adventure)</i>		 <i>Ghostbusters (Action-Adventure)</i>	
 <i>Motorstorm: Pacific Rift (Rennspiel)</i>		 <i>Baphomets Fluch (Adventure)</i>	
 <i>The Book of Unwritten Tales (Adventure)</i>		 <i>WWE Worlds of Wrestlemania (Beat ´em Up, Simulation)</i>	
 <i>Landwirtschaftssimulator (Simulation)</i>		 <i>Skate it (Sportspiel)</i>	

Quelle der Bilder: www.spielbar.de



Unterschiede zwischen Erzählungen in Büchern, Filmen und Computerspielen - M2

Arbeitsanregung

Kreuze an, welche der folgenden Geschichten du lieber in einem Film, einem Buch oder einem Computerspiel sehen möchtest und begründe deine Antworten kurz:

Geschichte	Buch	Film	Spiel	Begründung
<i>Ein Geheimagent verfolgt einen Terroristen durch mehrere Länder und liefert sich wilde Verfolgungsjagden.</i>				
<i>Ein Archäologe muss viele Rätsel lösen, um einen verborgenen Schatz zu finden.</i>				
<i>Ein Kind leidet an einer unheilbaren Krankheit und berichtet von seinen Gefühlen.</i>				
<i>Ein Mann und eine Frau verlieben sich und wollen heiraten.</i>				
<i>Das Schicksal einer Familie wird über mehrere Generationen hinweg erzählt.</i>				



Besonderheiten der Erzählweise von Computerspielen - M3

1. Das Ende der Geschichte bleibt eventuell unbekannt.

Wenn ein Computerspiel sehr schwer ist, kann es sein, dass man das Ende nicht erfährt. Einen Film oder ein Buch kann man dagegen immer bis zum Ende schauen bzw. lesen.

2. In Computerspielen kann man die Handlung beeinflussen.

Dies bedeutet allerdings für den Programmierer viel Arbeit, da bereits vier Stellen, an denen der Spieler zwischen zwei Entscheidungsmöglichkeiten wählen kann, bedeutet, dass es sechzehn verschiedene Enden der Geschichte geben muss.

3. Computerspiele ermöglichen Interaktion zwischen Spielern

Einige Computerspiele ermöglichen es, dass die Spieler miteinander ins Gespräch kommen und Aufgaben gemeinsam lösen, was bei Filmen und Büchern nicht möglich ist.

4. Computerspiele sind multimedial

Das bedeutet, dass in einem Computerspiel sowohl Filme als auch viel Text, Bilder und Musik vorkommen können.

Arbeitsanregung

Fallen dir weitere Besonderheiten der Erzählweise von Computerspielen ein?



Ideen für ein Computerspiel sammeln - M4

Viele Computerspiele erzählen eine spannende Geschichte. Es gibt sogar Spiele, deren Geschichte auf einem Buch basiert. Wir wollen in den nächsten Stunden Ideen für eigene Computerspiele entwickeln. Bevor wir damit beginnen, solltest du die erste Seite deines Buch lesen und dir überlegen, wie ein Computerspiel zu diesem Buch aussehen könnte. Beantworte dazu zunächst einmal in Ruhe die folgenden Fragen:

1. Welche Art von Spiel (Adventure, Rollenspiel etc.) passt zu deinem Buch?

2. Welches Ziel soll der Spieler in deinem Computerspiel verfolgen?

3. Welche Hindernisse sollen in dem Spiel auftauchen?

4. Welche Hilfsmittel sollen dem Spieler dabei helfen, das Ziel zu erreichen?

5. Welche Belohnungen soll der Spieler im Laufe des Spiels erhalten?



Ideen zur Gestaltung eines eigenen Computerspiels - M5

Arbeitsanregungen

Male auf, was der Spieler sehen soll, wenn er dein Spiel zum ersten Mal anschaltet. Lies dir hierfür noch einmal die erste Seite deines Buches durch und gestalte anschließend in dem unten abgedruckten Kasten den Startbildschirm deines Spiels.

Schreibe anschließend einen Packungstext, auf dem du für den Inhalt deines Spiels kurz zusammenfasst.

Schreibe anschließend einen Packungstext, auf dem du für den Inhalt deines Spiels kurz zusammenfasst!



Steven Johnson - Hauptgedanken der Einleitung des Sachbuchs „Neue Intelligenz“ - M6

Gängige Meinung der Gesellschaft:

Die Jugend stumpft durch den Medienkonsum ab.

Kernthese von Johnson:

Die populäre Unterhaltungskultur wurde im Laufe der letzten dreißig Jahre immer komplexer und intellektuell anspruchsvoller.

Eingeführter Begriff:

„Schläferkurve“ (Sleeping Curve) - damit ist die durchschnittliche Veränderung der Medienlandschaft hin zu mehr Komplexität und kognitiven Herausforderungen gemeint.

Definition von Kultur:

Kultur ist für Johnson ein von Menschenhand erschaffenes Wettersystem (kulturelle Objekte sind ein Produkt von „Umweltbedingungen“). Diese Produkte sind meistens keine großen Kunstwerke, aber komplexer als die vorherigen.

Kriterien der Medienkritiker:

Unterhaltung hat nur dann einen Wert, wenn sie Werte vermittelt. Dies ist in den letzten Jahrzehnten immer weniger der Fall gewesen. Die Botschaften sind dunkel und zweideutig, es gibt kaum noch strahlende Helden.

Argumente von Johnson:

Unterhaltungskultur ist realistischer geworden. Die wirkliche Welt besteht nicht aus „hübsch verpackten Lehrstücken über die menschliche Tugend“ (S. 27).

Johnsons Definition von Medien:

Sie sind eine Art kognitives Trainingsprogramm, keine Lektion fürs Leben.

Fazit:

Die populäre Kultur der Gegenwart führt uns vielleicht nicht mehr auf den Pfad der Tugend, aber sie macht uns intelligenter.



Steven Johnson über Computerspiele - M7 (1 von 2)

Gängige Meinung der Gesellschaft:

Computerspiele erhöhen die Aggression und sind Zeitverschwendung; bestenfalls verbessern sie die Hand-Auge-Koordination. Bücher dagegen sind wertvoll und machen aktiv.

Johnsons Gegenargument:

Computerspiele haben deshalb einen so schlechten Ruf, weil man sie immer mit der älteren Tradition des Lesens vergleicht.

„Gedankenexperiment“

In einem Paralleluniversum wurden Computerspiele lange vor Büchern erfunden. Was würden Lehrer und Kulturwächter zu der neu aufkommenden Lesewut sagen?

- Lesen unterfordert die Sinne
- Nur ein kleiner Teil des Gehirns wird aktiviert
- Lesen führt in die Isolation und dazu, sich der Interaktion zu entziehen
- Altersgenossen werden nicht mehr wahrgenommen

Gefährlichste Eigenschaft: Der lineare und vorgegebene Weg, den Inhalten zu folgen. Dies erhöht das Risiko einer allgemeinen Passivität. Lesen führt daher zu Unterwürfigkeit und Gehorsam

Einschränkung:

Johnson versteht dieses Gedankenexperiment selbst als „Taschenspielertrick“ (S. 35) und lobt im Folgenden die Vorzüge der Bücher:

- Lesen erfordert eine aktive Teilnahme, es regt die Vorstellungskraft an.
- Lesen fördert die Aussicht auf eine erfolgreiche Karriere, da diese Eigenschaft von unserer Gesellschaft hoch bewertet wird.
- Lesen schult den Fleiß, die Konzentration und die Fähigkeit, Wörtern einen Sinn zu verleihen.
- Lesen schult die mentalen Kapazitäten.



Steven Johnson über Computerspiele - M7 (2 von 2)

Kernthesen von Johnsons Argumentation:

Die Populärkultur stellt Konsumenten vor immer größere Herausforderungen. Diese Kultur fördert Fähigkeiten, die ebenso wichtig sind wie die, die das Lesen vermittelt.

Johnsons Problembeschreibung:

Es klafft eine tiefe Erfahrungslücke zwischen denjenigen, die Computerspiele spielen und jenen, die sie von außen beurteilen. Dies erschwert die Auseinandersetzung mit den Kritikern.

Die Besonderheiten und Probleme von Computerspielen:

- „Das schmutzige kleine Geheimnis von Computerspielen ist, wie viel Zeit man beim Spielen damit verbringt, keinen Spaß an ihnen zu haben. [...] Soll das etwa hirnloser Eskapismus sein? Wenn ja, dann ist es eine ziemlich masochistische Form davon. Wer will schon in eine Welt entfliehen, in der man sich 90 Prozent der Zeit nur ärgert?“ (S. 39)
- Der Preis der Interaktivität ist, dass der Benutzer oft ratlos ist und im Spiel nicht weiterkommt
- Daher lebt eine gesamte Industrie davon, Lösungsbücher zu verkaufen oder Spiele-Hotlines anbieten.
- Diese Hilfen lassen sich durchaus vergleichen mit Lektürehilfen für anspruchsvolle Werke der Weltliteratur. = ähnliche Komplexität

Warum machen Computerspiele trotzdem Spaß?

- es liegt nicht an der knallbunten Grafik
- es liegt nicht an der Präsentation von Gewalt und Sex
- es liegt nicht an der Interaktivität

Johnson erklärt das Phänomen mit der aktuellen Gehirnforschung. Spiele sprechen das Belohnungssystem des Gehirns an und Belohnungen gibt es in Spielen überall. „Die Spieledesigner verwenden einen wesentlichen Teil ihrer Arbeit darauf, den Spieler auf potentielle Belohnungen hinzuweisen“ (S. 49). Der Spieler will unbedingt wissen, wie es weiter geht. „Kein anderes Medium bietet diesen Reiz-Cocktail aus Belohnung und Entdeckung“ (S. 51).



Arbeitsanregung

This image shows a full page of blank handwriting practice paper. It features 20 evenly spaced, horizontal orange lines running across the entire width of the page. The background is a solid light gray color. There are no margins, text, or other markings on the page.



Steven Johnson über den Nutzen von Computerspielen - M9

Worin liegt er nicht?

Computerspiele erteilen keine moralische Lektion. Die in ihnen erzählten Geschichten sind auf dem Niveau eines schlechten Hollywoodfilms. Der Inhalt ist oft kindisch oder blutrünstig

Aber:

Spiele trainieren (wie Schach oder Algebra), Prioritäten zu setzen und Entscheidungen zu treffen. Dadurch trainiert man logische Fähigkeiten, vor allem die folgenden beiden:

- **Erkunden (probing)**

Computerspiele geben die Regeln nur selten vor. Diese müssen erst entschlüsselt werden. Dies ist eine grundlegende Prozedur wissenschaftlicher Forschung

- **Hierarchisch ordnen (telescoping)**

Computerspiele erfordern es, Aufgaben zu managen

Fazit:

Computerspiele schulen lebensnahe und realistische Fähigkeiten. Wie beim Lösen von mathematischen Textaufgaben spielt es keine Rolle, *was* man denkt, sondern *wie* man denkt.



Aufgaben zur Arbeit mit Rezensionen zu Computerspielen - M10

1.) Schreibe auf, welche Fragen in einem Spieletest unbedingt beantwortet werden müssen.

2.) Schreibe auf, wie der Spieletest strukturiert ist (z. B.: Teil 1: Kurzbeschreibung (Z. 1-3), Teil 2: Der Beginn des Spiels (Z. 4-12) usw.).

3.) Schreibe auf, wie Du eine Endnote für ein Spiel festlegen würdest (z. B. 30% Grafik, 40% Spielspaß etc.).



Arbeitsanregung

This image shows a full page of blank handwriting practice paper. It features 20 evenly spaced, horizontal orange lines running across the entire width of the page. The background is a solid off-white color, providing a clean surface for writing practice. There are no margins, text, or other markings present.