



Verwendet man Computerspiele im Unterricht als literarische Gegenstände, können sie für schwache Leser Vorteile haben.

Computerspiele im Deutschunterricht

(YP) Literarische Kompetenz lässt sich nur mit Büchern erwerben? Falsch, sagt Jan Boelmann, Juniorprofessor für literarisches Lernen an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg – und wirbt für den Einsatz narrativer Computerspiele.

Herr Boelmann, wie begeistern Sie Jugendliche im Deutschunterricht für klassische Dramen?

Das Wichtigste ist aus meiner Sicht ein abwechslungsreicher Unterricht. Eine Möglichkeit dabei ist der Einsatz von Computerspielen, aber diese Möglichkeit wird bislang eher selten genutzt. Dabei orientieren sich viele Computerspiele in ihrem narrativen Aufbau an typischen Merkmalen von Dramen. So kann man mit einem Computerspiel etwas lernen, was man später auf klassische Dramen übertragen kann.

Zum Beispiel?

Die Analyse von Figuren und das Verstehen einer dramaturgischen Logik, man kann Bildsprache lernen, man

kann aber auch metaphorische und symbolische Ausdrucksweisen erlernen. Vorausgesetzt, ein Spiel stellt die gleichen Anforderungen wie ein literarischer Text, sind auch die Kompetenzpotenziale identisch. Übrigens fördert man damit nicht nur die Jungen. Mädchen zeigen genauso wie beim Verstehen von Texten auch bei Computerspielen bessere Leistungen als Jungen.

Sie sagen, Computerspiele eignen sich insbesondere für Schülerinnen und Schüler, die Schwierigkeiten mit dem Lesen haben.

Das stimmt: Verwendet man Computerspiele als literarische Gegenstände, stellt man schnell fest, dass sie gerade für schwache Leser Vorteile haben. Im Spiel

werden die Geschichten in kleinste Einheiten zerteilt. Beim einem Adventurespiel können das schlichte Aufforderungen wie „Nimm den Hammer, benutze das Schild“ sein. Dadurch sind einige Schüler überhaupt erst in der Lage, einen Gegenstand zu rezipieren und zu verstehen. Das ist der Vorteil von Computerspielen. Wenn ich sage, lies diese eine Seite Text und danach schreiben wir eine Charakterisierung der Figur, dann scheitert das bei vielen schon daran, dass sie diese Seite Text nicht gut genug verstehen. Mit einem Computerspiel muss man sich aktiv auseinandersetzen. Erst wenn ich selbst tätig bin und an der Geschichte mitwirke, dann geht sie auch weiter. Dadurch biete ich gerade den Schülern, die Probleme mit der Rezeption von Texten haben, die Möglichkeit, sich aktiv mit dem Gegenstand zu beschäftigen und dann auch das Handwerkszeug zu lernen, das sie später bei Literatur auch wieder verwenden können.

Wie reagieren die Schüler?

Es gibt unterschiedliche Standpunkte: In der Medienpädagogik hört man oft den Vorbehalt, die Schüler würden allergisch darauf reagieren, wenn man ihnen ihre Freizeitmedien wegnimmt. Das hieß es schon beim Comic und beim Film. Das ist aber meiner Erfahrung nach nicht so. Sie finden das spannend und fühlen sich auch ernst genommen. Aber es ist natürlich die Frage, wie man ein Spiel in den Unterricht einbindet und gezielt Aufgaben stellt.

Nehmen wir ein konkretes Beispiel: Für welche Lehrplaninhalte kann ich ein Spiel wie ‚Half-Life‘ einsetzen?

Auch ‚Half-Life‘ kann man an einigen Stellen durchaus kritisch reflektieren, aber ich habe es zum Beispiel in der Oberstufe eingesetzt, um Dramentheorie zu behandeln. Das ist in NRW Teil des Zentralabiturs und mit diesem Spiel kann man das gut verdeutlichen. Das Spiel kann man mit kleinen Anpassungen in etwa zehn Stunden realisieren. Das ist dann vergleichbar mit der Arbeit mit einem Buch.

Was sagen Eltern und Lehrerkollegen dazu?

Die sind schon skeptisch, aber grundsätzlich gilt für die Auswahl von Computerspielen als Gegenstand für den Unterricht das Gleiche, was für Literatur auch gilt: Ist das Spiel für das Alter der Schüler angemessen? Passt der Gegenstand zu den Lehrplananforderungen? Aber es gibt schon viele Vorurteile gegen Computerspiele: Das ist zu teuer, das können nicht alle spielen. Aber wenn man sich die JIM-Studie anguckt, dann haben fast alle Schüler Zugang zu Computern. Und so wie man bei Büchern nicht die frisch erschienene, gebundene Erstausgabe nimmt, nimmt man auch bei Spielen was Älteres, was zwischen 5 und 10 Euro kostet.

Welche Hürden gibt es noch?

Es kommt sehr auf die Ausstattung der einzelnen Schulen an. Viele Schulen rüsten technisch auf und das Anforderungsniveau von Computerspielen an die technische Ausstattung steigt seit einigen Jahren kaum noch. Auf einem durchschnittlichen Rechner kann man schon viele Spiele der letzten fünf Jahre spielen. Im Moment ist das aber tatsächlich noch Pionierarbeit.

Ab wann wird der Einsatz von Computerspielen in Lehrplänen stehen?

Im Moment gibt es vereinzelt mal Seminare an den Unis zu dem Thema. Das kommt jetzt so langsam. Auch die Anzahl der Lehrer, die selbst eine Computerspielbiografie haben, steigt natürlich. Ich denke, das wächst sich raus: In 30 Jahren wird man sich die Frage nicht mehr stellen, ob man solche Spiele einsetzt. Das wird ganz selbstverständlich sein.

Was würden Sie sich bis dahin wünschen?

Mehr Mut! Die Arbeit mit Computerspielen macht erst mal Angst. Das ist einfach so, weil es viele unbekannte Faktoren gibt. Ein gewisses Maß an Gelassenheit braucht man natürlich auch. Einfach mal ausprobieren und gucken, ob das was für einen ist. Das würde ich mir auf jeden Fall wünschen. Und der zweite Wunsch wäre, dass mehr Material für Lehrer entwickelt wird, das sie einfach verwenden können und nicht noch mehr Zeit in die Vorbereitung investieren müssen. ‹‹

Zur Person

Dr. Jan Boelmann ist Juniorprofessor für literarisches Lernen an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg und hat zum Thema literarisches Lernen mit narrativen Computerspielen promoviert.