media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

Sebastian Möring; Manuela Pohl; Nathanael Riemer

Einleitung

2021

https://doi.org/10.25969/mediarep/18040

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Möring, Sebastian; Pohl, Manuela; Riemer, Nathanael: Einleitung. (2021), S. 8–13. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/18040.

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0/ deed.de Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de

Terms of use:
This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0/deed.de License. For more information see:
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

Einleitung

Im Zuge einer fortschreitenden Digitalisierung aller Lebensbereiche sind Konzepte zur Digitalisierung im Bildungsbereich gefragt wie nie zuvor. Bald schon könnte der Einsatz von Computerspielen in Bildungskontexten und schulischen Unterrichtsszenarien die Regel und nicht mehr die Ausnahme sein. Vor allem Krisen pandemischen Ausmaßes zeigen, dass es für die Umsetzung zwar oft an Infrastrukturen fehlt. Sie offenbaren aber auch, dass es andere Formen von Lerngegenständen und Lernmitteln braucht, über die sich Schülerinnen und Schüler – insbesondere im digital gestützten Distanzlernen – Inhalte aneignen und Kompetenzen erwerben können. Auf lange Sicht könnte dies unter anderem auch die zunehmende Akzeptanz von Computerspielen als Bildungsmedien beschleunigen.

Vor diesem Hintergrund ist das Ziel des vorliegenden Bandes, die Potenziale von Computer- und Videospielen im Kontext unterschiedlicher Lernprozesse zu untersuchen. Er beleuchtet dabei Lernziele, die durch den Einsatz digitaler Spiele erreicht werden können. Im Zentrum der einzelnen Beiträge stehen neben medienpädagogischen Voraussetzungen zum Einsatz von Computerspielen in Lehr-Lern-Szenarien und Überlegungen zum Zusammenhang von digitalen Spielen und Lernen auch Formen des sozialen Lernens, des Erkundens von gesellschaftlichen und historischen Zusammenhängen mithilfe digitaler Spiele sowie die Entwicklung von Kompetenzen im sprachlich- und musikalisch-ästhetischen Bereich mittels digitaler Spiele. Dabei kommen Fachdidaktiker*innen und Fachwissenschaftler*innen verschiedener Bereiche zu Wort. Sie zeigen jeweils aus der Perspektive ihrer Fachdisziplinen das Lernpotenzial konkreter Computerspiele auf und stellen es zur Diskussion.

Dieser Band setzt fort, was wir im Band „Videospiele als didaktische Herausforderung“ (2020) und in der gleichnamigen Ringvorlesung aus dem Sommersemester 2017 begonnen haben. Die Idee für die Ringvorlesungen entstand aus Anregungen von Studierenden, die auf die oben erwähnten Desiderate aufmerksam machten. In der daraufhin entwickelten Veranstaltungsreihe sollten daher Erkenntnisse der Medienwissenschaften, der Game Studies, der Medienforschung sowie verschiedener fachdidaktischer Disziplinen mit Erfahrungen der Studierenden interaktiv verknüpft werden. Fast alle in diesem Band versammelten Beiträge wurden entsprechend zunächst als Vorträge im Rahmen der Ringvorlesung „Didaktik des digitalen Spielens“ im Wintersemester 2018/2019 an der Philosophischen Fakultät der Universität Potsdam gehalten. Im Unterschied zur ersten Vorlesungsreihe (2017) haben wir unseren Vortragenden die Möglichkeit gegeben, ihre Vorträge allein oder als Tandems bestehend aus Didaktiker*innen und Computerspielspezialist*innen zu halten.

Die zentrale Bedingung zur Ermöglichung des Computerspielens sind Computer – programmierbare Maschinen. Wenn man etwas über die Möglichkeiten lernen möchte, wie Computerspiele in Bildungskontexten eingesetzt werden können, muss man auch verstehen, auf welche Weise Computerspiele von der Eigenart von Computern, von ihrer Programmierung und ihren Algorithmen, beeinflusst sind. Vor diesem Hintergrund diskutiert Jan Distelmeyer in seinem Beitrag mithilfe des Spiels ANGRY BIRDS grundsätzlich die Rolle von Computern, Algorithmen und Programmierung beim Computerspielen.

Im Dialog mit Jan Distelmeyer versteht Petra Lenz Computerspiele in ihrem Beitrag als eine doppelte Regelung und eruiert die Implikationen dieser Überlegung für das Lernen. Ebenfalls am Beispiel von ANGRY BIRDS zeigt Lenz, dass das Computerspielen

sowohl das Erlernen von Spiel-Regeln, vergleichbar mit dem Lernen in analogen Spielen, als auch das Lernen von Game-Regeln, die für ein Verständnis der Strukturen digitaler Welten stehen, umfasst. Lenz' Fokus liegt dabei auf dem Erlernen von Moral.

Neben ihrer Programmierung und ihrer Regelhaftigkeit können Computerspiele auch im Hinblick auf ihre performativen Aspekte und ihre Rhythmik betrachtet werden. Aus der Perspektive der Ludomusikologie forscht Melanie Fritsch zum Zusammenhang von Musik und Computerspielen und eruiert in ihrem Beitrag, in welcher Hinsicht Computerspiele im Musik- und Sportunterricht eingesetzt werden können.

Ulrike Lucke, Tobias Moebert und Dietmar Zoerner zeigen in ihrem Text, wie Computerspiele außerhalb klassischer Bildungskontexte im Rahmen therapeutischer Trainings eingesetzt werden können. Im vorliegenden Beitrag geht es um das Erkennen von Emotionen für Menschen mit Autismus. Die Autor*innen erläutern anhand der von ihnen (mit-)entwickelten Spielanwendungen ZIRKUS EMPATHICO, E.V.A. und LODUR verschiedene Strategien, um Menschen mit Autismus das Erkennen bestimmter Emotionen zu erleichtern.

Computerspiele sind populäre Medien, die unter anderem historische Szenarien simulieren. Sie beeinflussen so, was die Spielenden von heute aufgrund entsprechender Darstellungen über historische Ereignisse (nicht) lernen können. Am Beispiel des Piratenbildes zeigen Sebastian Ernst und Maik Wienecke, wie man im Geschichtsunterricht vermitteln kann, kritisch mit Computerspielen als historische Quellen umzugehen.

Von der These ausgehend, dass Geschichte eine Konstruktion ist, die notwendigerweise im Rückblick und im Rückgriff auf Quellen erzeugt wird, macht Sebastian Ernst in einem weiteren Beitrag am Beispiel von HORIZON ZERO DAWN einen Vorschlag, wie man Computerspiele einsetzen kann, um ein Bewusstsein für

dieses Problem zu erlangen. Er zeigt, wie sich historisches Wissen dekonstruieren lässt.

Vom Fach Geschichte geht es weiter zum Fach Deutsch. In ihrem Beitrag legt Annegret Montag den Fokus auf die Lehramtsausbildung und thematisiert den Stand des Einsatzes von Computerspielen in selbiger. Montag beschreibt das Seminarkonzept sowie ihre Erfahrungen der Durchführung des Seminars „Narrative Computerspiele im Deutschunterricht", in welchem Studierende klassische Märchen mithilfe des bekannten Editors RPG MAKER MV als Rollenspiele umsetzen.

Computerspiele können nicht nur eingesetzt werden, damit Schüler*innen die Strukturen klassischer und moderner Erzählungen verstehen. Ihre Eigenschaften können auch zur Interaktion beim Fremdsprachenlernen nützlich sein. Manuela Pohl und Sebastian Möring schlagen in ihrem Beitrag vor, das Potenzial von narrativen und ludischen Leerstellen in Computerspielen zur Schaffung von interkulturellen Interaktions- bzw. kommunikativen Handlungssituationen – etwa beim Erlernen der deutschen Sprache als Fremdsprache – zu nutzen. Sie zeigen dies exemplarisch am Spiel BROTHERS: A TALE OF TWO SONS.

Der Einsatz von Computerspielen in institutionellen Bildungskontexten wie zum Beispiel im schulischen Unterricht setzt nicht nur eine entsprechende technische Infrastruktur voraus, sondern auch eine medienpädagogische Kompetenz seitens des Lehrpersonals. Darauf, wie wichtig dies im Kontext der Lehrkräfteausbildung ist, geht Ilka Goetz in ihrem Beitrag ein.

Abgesehen von ihren ästhetischen Eigenschaften verfügen Computerspiele über ein enormes Marktpotenzial, wie die Umsätze der Computerspielindustrie zeigen. Im Rahmen der Erwachsenenbildung kann diese betriebswirtschaftliche Relevanz von Computerspielen genutzt werden. Nathanael Riemer schlägt vor, wie am Beispiel der Computerspielindustrie betriebswirtschaft-

liche Zusammenhänge und Logiken des Marketings unterrichtet werden könnten.

Ein Großteil der genannten Vorträge wurde als Teil der Vorlesung in ihrer aufgezeichneten Form auf der Videoplattform Media.UP der Universität Potsdam (https://mediaup.uni-potsdam.de/) zugänglich gemacht. Sie sind jeweils über die Namen der Autor*innen auffindbar.

Viele Menschen haben zur Entstehung der Ringvorlesung und der vorliegenden Publikation beigetragen. Vor allem möchten wir die Studierenden unserer Lehrveranstaltungen würdigen, die wesentliche Impulse gesetzt haben und mit ihren Ideen, ihren kritischen Fragen und ihrer Offenheit dazu beigetragen haben, dass die Vortragenden einen echten Mehrwert mitnehmen konnten. Ohne Vortragende und Beitragende können weder eine Ringvorlesung noch ein Sammelband bestritten werden. Allen Mitwirkenden möchten wir herzlich für ihre Überlegungen und Unterstützung danken.

Ebenso danken wir unseren Partnerinstitutionen und Unterstützer*innen, dem Kooperationsstudiengang Europäische Medienwissenschaft der Universität Potsdam und der Fachhochschule Potsdam, dem Zentrum für Lehrerbildung (ZeLB), dem Bildungscampus der Universität Potsdam und dem Projekt Innovative Universität Potsdam (Inno-UP), dem Brandenburgischen Zentrum für Medienwissenschaften (ZeM) und den Mitgliedern des DIGAREC – Zentrum für Computerspielforschung, dem Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF), der Gemeinsamen Wissenschaftskonferenz (GWK) und dem Projekt PSI – Potsdam (Professionalisierung – Schulpraktische Studien – Inklusion: Potsdamer Modell der Lehrerbildung).

Ein Dank geht außerdem an Lars Pinkwart für das formale Korrektorat und an Daniel Boll für das Lektorat.

Sebastian Möring, Manuela Pohl, Nathanael Riemer