

Mit interaktiven Narrationen zur literarischen Kompetenz – Was Computerspiele für den Literaturunterricht leisten können

Jan M. Boelmann und Lisa König

Abstract

Computerspiele sind nicht erst seit der Covid-19-Pandemie kaum mehr aus der Lebenswelt von Schüler:innen wegzudenken. Bereits frühzeitig kommen sie mit Games und den darin präsentierten Erzählungen in Kontakt. Doch ist Zocken kein blosser Zeitvertreib. Vielmehr bieten Computerspiele durch ihre gegenstandsspezifischen Gestaltungsstrukturen mediumsinhärente Potenziale des Narrativen. Geschichten werden interaktiv erlebbar und fordern von Spielenden durch die Kombination von narrativen und ludischen Anteilen die aktive Beteiligung an der Spielwelt ein. Im Rahmen des vorliegenden Beitrags wird daher skizziert, inwiefern sich die interaktiven Narrationen von Computerspielen ausgestalten, welche lernförderlichen Aspekte sich hieraus für die schulische Literaturvermittlung ergeben und welche literarischen Kompetenzen sich mit Games fördern lassen.

Schlüsselwörter

Computerspiele, interaktive Geschichten, literarisches Verstehen, literarische Kompetenz, Literaturunterricht

⇒ Titre, chapeau et mots-clés se trouvent en français à la fin de l'article

⇒ Titolo, riassunto e parole chiave in italiano e in francese alla fine dell'articolo

Autor:innen

Jan M. Boelmann, Institut für deutsche Sprache und Literatur, Zentrum für didaktische Computerspielforschung, Pädagogische Hochschule Freiburg, Kunzenweg 21, D-79117 Freiburg, jan.boelmann@ph-freiburg.de

Lisa König, Institut für deutsche Sprache und Literatur, Zentrum für Didaktische Computerspielforschung, Abteilung Lehramt, Pädagogische Hochschule Freiburg, Kunzenweg 21, D-79117 Freiburg, lisa.koenig@ph-freiburg.de

Mit interaktiven Narrationen zur literarischen Kompetenz – Was Computerspiele für den Literaturunterricht leisten können

Jan M. Boelmann und Lisa König

Hinführung

Über das Wesen des literarischen Verstehens ist in den vergangenen Jahren viel geforscht und geschrieben worden. Insbesondere der Paradigmenwechsel im Bildungssystem in der Folge der PISA-Studie 2000 führte dazu, dass sich im deutschsprachigen Raum die Zielperspektive vom Fokus auf Möglichkeiten, den literarischen Lernprozess zu gestalten, hin zum Verstehen des literarischen Verstehensprozesses selbst wandelte.

Ausgehend von Spinners wegweisenden elf Aspekten literarischen Verstehens (2006) entwickelten sich vielfältige Ansätze, wie das empirisch-psychometrisch geprägte LUK-Projekt um die Forschungsgruppe von Volker Frederking (u.a. 2010; 2011; 2012; 2016) oder das curricular-vermittlungsorientierte Modell Schilchers und Pissareks (2013), die das literarische Verstehen ebenso als Ganzes in den Blick nehmen wie das BOLIVE-Modell (Boelmann/ König 2021), das einen pragmatischen Mittelweg aus schulischer Vermittlungs- sowie empirischer Forschungs- und Diagnostikperspektive beschreitet. Darüber hinaus erschienen zahlreiche Detailstudien, etwa zum Metaphernverstehen (u.a. Holder 2019, Pieper/Wieser 2011 sowie Lessing-Sattari 2017) oder zum Fiktionsverstehen (König 2020), die Teilprozesse des literarischen Verstehens näher untersuchen und wichtige Impulse für die literaturdidaktische Forschung liefern.

Insbesondere die Perspektive eines weiten Textbegriffs eröffnete der Literaturdidaktik Möglichkeiten, ihre Gegenstände jenseits der in der Literaturwissenschaft begangenen Pfade neu zu definieren und populären Kinder- und Jugendmedien wie auch visuellen und interaktiven Medien Eingang in den Literaturunterricht zu gewähren. In Abgrenzung zum Lesen, das sich durch Schriftgebundenheit auszeichnet (vgl. u.a. Rosebrock/Nix 2014, 9), adressiert das literarische Verstehen die Auseinandersetzung mit Narrationen, die vielfältig medial vermittelt sein können. Alle geschichtenerzählenden Medien nutzen Figuren, um eine Handlung zu gestalten und weisen eine – unterschiedlich stark ausgeprägte – Metaebene mit metaphorischem und symbolischem Zeichenraum sowie spezifischen schrift-, bild- oder spielsprachlichen Mitteln auf. Sie verfügen zudem über die Möglichkeit, ihre Erzählung durch eine Fokalisierung zu gestalten.

Diese narratologische Perspektive begreift Literatur im Sinne Terry Eagletons als „funktionale[n] [und nicht] als ontologische[n] Begriff: [...] [da er etwas] darüber aus[sagt], was wir tun, aber nichts über das Wesen der Dinge.“ (Eagleton 1997, 10). Ungeachtet dessen, ob ein Unterrichtsgegenstand Literatur ist, lässt er sich als literarischen Gegenstand verwenden, sofern er es vermag, in einem Individuum literarische Lern- und Verstehensprozesse anzuregen. Folglich lassen sich grundsätzlich alle Medienformen für die Entwicklung literarischer Verstehensfähigkeiten nutzen. Hierbei stellen geschichtenerzählende interaktive Medien ein weites Feld dar, deren Spektrum von Bilderbuch-Apps mit vereinzelt Animationen bis hin zu Computerspielen mit mehreren hundert Stunden Spielzeit, freien Plots und massgeblichen Entscheidungs- und Gestaltungsmöglichkeiten der Spieler:innen reicht. Der Fokus dieses Beitrags liegt daher im Sinne einer Gegenstandsanalyse auf den interaktiven Möglichkeiten dieser Erzählformen, weshalb sich die folgenden Ausführungen den Medienformen widmen, die sich im weitesten Sinne unter dem Oberbegriff *Computerspiele* fassen lassen. Angesichts dessen werden im Folgenden vier Spiele vorgestellt, die spezifische Aspekte des Narrativen in den Mittelpunkt rücken und sich daher sowohl als «Ganzschrift» im Literaturunterricht eignen (Tell Mey Why) als auch für die Förderung einzelner Bildungsaspekte literarischen Verstehens (Storyteller, Unpacking und Leons Identität) eignen.

Theoretische Fundierung – Computerspiele als interaktive Narrationen

Betrachtet man interaktive Narrationen aus der Perspektive des Literaturunterrichts, lassen sie sich ebenso zum Aufbau literarischer Verstehensprozesse nutzen wie printgebundene Literatur (vgl. Boelmann 2015), da die in ihnen vorkommenden narrativen Elemente mit den gleichen Instrumentarien analysiert und gedeutet werden können. Durch die interaktiven Anteile ergeben sich darüber hinaus medien-spezifische Eigenheiten, die lernförderliche Potenziale aufweisen.

Auf der Ebene der Handlung gestalten die Spielenden – auch bei nur gering ludischen Titeln – von einem vorgegebenen Ausgangspunkt aus das Geschehen massgeblich mit (vgl. Backe 2008; Engels 2014) und

formulieren durch ihre Handlungen stetig Vermutungen über den Fortgang der Geschichte (vgl. Boelmann 2022). Zahlreiche Spiele weisen darüberhinausgehende Entscheidungsstellen auf, an denen die Spieler:innen zwischen verschiedenen Optionen wählen müssen, die sich auf die Handlung der präsentierten Geschichte auswirken. In diesen wählen die Spielenden nach bestem Wissen und Gewissen eine von mehreren Optionen, die sich dann entweder angekündigt oder verdeckt auf den Verlauf der Geschichte auswirkt (vgl. Boelmann 2020). Spieler:innen werden so zu Ko-Konstrukteur:innen der Geschichte und müssen sich für den erfolgreichen Durchlauf intensiv mit den handlungslogischen Strukturen auseinandersetzen (vgl. König 2021, 2022a; Schöffmann 2021). Häufig sind diese Passagen an die Interaktion mit Figuren innerhalb des Spiels gebunden, die die Spielenden einschätzen und auf die sie reagieren müssen. Unterschiedliche Reaktionen der Spielfigur können sich so ebenfalls auf das Figurenverhalten und die Entwicklung der Handlung auswirken (vgl. König 2019, 2022b). In Computerspielen gewinnt der aktiv erkundbare und nicht nur präsentierte Raum als narratives Element an Relevanz und ermöglicht den Spielenden entdeckendes Handlungsverstehen durch environmental Storytelling (vgl. Rauscher 2018). Hierbei gestalten die Computerspielproduzierenden ihre Spielwelt so, dass sie einerseits als gestimmter Raum fungiert, zugleich aber Zugänge zu Geschichten eröffnet, die unerzählt parallel zur Primärhandlung liegen. Die Auseinandersetzung mit diesen Gegenständen, Orten und Schrifterzeugnissen ist für den erfolgreichen Abschluss des Spiels nicht notwendig, vielmehr lassen sie sich als ein offenes narratives Angebot verstehen, das die Spielenden eigenständig in ein kohärentes Ganzes zusammenfügen müssen. Beispielhaft können hier die im Spiel *Dark Souls* versteckten Briefe, Notizen und Andenken anderer Abenteurer und Schlossbewohner ebenso genannt werden, wie die verschiedenen Ebenen der Forschungseinrichtung im Spiel *Portal 2*, die die Geschichte des Unternehmens erzählen, ohne dass dies auf der narrativen Ebene der Handlung thematisiert würde.

Um das Feld der Computerspiele zu strukturieren, lassen sich die *narrativen* und *ludischen Anteile* der interaktiven Narrationen als Beschreibungsachsen nutzen, anhand derer zwar keine wissenschaftlich präzise Bestimmung, wohl aber eine fundierte Orientierung ermöglicht wird. Das Vorkommen beider Achsen – und sei es in ausgesprochen rudimentärer Form – ist für Computerspiele obligatorisch, und ihre Ausprägung spiegelt wider, welche Schwerpunkte innerhalb des jeweiligen Spiels fokussiert werden.

Im Sinne eines Screenings ermöglicht dies die schnelle Zuordnung von Gegenständen: In Bilderbuchapps liegt etwa der Schwerpunkt auf der Narration, wobei die ludischen Anteile nachrangig behandelt werden. Sportspiele am Computer verzichten in der Regel auf eine ausgeprägte narrative Achse und fokussieren stattdessen die spielerischen Anteile. Mischformen, etwa mit ausgeprägten spielerischen und narrativen Anteilen, finden sich in aktuellen Computerspielveröffentlichungen häufig – etwa in den Genres Strategie- und Rollenspiel – und tragen entsprechende Potenziale für erfahrungsbasiertes (vgl. Boelmann/Stechel 2020; Buck 2019; Kolb/Kolb 2017; Kolb 1984) und problemorientiertes Lernen (vgl. Kraam-Aulenbach 2002; Gebel/Gurt/Wagner 2005) in sich. Zu guter Letzt existieren auch einige Apps – insbesondere im Feld der Serious Games –, die gleichermaßen auf eine narrative wie ludische Orientierung verzichten und im Sinne einfacher Instruktionen und oberflächlicher Anwendungs- und Wissensaufgaben zwar interaktiv, aber nicht unterhaltend oder motivierend wirken.

Beide Achsen können jedoch auch genauer analysiert und für eine feinere skalierende Beschreibung der Gegenstände verwendet werden. Hierbei trägt die narrative Achse alle Aspekte, die sich narratologisch fassen lassen: Die Ausgestaltung und Komplexität von Handlung, Figuren und symbolisch-metaphorischer Ebene fallen ebenso hierunter wie der Umfang der Geschichte. Die ludische Achse repräsentiert die spielerischen Anteile des Gegenstands und nimmt in den Blick, welche Interaktionen in Folge und Frequenz durch die Nutzer:innen notwendig sind, um einen Fortschritt im Programm zu erzielen, unter welchem Handlungsdruck die Spielenden stehen und wie präzise die Handlungen vollzogen werden müssen.

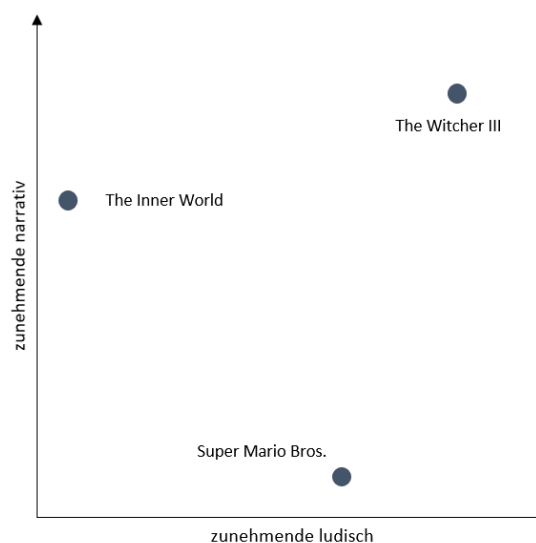


Abbildung 1: Erzählweise im Computerspiel – Verortung bezüglich der narrativen und ludischen Aspekte

Diese Einordnung kann insbesondere bei der Auswahl geeigneter Gegenstände für den Unterricht genutzt werden, da sich die so repräsentierten Anforderungen des Spiels mit den Dispositionen der Lerngruppe abgleichen lassen.

Exemplarisch sei dies an ausgewählten Beispielen ausgeführt: In vielen Jump n' Run-Spielen wie *Super Mario Bros* (Nintendo seit 1985) liegt ein klarer Fokus auf der ludischen Achse: Unter hohem Handlungsdruck erleben die Spielenden lange Spielpassagen ohne Weiterentwicklung des Plots und erfahren wenig narrative Tiefe. Die Figuren bleiben dauerhaft flach, statisch und eindimensional, weder ihre Handlungsmotivation noch ihre innere Verfasstheit treten zu Tage. Für den Unterricht bieten diese Spiele nur wenige Anknüpfungspunkte, wenngleich vereinzelt versucht wurde, sie als märchen-prototypisch zu klassifizieren (vgl. Wuwer 2013, 200). In Adventurespielen, wie *The Inner World* (Headup Games 2013) liegt der Fokus dem gegenüber auf der Narration: Zwar ist die grundlegende Notwendigkeit des Handelns zum Voranbringen der Handlung gegeben, doch verzichten diese Spiele auf Handlungsdruck oder die Einforderung von Präzision in der Steuerung. Vielmehr erleichtert eine intuitive Steuerung den Zugang zur zentralstehenden Handlung und ermöglicht den Spielenden die Mitwirkung an einer abenteuerlichen, kindgerechten Geschichte, in der zwei nachvollziehbare und mit erkennbarer Tiefenstruktur ausgestattete Protagonisten gegen ein autoritäres Regime aufbegehren. Auch wenn die meisten Titel dieses Genres einsträngig eine feststehende Geschichte ohne Veränderungsmöglichkeiten durch die Spielenden erzählen, ist die narrative Komplexität innerhalb dieses Genres breit gestreut. Für den Literaturunterricht bieten diese Spiele grosse Potenziale, da sie auf Grund der geringen Anforderungen im Ludischen auch computerspielunerfahrenen Spieler:innen zugänglich sind und zugleich auf der narrativen Ebene ein breites Spektrum möglicher Lernziele abbilden können.

Einen deutlich grösseren Umfang haben sogenannte Rollenspiele, wie etwa *The Witcher III – Wild Hunt* (CD Projekt Red 2015), in dem in über 150 Stunden Spielzeit die Geschichte des Hexers Gerald auf der Suche nach seiner Ziehtochter Ciri erzählt wird. In dem mittelalterlich anmutenden Spiel bereist der Protagonist mehrere Länder in einer 136 Quadratkilometer grossen Spielwelt und kann in über 200 Quests – in eigene Narrationen eingebettete Aufgaben, von denen 50 verpflichtend durchlaufen werden müssen – die erlebte Geschichte unterschiedlich ausgestalten. Hierbei ist der Anspruch auf der narrativen wie ludischen Achse ausgeglichen: Um die Abenteuer erfolgreich zu bestehen, muss sich der Protagonist, von den Spielenden gesteuert, in zahlreichen Kämpfen beweisen, seine Fähigkeiten und Ausrüstung weiterentwickeln und unter Zeitdruck Entscheidungen mit hoch präziser Steuerung treffen. Ebenfalls weit verbreitet ist in diesem Genre Environmental Storytelling: etwa werden zahlreiche Informationen und persönliche Anekdoten über die unter dem Krieg leidende Bevölkerung nicht in die erspielbare Hauptgeschichte eingebettet werden, sondern über Gespräche der Nicht-Spieler:innen-Figuren untereinander. Der Protagonist kann diese im Vorbeigehen erlauschen, oder durch die Darstellung des alltäglichen Lebens in der begehbaren Welt vermittelt bekommen. Wenngleich die narrative Tiefe, der Umfang und die Einflussmöglichkeiten auf die Geschichte Rollenspiele auszeichnen, stösst ebendies an unterrichtspragmatische Grenzen: Spielzeiten von zumeist über 40 Stunden übersteigen auch in Heimarbeit zu leistende Rezeptionsaufgaben bei weitem, die spielerischen Anforderungen adressieren erfahrene Spieler:innen, was Noviz:innen an der Teilhabe am Unterricht benachteiligen würde und zudem benötigen diese Spiele zumeist leistungsfähige Technik, die weder in Schulen noch in privaten Haushalten selbstverständlich vorzufinden ist.

Zahlreiche Computerspiele, die als sogenannte Indiegames dem Feld der unabhängig entwickelten Spiele zuzuschreiben sind, lassen sich als Gegenentwurf zu den umfangreichen und über Jahre mit Millionenbudgets entwickelten Spielen beschreiben. Aufgrund der ökonomischen Limitationen sind die Entwickler:innen gezwungen, spielerische oder narrative Innovation zu nutzen, um auf dem breiten Markt kleiner Produktionen hervorstechen. Die im folgenden Kapitel analysierten Spiele *Storyteller* (Annapurna Interactive 2022) und *Unpacking* (Witch Beam 2021) lassen sich diesem Feld zuordnen, wenngleich sie weder auf der Achse der Narration noch des Ludischen grössere Ausprägungen erreichen. Beide erzählen auf unterschiedliche Weisen kleine Geschichten und verlangen ihren Rezipient:innen spielerisch nur wenig ab. Durch die kluge Verbindung beider Achsen gelingt es ihnen jedoch, beachtenswerte Erzählkonzepte zu realisieren, die gerade durch ihren geringen zeitlichen Umfang Potenziale für den Literaturunterricht aufweisen.

Die hier vorgestellte Systematisierung zeigt auf, wie breit das Spektrum digitaler Spiele ausgeprägt ist, wobei insbesondere die Passung von Lernzielen, den Dispositionen der Lerngruppe und Anforderungsstruktur des Gegenstands über die Eignung eines Computerspiels für den Einsatz im Literaturunterricht entscheidet.

Der Blick ins Klassenzimmer – Computerspiele im Literaturunterricht konkret

Computerspiele eignen sich daher insbesondere für zwei Einsatzszenarios im Literaturunterricht: Zum einen ist es möglich, geschichtenerzählende Games ebenso wie eine Ganzschrift im Literaturunterricht einzusetzen. Die Spiele werden – ähnlich wie Bücher – vollständig rezipiert und eröffnen durch die in ihnen präsentierten Narrationen literarische Erfahrungsräume. Rezipient:innen setzen sich mit der erzählten Handlung auseinander, lernen die im Spiel auftretenden Figuren kennen und entdecken etablierte Metaebenen der Erzählung. Zum anderen zeigen Computerspiele durch ihre Interaktivität auch neue Wege des Geschichtenerzählens, welche wiederum besondere Potenziale für den Erwerb, Aus- und Aufbau literarischen Verstehens bieten. Im Folgenden wird daher anhand des Storyadventures *Tell Me Why* (Dontnod 2020) exemplarisch skizziert, wie Computerspiele im Literaturunterricht als Ganzwerk eingesetzt werden können und inwiefern sich diese zur Förderung literarischer Kompetenzen eignen. Anschliessend werden mit *Storyteller* (Annapurna Interactive 2022), *Unpacking* (Witch Beam 2021) und *Leons Identität* (btf 2020) weiterführende Potenziale der interaktiven Erzählweise von Games für die Entwicklung literarischen Verstehens erläutert und hinsichtlich der Ausprägung einzelner literarischer Grundkompetenzen kontextualisiert. Hierzu wird zu jedem Spiel zunächst der Inhalt vorgestellt und anschliessend werden Möglichkeiten zur Förderung einzelner literarischer Bildungsaspekte und literarischen Grundkompetenzen aufgezeigt.

Computerspiele als Ganzschriften am Beispiel von «Tell Me Why»

Das Storyadventure *Tell Me Why* (Dontnod 2020) zeichnet sich durch eine ausgeprägte narrative Dichte bei gleichzeitigem niedrigem Handlungsdruck aus und eignet sich aufgrund seiner Erzählweise, ähnlich wie ein printbasiertes Ganzwerk, für die Ausprägung literarischen Verstehens.

In *Tell Me Why* begeben sich die Spieler:innen gemeinsam mit den Zwillingen Tyler und Alyson Ronan auf die Suche nach der Wahrheit über den Tod ihrer Mutter Mary-Ann. In drei Kapiteln decken sie Stück für Stück die Hintergründe des Familiendramas auf und lernen sich dabei neu kennen, denn aufgrund traumatischer Kindheitserlebnisse sind die Geschwister getrennt voneinander aufgewachsen und treffen sich nun als junge Erwachsene wieder. Der Grund für das Aufeinandertreffen liegt im Verkauf des gemeinsamen Elternhauses, das es nun herzurichten gilt, um mit den Erlebnissen im kleinen Städtchen Delos Crossing abzuschliessen. Dabei fällt den Geschwistern jedoch auf, dass sie unterschiedliche Erinnerungen an ihre Kindheit, das Verhältnis zu ihrer Mutter und die Ereignisse an ihrem Todestag haben und entscheiden sich letztendlich dafür, herauszufinden, was wirklich in ihrer Kindheit passiert ist. Zusammen durchstreifen sie das Haus und ihr Heimatdorf und werden dabei immer wieder mit Bruchstücken aus ihrer Vergangenheit konfrontiert, die schöne, aber auch gefährliche Erinnerungen in ihnen hervorrufen.



Abbildung 2: In *Tell Me Why* lernen die Spielenden das Familiendrama rund um Alyson und Tyler kennen.

Spielinformationen kurz und kompakt

Spieltitle: *Tell Me Why* (Dontnod 2020)

Plattformen: PC, XboxOne

Kosten: ca. 20,00 €

Spieldauer: ca. 8 Stunden

Schwerpunkt: Einsatz als Ganzschrift im Literaturunterricht, Themenschwerpunkt ähnlich wie in problemorientierter Kinder- und Jugendliteratur, konkret: Identität, Zusammenhalt, Familienbande

Zielgruppe: ab Klasse 7 bzw. 8

Handlungsverstehen unterstützen und herausfordern

Die Handlung von *Tell Me Why* gliedert sich in drei Kapitel und folgt dabei dem *klassischen Aufbau eines Dramas* (vgl. u.a. Freytag 1863/2012; Stegemann 2009; Fokus: Handlungsidentifikation¹). Während im ersten Kapitel vor allem die Figuren und Handlungsorte vorgestellt und die Problemstellung rund um Tyler, Alyson und ihre Mutter skizziert werden, entwickelt sich das Abenteuer im zweiten Kapitel bis hin zur Exposition fort, um im dritten Kapitel aufgelöst zu werden. *Tell Me Why* präsentiert seine Geschichte damit in gewohnten dramaturgischen Mustern und ermöglicht Lernenden so den *Anschluss an bereits vorliegende Kompetenzen* hinsichtlich des *narrativen und dramaturgischen Aufbaus von Erzählungen* (vgl. u.a. Balhorn 1980; Kammler 2006), welche durch die Rezeption des Spiels weiter ausgebaut werden können.

Hilfreich sind hierbei die *narrativen Stützsysteme*, die *Tell Me Why* an zentralen Stellen des Spiels einbaut (Fokus: Handlungsanalyse & -reflexion): Sowohl Alyson und Tyler als auch die Nebenfiguren – wie beispielsweise die Bewohner:innen von Delos Crossing, alte Freund:innen und Bekannte – kontextualisieren das bisherige Handlungsgeschehen, fassen zusammen, was in der Vergangenheit passiert ist und welche Rolle sie dabei gespielt haben. So helfen sich Alyson und Tyler gegenseitig, wenn die eine oder der andere eine alte Nachbarin nicht wiedererkennt, indem sie kurz zentrale Erlebnisse mit eben jener Figur nacherzählen oder die Erinnerung des jeweils anderen auffrischen, wenn sie einen neuen Ort bzw. literarischen Raum der Erzählwelt betreten. Hierdurch greift die Narration den Wissensstand der Spielenden auf und spiegelt ihr eigenes Unwissen in der Gestaltung der Erzählung. Eben jene Zusammenfassungen und Kontextualisierungen können den Spielenden dabei helfen, sich leichter im Handlungsgeschehen zu orientieren und den Ablauf der einzelnen Geschehnisse nachzuvollziehen.

Darüber hinaus wird das Familiendrama anhand unterschiedlicher *Erzählstränge* präsentiert, die durch repetitive Analepsen das Geschehen gliedern (Fokus: Handlungsanalyse). Innerhalb des Haupterzählstrangs stossen die Zwillinge immer wieder auf Gegenstände oder Personen, die Erinnerungen an ihre Kindheit auslösen. Mal gleichen sich die Erinnerungen, mal sind sie unterschiedlich – in beiden Fällen werden die Rückblenden jedoch klar visuell vom Haupterzählstrang abgegrenzt bzw. in diesen eingebettet. So weisen die Erinnerungen der Zwillinge ein Leuchten auf, welches sich ansonsten in der Spielwelt nicht findet. Insbesondere für Schüler:innen, die sich ansonsten mit mehrsträngigen Erzählungen schwer tun, erweist sich diese Kennzeichnung als hilfreich für den Auf- und Ausbau ihres Handlungsverstehens, da sie so eine Orientierung hinsichtlich der Verortung der einzelnen Episoden erhalten.

Als besonders interessant für den Erwerb, Auf- und Ausbau des literarischen Handlungsverstehens erweist sich jedoch die verzweigte Pfadstruktur von *Tell Me Why*. Die Handlung des Storyadventures ist so gestaltet, dass die *Handlungen der Spieler:innen* sich auf das *Spielgeschehen, den Handlungsverlauf* und auch das *Ende der Geschichte* auswirken (Fokus: Handlungsanalyse & -reflexion). Je nachdem wie sich die Spielenden in spezifischen Situationen entscheiden, verändert sich die Beziehung der Figuren zueinander und wirkt sich auf später zur Verfügung stehende Handlungsoptionen aus. Neben zahlreichen kleineren Entscheidungen – die zwar zur Immersion in die Spielwelt beitragen und interessante Hintergrundinformationen über die Vorkommnisse in Delos Crossing und die darin lebenden Figuren liefern, aber keine narrativen Auswirkungen haben – weist das Spiel *neun zentrale Schlüsselstellen* auf, die in Abhängigkeit zu den Entscheidungen, die die Spieler:innen treffen, einschneidende Veränderungen nach sich ziehen und den Handlungsverlauf verändern: Am Ende ist das



Abbildung 3: Die Erinnerungssegmente werden visuell hervorgehoben und damit als narrative Rückblenden kenntlich gemacht.

¹ Die hier und im folgenden verwendeten Verweise auf Schwerpunktsetzungen im literarischen Kompetenzerwerb orientieren sich an den Niveaustufen literarischer Kompetenz des BOLIVE-Modells (Boelmann/König 2021). Für weiterführende Informationen sei auf das Modell verwiesen; ansonsten werden die Schwerpunktsetzungen so eingebettet, dass sie auch ohne tiefergehende Kenntnis über die Spezifikationen des Modells verständlich sind.

Verhältnis von Tyler und Alyson entweder enger denn je oder zerstört, Tyler mit seinem Jugendfreund Michael zusammen oder nicht, Alyson in ihrer Fantasiewelt gefangen oder emotional gefestigt. *Tell Me Why* fordert damit seine Spieler:innen dazu auf, sich genau mit ihren Entscheidungen auseinanderzusetzen. Bereits kleine Handlungen im ersten Kapitel haben Auswirkungen auf das Ende der Geschichte, auch kurze Gesprächspassagen über die Vergangenheit können das Verhältnis der Geschwister zueinander beeinflussen und den Handlungsverlauf verändern.

Der Einbezug des Spielendenhandelns bietet damit zweierlei Potenziale für die Ausprägung des literarischen Handlungsverstehens: Zum einen bietet das Spiel ein hohes Immersionspotenzial, da die eigenen Entscheidungen in der Spielwelt relevant sind und als solche erlebt werden. Ist Spielenden die Relevanz bewusst, kann dies zu einer intensiven Auseinandersetzung mit zentralen Schlüsselstellen des Spiels führen, um abzuwägen, welche Entscheidung getroffen werden soll, wodurch insbesondere die Fähigkeiten und Fertigkeiten der Handlungsanalyse und -reflexion geschult werden. Zum anderen ermöglicht die Analyse unterschiedlicher Spielverläufe die Möglichkeit, den Handlungsverlauf genauer in den Blick zu nehmen und damit relevante Schlüsselsequenzen selbstentdeckend durch den Vergleich der getroffenen Entscheidungen zu identifizieren. Das Spiel unterstützt diese Aushandlungsprozesse, indem *am Ende jeden Kapitels die*

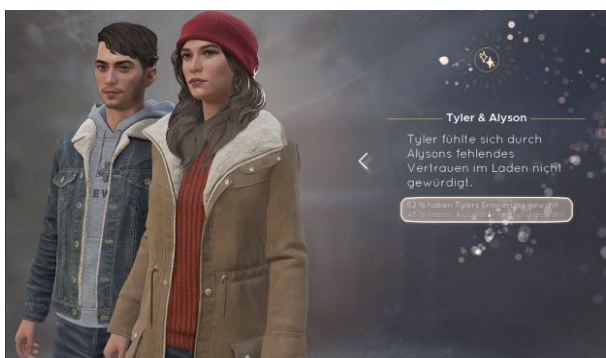


Abbildung 4: Die getroffenen Entscheidungen werden den Spielenden zum Ende eines Kapitels nochmal präsentiert, hier exemplarisch Kapitel 1 – die Beziehung der Geschwister verschlechtert sich.

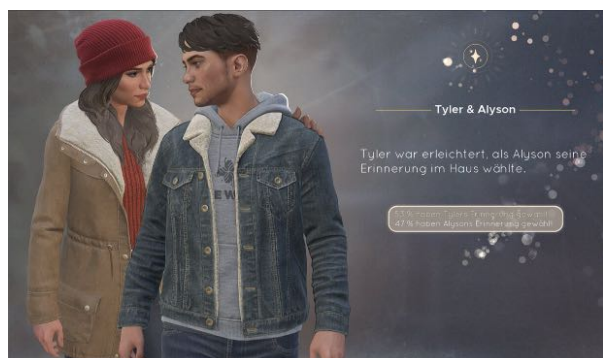


Abbildung 5: Getroffene Entscheidungen können sich jedoch auch positiv auf das Handlungsgeschehen auswirken, hier exemplarisch Kapitel 2 – Alyson entscheidet sich für Tylers Erinnerung.

von den Spielenden getroffenen Entscheidungen nochmal zusammengefasst und erste Auswirkungen kontextualisiert werden – beispielsweise, ob Alyson von einer Handlung Tylers enttäuscht war oder ob Tyler sich durch die Unterstützung von Alyson bestärkt gesehen hat (Fokus: Handlungsreflexion). Auch werden den Spielenden Vergleichswerte zu anderen Rezipient:innen präsentiert, indem das Spiel angibt, wieviel Prozent der anderen Spielenden sich für dieselbe oder eine andere Option entschieden haben. Auch diese können als Anlass genutzt werden, um das bisherige Geschehen zu reflektieren und alternative Handlungsverläufe zu durchdenken.

Figurenverstehen aufbauen und reflektieren

Auch die Darstellung der Figuren in *Tell Me Why* bietet vielfältige Anknüpfungspunkte für den Aufbau literarischen Verstehens (vgl. konkret Boelmann/König 2021; sowie für einen umfassenderen Forschungsüberblick u.a. Klossek 2015; Rietz 2017): Zum einen zeichnet sich die Geschichte durch ein *übersichtliches und klar voneinander differenziertes Figurenpersonal* aus (Fokus: Figurenidentifikation). Neben den Protagonist:innen Tyler und Alyson lernen die Spielenden im Handlungsverlauf wenige Nebenfiguren kennen, u.a. den Onkel der Zwillinge Eddy Brown, die Freundin ihrer Mutter Tessa Vecchi sowie Michael Abila, der als Kindheitsfreund die Geschwister schon von klein auf kennt. Insbesondere im dritten Kapitel tritt noch Tylers und Alysons Vater – Tom Vecchi – in Erscheinung, ansonsten spielt sich die Geschichte überwiegend zwischen diesen Figuren ab. Die Spielenden müssen sich so lediglich in einem begrenzten Figurenkreis orientieren, erhalten jedoch angesichts der unterschiedlichen Relevanz der Figuren im Spielgeschehen auch einen Einblick in die Konstruktion von Handlungsträger:innen als literarische Haupt- oder Nebenfiguren. Die *Beziehung zwischen den Figuren* wird dabei stets klar benannt bzw. die Veränderung im Rahmen des Spiels nachvollziehbar erläutert. Die Beweggründe – insbesondere von Alyson, Tyler, ihrem Vater Tom und ihrem

Onkel Eddy – werden Stück für Stück durch die Spielenden aufgedeckt und stets an das bisherige Handlungsgeschehen zurückgebunden, was als Sinnstütze die Auseinandersetzung mit den Figuren erleichtert.

Exkurs zur Figurengestaltung: Entdramatisierung von Tylers Transsexualität

Eines der zentralen Themen in der Figurengestaltung in *Tell Me Why* ist die Transsexualität Tylers (Fokus: Figurenanalyse & -reflexion). Als Mädchen geboren, war ihm bereits als Kind schnell klar, dass er eigentlich ein Junge ist, er schnitt sich daraufhin die Haare kurz und nannte sich – in Anlehnung an Alysons Spitznamen Ally – fortan Olly. Die Beziehung der Kinder zueinander wurde dadurch nicht beeinträchtigt. Zu Beginn des Spiels haben die Geschwister jedoch den Eindruck, dass ihre Mutter transphob gewesen sei und sie daher kein gutes Verhältnis zueinander gehabt hätten. Mit fortschreitendem Spielverlauf zeigt sich jedoch, dass Mary-Ann versuchte, sich über den Umgang mit transsexuellen Kindern zu informieren und ihrem Sohn eine gute Mutter zu sein. Deutlich zentraler als der Umgang Mary-Anns mit Tyler steht in *Tell Me Why* jedoch die entdramatisierende Figurenzeichnung (vgl. Leiß 2019) Tylers: Weniger seine Transsexualität steht im Mittelpunkt der Erzählung als die emotionalen und volitionalen Hintergründe der Figur an sich. Lediglich im ersten Kapitel wird Tylers geschlechtliche Orientierung in Form von Mikroaggressionen aufgegriffen, in allen Situationen behauptet sich Tyler jedoch gegenüber seiner:n Gesprächspartner:innen und das Thema wird nicht erneut vertieft. Auch findet kein Missgendering statt, in welchem Tyler als Frau betitelt würde – ausschliesslich in einer Erinnerung bezeichnet Mary-Ann Tyler als Mädchen. Dies findet jedoch zu einem Zeitpunkt statt, als sich Tyler noch nicht als Junge definierte, weshalb die Wahl des Femininum an dieser Stelle narrativ begründet wird. Auch Tylers Geburtsname wird nicht erwähnt, da er den Spielenden ausschliesslich als Tyler präsentiert wird. Eben jener entdramatisierende Umgang von Transsexualität kann genutzt werden, um die literarische Figur Tyler unabhängig von seiner Geschlechtszugehörigkeit zu charakterisieren und nicht in unnötiger Weise den Blick auf die Figur als Ganzes zu verengen, sondern vielmehr einen Blick auf ihn als Menschen ohne Etikett, aber Vorlieben, Ängsten, Wünschen und Motivationen zu werfen.



Abbildung 6: "Ich fühle mich eher wie ... wie dein Bruder." Tyler (links) vertraut sich seiner Zwillingschwester Alyson

Einen tiefergehenden Einblick in die ansonsten nur schwer zugängliche Gefühlswelt und die Gedanken der Protagonist:innen erhalten die Spieler:innen durch die Verbindung, die Tyler und Alyson miteinander haben. Im Laufe des Spiels entdecken die beiden Geschwister, dass sie gedanklich miteinander kommunizieren und so in entscheidenden Situationen die Emotionen und Meinungen des Geschwisters als Stimme in ihrem Kopf hören können (Fokus: Figurenanalyse & -reflexion). Auch wenn die Spielenden in einzelnen Spielabschnitten nur jeweils eines der Zwillingkinder steuern, bleibt so der jeweils andere Zwilling mit ihren bzw. seinen Meinungen präsent. Besonders relevant wird die Verbindung von Tyler und Alyson während der Rückblenden und Erinnerungssequenzen, da sich hier die Eindrücke der beiden Figuren oftmals voneinander unterscheiden und damit die Perspektive von literarischen Figuren veranschaulichen (vgl. u.a. Rietz 2017). Gemeinsam diskutieren sie, welche Erinnerungen inwiefern plausibel sind und woher die abweichenden Eindrücke stammen könnten. Auch hier können die Gespräche zwischen Tyler und Alyson einerseits als Verstehensstütze für die Rezipient:innen dienen, da die unterschiedlichen Perspektiven nochmals deutlich besprochen werden und damit als Ausgangspunkt für den Nachvollzug der unterschiedlichen Perspektivierungen herangezogen werden können. Andererseits entscheiden die jeweils eingenommenen Figurenperspektiven jedoch abermals über den Spielverlauf und fungieren somit als Analyse- und Reflexionsanlass über die Handlungsmotivationen sowie -hintergründe der unterschiedlichen Figuren. Besonders eindrücklich zeigt sich dies am Ende des Spiels, als die Zwillinge versuchen, den Tod von Mary-Ann aufzuklären. Beide Zwillinge erinnern sich daran, gemeinsam mit ihrer Mutter in einem Boot auf dem nahegelegenen See gewesen zu sein; auch ihr Vater Tom bestätigt diese Erinnerung. Alyson habe ihre Mutter im Anschluss an eine Diskussion erstochen. Tyler ist davon überzeugt, dass Alyson in Notwehr gehandelt habe, da Mary-Ann Tyler mit dem Satz drohte: „Ich werde dich töten!“. Beide Geschwister führen dies auf einen möglichen transphoben Hintergrund ihrer Mutter zurück. Tom meint jedoch den Satz „Ich werde Dir nicht weh tun.“ gehört zu haben. Nachdem die Geschwister im Zimmer ihrer Mutter einen Ratgeber für den Umgang mit

transsexuellen Kindern und die Notizen von Mary-Ann gefunden haben, erscheint auch diese Variante nicht als unwahrscheinlich – insbesondere nachdem die Zwillinge entdeckten, dass sie wohl einen grossen Bruder gehabt hatten, der ihrer Mutter jedoch weggenommen wurde. Mary-Ann verhielt sich ihren Kindern gegenüber daher nicht aufgrund von Transphobie abwesend und gleichzeitig überbehütend, sondern aus Verlustangst. Je nachdem, welche Erinnerung die Spielenden als zutreffend betiteln, hat dies Auswirkungen auf Alysons psychische Verfassung, da sie entweder ihre Mutter kaltblütig erstochen oder aber ihren Zwillingenbruder verteidigt hat. Auch hier bietet die Gestaltung von *Tell Me Why* durch das Aufgreifen der getroffenen Entscheidungen der Spieler:innen ein besonderes Potenzial für die Ausprägung des Figurenverstehens: In Abhängigkeit dazu, welche Entscheidungen die Spielenden treffen, wirken sich diese nicht nur auf den Handlungsverlauf aus, sondern auch auf die Beziehung der Figuren zueinander (Fokus: Figurenanalyse & -reflexion). Im besonderen Fokus steht die Beziehung zwischen Alyson und Tyler, deren Nähe entscheidende Konsequenzen für den Handlungsabgang hat, doch auch die Interaktion mit den Nebenfiguren hat Auswirkungen auf deren Verhältnis zueinander. So zeigt sich Eddy tief getroffen, weil Tyler ihm die Trennung der beiden Geschwister nicht verzeihen kann, oder Michael angetan, als Tyler versucht, sich ihm anzunähern.

Exemplarisch: Übersicht der spielrelevanten Schlüsselszenen – Beziehung zwischen Alyson und Tyler²	
Kapitel 1: Eddy Ring	Alyson hat Tyler den Ring ihres Onkels Eddy mitgebracht, der nicht ganz unschuldig an dem getrennten Aufwachsen der Zwillinge ist. Nimmt Tyler den Ring an und geht einen Schritt auf ihn zu oder nicht?
Kapitel 1: Das Rätsel an Mary-Anns Tür	Die Zwillinge versuchen die Rätseltür, die in Mary-Anns Schlafzimmer führt, zu öffnen. Lösen sie das Rätsel zusammen oder ist Tyler ungeduldig und öffnet die Tür gewaltsam?
Kapitel 1: Im Laden von Delos Crossing	Tyler und Alyson erinnern sich an ein Gespräch zwischen ihrer Mutter und ihrer Freundin Tessa. Ist Alysons oder Tylers Erinnerung plausibler?
Kapitel 1: Auf der Polizeiwache von Delos Crossing	Tyler wirft Eddy vor, mit der Trennung der Zwillinge die falsche Entscheidung getroffen zu haben. Wem stimmt Alyson zu?
Kapitel 2: Tylers Erinnerung	Die Zwillinge erinnern sich im Haus ihrer Mutter an ein Treffen von ihr und Eddy. Ist Alysons oder Tylers Erinnerung plausibler?
Kapitel 2: Die Wohnungsbesichtigung	Maklerin Tina hat Interessent:innen für das Haus gefunden. Stimmt Alyson einer Besichtigung zu, ohne mit Tyler zu sprechen oder lehnt sie ab?
Kapitel 2: Verzeihung	Verzeiht Tyler Eddy letztendlich oder nicht?
Kapitel 3: Das Rätsel um Mary-Anns Tod	Wessen Erinnerung vertrauen die Zwillinge? Alysons, Tylers oder derjenigen ihres Vaters Tom, der Mary-Anns Tod gesehen hat?
Kapitel 3: Das Band zwischen den Geschwistern	Trennen die Geschwister am Ende der Erzählung das Band zwischen sich oder nicht?

Tabelle 1: Wie sich die Spieler:innen entscheiden, hat Auswirkungen auf das Ende der Geschichte, hier exemplarisch die möglichen Entscheidungen bezüglich der Beziehung von Alyson und Tyler zueinander.

Durch die Interaktion zwischen Spielenden und Spiel erleben die Lernenden damit anders als im printbasierten Literaturunterricht die Auswirkungen von Figurenentscheidungen und -beziehungen unmittelbar, da die Konsequenzen der getroffenen Entscheidungen direkt durch die folgenden Figureninteraktionen sichtbar gemacht werden. Die Beweggründe der Figuren werden so besonders deutlich hervorgehoben und für die Lernenden nachvollziehbar gemacht, was sich lernförderlich auf die Auseinandersetzung mit literarischen Handlungsträgern auswirken kann.

Symbolische und metaphorische Strukturen kennenlernen

Darüber hinaus bietet *Tell Me Why* ebenso Potenziale für die Entwicklung literarischer Kompetenzen, die sich auf die *Metaebene einer Erzählung* beziehen – bspw. das *Verstehen von Symbolen und Metaphern* (vgl. konkret Boelmann/König 2021; sowie bezüglich eines umfassenderen Forschungsdiskurses u.a. Holder 2019; Lessing-Sattari 2017; Pieper/Wieser 2011). Im Rahmen der Haupthandlung von *Tell Me Why* stossen Tyler und

² Die spielrelevanten Entscheidungen bezüglich der Beziehungen der Zwillinge zu der Freundin ihrer Mutter Tessa oder auch dem späteren potenziellen Partner von Tyler Michael sind zugunsten der Übersichtlichkeit nicht aufgeführt.

Alyson immer wieder auf Gegenstände aus ihrer Kindheit; besonders häufig treten dabei Objekte aus einer Märchenwelt auf, von der Mary-Ann ihren Kindern des Öfteren erzählte und die sie in einem selbstgestalteten Märchenbuch für ihre Kinder festgehalten hat. Die Geschichten handeln von zwei Koboldkindern, die in einem fernen Land gefährliche Abenteuer erleben und dabei auf weise Prinzessinnen, böartige Jäger, Eiskönige und so manch anderes Fabelwesen treffen. Die Figuren aus der Märchenwelt sind als Collectibles an unterschiedlichen Orten in *Tell Me Why* versteckt und können von den Spieler:innen durch Tylers und Alysons Erinnerungen aufgespürt werden. Schon zu Beginn des Spiels wird klar, dass die von Mary-Ann erschaffenen Figuren weitaus mehr sind als nur leblose Holzpüppchen – vielmehr hat die Mutter der Zwillinge einen gesamten Märchenkosmos konstruiert, der Geschehnisse aus der Kindheit der beiden verarbeitet und Informationen über Familie, Freund:innen und Nachbar:innen beinhaltet. Mit zunehmendem Spielverlauf finden die Spieler:innen gemeinsam mit Tyler und Alyson durch das von Mary-Ann gestaltete Märchenbuch immer mehr über die fantastische Welt heraus und versuchen zu entschlüsseln, welche Märchenfigur für welche Person aus Delos Crossing steht und ob die fantastischen Abenteuer der Koboldkinder doch mehr mit den Erlebnissen von Tyler und Alyson zu tun haben, als die Zwillinge zunächst vermuten.



Abbildung 7: In den Geschichten des Märchenbuchs erfahren Tyler und Alyson einiges über die Abenteuer von zwei Koboldkindern und damit ebenso über sich selbst.

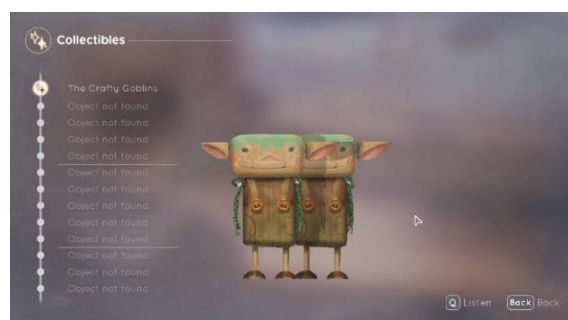


Abbildung 8: Die Figuren aus der Märchenwelt sind überall in *Tell Me Why* versteckt und geben Hinweise darauf, welcher "realen" Person sie sich entlehnen.

Für das Symbol- und Metaphernverstehen bietet die fantastische Erzählung Mary-Anns mehrere Potenziale. Zum einen besteht für die Lernenden die Möglichkeit, anhand der *intradiegetisch eingebetteten Märchenwelt* mehr über die Figuren und Orte der Haupthandlung des Spiels herauszufinden. So steht der grosszügige Pelikan in der Märchenwelt für Mary-Anns Freundin Tessa, die sich auch in der Rahmenhandlung den Zwillingen gegenüber immer wieder erkenntlich zeigt; der fischversessene Elch steht für Onkel Eddy, der – ähnlich wie sein Alter Ego im Märchen – in seiner Freizeit kaum ohne Angel anzutreffen ist. Auch ganze Kapitel aus dem Märchenbuch lassen Bezüge zu Erlebnissen von Tyler und Alyson erkennen: Wenn etwa im Kapitel „Die Biberdame repariert ein Haus“ nach einem nächtlichen Sturm das Holzhaus der Prinzessin zerstört wurde und ihr die nahelebende Biberdame zur Hilfe eilt, zeigt dies Bezüge zu Mary-Anns Leben – auch ihr Haus wurde eines Nachts von einem Sturm getroffen und nur durch die Hilfe der Nachbarn wieder aufgebaut. Derartige *intertextuelle Bezüge zwischen Märchenwelt und Haupthandlung* bieten für Schüler:innen die Möglichkeit, einen *ersten Einblick in die Verweisstruktur von Texten* und einzelnen Gestaltungselementen bzw. in deren symbolische und metaphorische Aufgeladenheit zu erhalten (Fokus: Identifikation von Symbolen und Metaphern). Zum anderen werden die Lernenden jedoch nicht nur im Rahmen des Spiels bezüglich der Existenz von *Symbolen und Metaphern in literarischen Gegenständen sensibilisiert*, sondern müssen *diese auch direkt im Spiel entschlüsseln* und mit ihrem aufgebauten Wissen hinsichtlich der Figuren und bisherigen Handlung in *Tell Me Why* in Beziehung setzen (Fokus: Analyse und Deutung von Symbolen und Metaphern). Zu Beginn des zweiten Kapitels setzen sich die Zwillinge beispielsweise genauer mit dem Märchenbuch über die Koboldgeschwister auseinander und versuchen, anhand einzelner Geschichtenepisoden herauszufinden, wie Mary-Ann zu Tessa, Eddy und Sam – ihrem Nachbarn – stand. Dafür gilt es, die im Märchenbuch auftretenden Tierfiguren den entsprechenden Personen zuzuordnen, um anschliessend vergangene Geschehnisse zu rekonstruieren. Das Spiel bietet hierzu Stützsysteme an und verbindet die narrative Haupthandlung immer wieder mit der metaphorischen Verarbeitung anhand der Märchenwelt. Hiermit werden die Lernenden explizit dazu angehalten, das bisher Erfahrene zu analysieren, um ihre Erkenntnisse anschliessend vor dem Hintergrund der symbolischen Metaebene zu reflektieren, damit

Schlussfolgerungen für den weiteren Handlungsverlauf oder kommende Entscheidungen abgeleitet werden können.

Sich mit unzuverlässigem Erzählen auseinandersetzen

In *Tell Me Why* wird eine spezifische Gestaltungsstruktur des Narrativen die Schüler:innen erfahrbar gemacht, die ansonsten in kinder- und jugendliterarischen Romanen nur selten in Erscheinung tritt: das Auftreten einer *unzuverlässigen Erzählinstanz* (vgl. u.a. Liptay/Wolf 2005; Martinez/Scheffel 2005; Lahn/Meister 2008). Dadurch, dass die Spielenden immer nur einen der Zwillinge abwechselnd spielen und damit jeweils als homodiegetische:n Erzähler:in erleben (Fokus: Identifikation von Erzählinstanzen), erhalten sie durch den Wechsel der Fokalisierung stets eine gefärbte Perspektive der Geschehnisse. Sowohl Tyler als auch Alyson erinnern sich unterschiedlich an vergangene Erlebnisse, mal erinnert sich Tyler an ihre Mutter als liebevollen und zugewandten Menschen, mal wird mit Alysons Erinnerung ein negatives Bild der Mutter als abweisend und überfordert vermittelt. Die Spieler:innen müssen nun *entscheiden, welche der beiden Erinnerung sie für wahrscheinlicher halten* und welches skizzierte Bild der Vergangenheit stimmt (Fokus: Analyse und Deutung von Erzählinstanzen). Durch die Erzählungen der Freund:innen und Nachbar:innen werden die Erinnerung der Zwillinge jedoch nicht unbedingt glaubhafter oder plausibler. Vielmehr treten Widersprüche auf – wie beispielsweise in der bereits erläuterten Szene rund um Mary-Anns Tod. Die Spieler:innen können sich damit nie ganz auf das verlassen, was ihnen die einzelnen Spielfiguren präsentieren. Stattdessen müssen sie sich selbst ein Bild der Geschehnisse machen und entscheiden, welche der Versionen sie glauben bzw. welche sie als im Spiel am wahrscheinlichsten erachten. Für den Erwerb, Aus- und Aufbau literarischen Verstehens bedeutet dies, dass die Lernenden während der Spielzeit stets ihre *eigenen Überlegungen hinsichtlich der Glaubwürdigkeit der Erzählinstanz überdenken und vor dem Hintergrund der Geschehnisse* (Bezug zum Handlungsverstehen) und Figurenentwicklungen (Bezug zum Figurenverstehen) *reflektieren* müssen.



Abbildung 9: Wem werden die Spielenden glauben? Der Erinnerung von Alyson und Tyler oder derjenigen von Tom?

Computerspiele zur fokussierten Förderung einzelner literarischer Bildungsaspekte

Computerspiele bieten jedoch nicht nur das Potenzial, als literarische Ganzschrift im Deutschunterricht eingesetzt zu werden. Vielmehr ermöglichen sie aufgrund ihres spezifischen Wechselspiels von Narration und ludischen Aspekten den Erwerb und die Förderung einzelner literarischer Bildungsaspekte auf eine Art und Weise, wie es durch andere geschichtenerzählende Gegenstände nicht möglich ist.

Dramaturgie entdecken mit «Storyteller»

Das Puzzlespiel *Storyteller* (Annapurna Interactive 2022, Schwerpunkt: gering narrativ, gering ludisch, enge Verbindung beider Ebenen) eignet sich aufgrund seines Themas und strukturellen Aufbaus insbesondere für die Förderung des kindlichen Verstehens von Dramaturgie und Textgattungen. Im Spiel schlüpfen die Spieler:innen in die Rolle der Autor:innenschaft und erfahren, welche *Auswirkungen die Veränderung einzelner Handlungselemente auf die gesamte Geschichte* haben kann. In aufeinander aufbauenden Levels erhalten sie den Titel einer Erzählung, einzelne Panels, in welchen literarische Räume platziert werden können, sowie literarische Figuren, deren Geschichte im Rahmen des Levels im Mittelpunkt stehen. Die Aufgabe der Spieler:innen ist es nun, die literarischen Räume und Figuren in den Panels so anzuordnen, dass eine Geschichte entsteht, die dem vorgegeben Titel entspricht. Diese ähneln dabei Kurzzusammenfassungen der Handlung und lauten u.a. „Die Geschichte eines gebrochenen Herzens“, „Die Verwandlung des Vampirs“ oder „Die Hochzeit der Königin“. Solange die Geschichte dem Titel ähnlich ist, sind mehrere Lösungen möglich. Weicht die von den Spielenden erarbeitete Lösung zu sehr vom Titel ab, wird die mangelnde Passung durch das Spiel zurückgemeldet.

Spielinformationen kurz und kompakt

Spieltitle: Storyteller (Annapurna Interactive 2022)

Plattformen: PC, Switch

Kosten: aktuell als kostenlose Demo spielbar

Spieldauer: insgesamt ca. 1 Stunde, pro Kapitel wenige Minuten

Schwerpunkt: Förderung des kindlichen Verstehens von Dramaturgie und Textgattungen, einsetzbar in einer Kurzeinheit zum Thema Dramaturgie, vertiefende Übung, interaktive Erschließung dramaturgischer Grundformen; Einsatz im Englischunterricht durch die englische Sprachausgabe denkbar

Zielgruppe: ab Klasse 3

Storyteller bietet durch seinen spielerischen Puzzleansatz bereits jüngeren Schüler:innen – wie Primarstufenlernenden – die Möglichkeit, sich *selbstentdeckend und handelnd mit dem dramaturgischen Aufbau von Geschichten auseinanderzusetzen und handlungslogische Zusammenhänge zu reflektieren* (Fokus: Handlungsanalyse und -reflexion). Das Spiel stellt die Lernenden immer wieder vor handlungslogisch relevante Fragen: Was muss beispielsweise passieren, damit ein Liebespaar im Rahmen einer Tragödie zueinander findet? Wie gelingt es, dass eine Königin ein Monster heiratet? Wie finden sich zwei Menschen nach dem Tod



Abbildung 10: Die Spielenden sollen eine Tragödie erzählen, hier das tragische Ende durch den Tod von Leonora (links) oder durch den Tod von Albert, ermordet durch die Hand eines Bösewichts (rechts).

wieder? Das Spiel gibt über die jeweiligen Animationen direkt Rückmeldung, inwiefern die einzelnen Geschichtenelemente zusammenpassen oder ob die Panels aufeinander Bezug nehmen. Ändert man beispielsweise ein Element zu Beginn der Geschichte (wie in der Tragödie um Albert, Leonora und dem Bösewicht, vgl. Abb. 11), wirkt sich dies direkt auf alle anderen Panels aus, sodass sich Figuren umentscheiden oder ihr Leben eine Wendung nimmt. In vielen Kapiteln wird keine konkrete Lösung verhandelt. Auch steht es den Spielenden frei, ob sie die Geschichte in der vorgegebenen Panelanzahl konstruieren können oder weniger Panels benötigen. Im Gegensatz zu anderen literarischen Gegenständen macht der *interaktive Ansatz* in Storyteller damit die Varianz von Erzählungen und die Konsequenzen für die *Handlungslogik unmittelbar erlebbar*. Während bei printbasierten Geschichten, auditiv oder auch audio-visuell präsentierten Narrationen lediglich die Frage gestellt und spekuliert werden kann, welche *Alternativen im Handlungsfortgang* oder den Figurenentscheidungen bestehen könnten, erfahren die Spielenden in Storyteller das *Zusammenspiel einzelner Handlungselemente* direkt: So erhalten sie sowohl eine Orientierung darüber, ob ihre (Alternativ-)Ideen zur Umsetzung der Geschichte handlungslogisch funktionieren; dazu wird jedoch auch sehr deutlich, dass bereits kleinste Veränderungen einzelner Handlungselemente grosse Auswirkungen auf eine Erzählung als Ganzes haben können.

Darüber hinaus nutzt das Spiel einzelne Kapitel dazu, *Grundformen des Dramaturgischen* in den Mittelpunkt zu stellen. So sollen die Spielenden beispielsweise ihre im vorherigen Level konstruierte Liebesgeschichte mit Happy End so verändern, dass die Erzählung ein tragisches Ende nimmt. *Unterschiede von Textgattungen und Genres* werden durch die vorgegebenen Wechsel damit sowohl spielerisch erarbeitet als auch in der Handlung selbst verankert.

Durch die interaktive Auseinandersetzung mit einzelnen Handlungselementen einerseits und den Vorgaben durch die Titel, literarischen Räumen und Figuren andererseits werden somit die Passung innerhalb der Erzählung selbst als auch genreübergreifende wie -spezifische Strukturen sicht- und erfahrbar gemacht. Insbesondere Lernende, die sich mit grundlegenden Zusammenhängen von Handlungen schwertun, erhalten

so die Möglichkeit, ihr Zusammenspiel genau zu erfassen. Für verstehensstarke Lernende bietet *Storyteller* zahlreiche Reflexionsanlässe über Handlungslogik, Gattungs- und Genrestrukturen sowie alternative Handlungsabläufe.

Figuren durch Raum charakterisieren mit «Unpacking»

Das Puzzlespiel *Unpacking* (Witch Beam 2021, Schwerpunkt: gering ludisch, implizit narrativ) eignet sich aufgrund seiner Thematik und seiner damit verbundenen Spielmechanik insbesondere für die Vertiefung des literarischen Figurenverstehens und bietet damit Anknüpfungspunkte an eine der zentralen Grundkompetenzen literarischen Verstehens.

Das Spiel erzählt das Leben einer namenlosen Protagonistin anhand ihrer Umzüge vom Kindheitsalter bis hin zum Eigenheim. Die Spielenden bekommen die Aufgabe, ihre Umzugskisten auszuräumen und die darin enthaltenen Habseligkeiten in Regalen, Schränken, Schubladen und vielem mehr zu verstauen. Von Level zu Level wird die Protagonistin älter, sodass sich auch ihre mitgebrachten Gegenstände und lieb gewordenen Schätze verändern. So passiert es, dass das Kuschelschwein aus der Kindheit irgendwann im Bett des eigenen Kindes der Protagonistin landet, sich die Sammelfiguren aus unterschiedlichen Städten irgendwann auf dem Kaminsims türmen oder aber manche CD, manches Buch oder Bild den Weg in das neue Zuhause nicht schafft. Dazu verändern sich auch die bewohnten Räumlichkeiten der Protagonistin zusehends: Während zu Beginn des Spiels lediglich das Kinderzimmer eingeräumt, Spielsachen im Regal verstaut und Schulsachen unter den Tisch geräumt werden müssen, stehen die Spielenden alsbald vor den Herausforderungen von WGs, Dreizimmerwohnungen oder ein ganzes Haus einrichten zu müssen.

Spielinformationen kurz und kompakt

Spieltitle: *Unpacking* (Witch Beam 2021)

Plattformen: PC, Xbox, Playstation, Switch

Kosten: ca. 20,00 €

Spieldauer: ca. 3 Stunden, pro Kapitel ca. 20-30 Minuten

Schwerpunkt: Förderung des Figurenverstehens anhand literarischer Räume, einsetzbar in einer Kurzeinheit zum Thema literarische Figuren, eigenständige Vertiefung zur Figurenanalyse

Zielgruppe: ab Klasse 8

Auch wenn man es auf den ersten Blick nicht für möglich hält, eignet sich *Unpacking* bzw. die darin präsentierte Erzählweise für die Auseinandersetzung mit literarischen Figuren und Räumen für den Literaturunterricht (Fokus: Figurenanalyse und -reflexion sowie Analyse von literarischen Räumen; vgl. u.a. Hallet/Neumann 2009; Martinez/Scheffel in Bezug auf Lotmans Raumsemantik 2005 oder mit spezifischem Fokus auf den interaktiven Aufforderungscharakter von Räumen Hausendorf/Mondada/Schmitt 2012). Im Sinne eines environmental Storytellings erhalten die Spielenden durch die Umzüge einen einzigartigen Blick auf die Protagonistin, ihre Eigenschaften, Handlungen und Emotionen in ganz unterschiedlichen Lebensphasen. In jedem Level wird die Figur durch ihre Habseligkeiten näher beschrieben. Während zu Beginn nicht ganz klar ist, ob es sich um einen fussballverrückten Jungen oder eher um ein kreatives Mädchen handelt, wird durch die späteren Besitztümer und Kleidungsstücke klar, dass es sich bei der Protagonistin um eine junge Frau handeln muss. Spielt man nicht nur ein, sondern mehrere Level – entweder selbst oder arbeitsteilig in Gruppen – wird deutlich, welche Besitztümer ihr viel bedeuten und daher natürlich einen Ehrenplatz in ihrem neuen Zuhause erhalten. Wird der kleine rote Bus am Anfang noch als eines von vielen



Abbildung 11: In *Unpacking* erleben die Spielenden die Umzüge einer namenlosen Protagonistin und erfahren durch die Gegenstände und Räume einiges über sie.

Spielzeugen erkannt, zeigen die nächsten Level, dass es sich wohl eher um eine Erinnerung an einen Urlaub in London handelt und die Protagonistin eine Vorliebe für das Sammeln von Wahrzeichen der Städte hat, die sie zuletzt besuchte. Dazu verraten nicht nur die Gegenstände einiges über die junge Frau, sondern ebenso die (*literarischen*) Räume, die sie belebt. So zeigen diese beispielsweise an, ob eine Passung zwischen der Protagonistin und den anderen Bewohner:innen besteht, ob sie Hobbys, Vorlieben und Ansichten teilen, es strikte Grenzen zwischen den Besitztümern gibt oder die Gegenstände der Protagonistin eher in einer gemeinschaftlichen Nutzung aufgehen, was wiederum Rückschlüsse auf die Einstellungen und Haltungen der Mitbewohner:innen erlaubt. So verwundert es auch nicht, dass die Protagonistin bald wieder aus einer gemeinsamen Wohnung auszieht, die ganz offensichtlich keinen Platz für sie bereithält und mit den schwarz-weiss-grauen Einrichtungsgegenständen deutlich macht, dass sie mit ihrer bunten Lebensart wohl wirklich nicht zu dem dort lebenden Mann passt.

Die Figuren- und Raumgestaltung in *Unpacking* kann daher sowohl dazu genutzt werden, die literarische Figur der jungen Frau und ihre Entwicklung anhand verschiedener Indizien zu beschreiben, eine erste Charakterisierung über ihre Lebensspanne hinweg vorzunehmen oder aber Verbindungen zwischen einzelnen literarischen Gestaltungsstrukturen – hier eben Raum und Figur – zu erkennen und miteinander in Beziehung zu setzen.

Fächerübergreifenden Unterricht gestalten mit «Leons Identität»

Das Point-and-Click Adventure *Leons Identität* (btf 2020 in Kooperation mit der Staatskanzlei und dem Ministerium des Inneren Nordrhein-Westfalens, Schwerpunkt: narrativ, gering ludisch) eignet sich insbesondere für den Einsatz im fächerübergreifenden Unterricht, wobei im Literaturunterricht – ähnlich wie bei *Tell Me Why* der Fokus auf dem literarischen Verstehen in vielfältigen Facetten liegt.

Im Spiel übernehmen die Spielenden die Perspektive von Jonas, der auf der Suche nach seinem grossen Bruder Leon dessen Zimmer nach Hinweisen durchsucht. Leon ist seit mehreren Tagen verschwunden, seine Eltern sind in Aufruhr, die Polizei weiss nicht weiter. Angesichts dessen versucht Jonas in Leons Zimmer Hinweise auf dessen Verbleib zu finden und herauszubekommen, was mit seinem Bruder passiert ist, der sich in letzter Zeit immer merkwürdiger verhalten hat. Gemeinsam mit Jonas versuchen die Spielenden die Hinweise nicht nur zu finden, sondern so miteinander zu kombinieren, dass sie mehr über Leon und die vergangenen Geschehnisse erfahren. Anhand von Passwortlisten, alten Fotos, Mails, Chatverläufen und

Spielinformationen kurz und kompakt

Spieltitle: Leons Identität (btf 2020)

Plattformen: PC

Kosten: kostenlos

Spieldauer: ca. 3 Stunden

Schwerpunkt: Einsatz im fächerübergreifenden Unterricht (bspw. Deutsch, Politik, Ethik) zum Thema Rechtsextremismus, im Deutschunterricht steht die Geschichte und damit die Förderung literarischen Verstehens im Mittelpunkt

Zielgruppe: ab Klasse 8

auch einem 3D-Drucker werden die Ereignisse konstruiert. Hierbei finden die Spielenden heraus, dass Leon in den vergangenen Monaten immer wieder Kontakt zu der rechtsextremen *Atavistischen Aktion* hatte und in deren Kreise ‚abgerutscht‘ ist. Am Ende gelingt es Jonas, Leon telefonisch zu erreichen. Ob dieser jedoch zurückkehrt, mit seinem Bruder spricht oder aber nach einem kurzen Gespräch einfach auflegt, hängt davon ab, welche Hinweise die Spielenden entdeckt und miteinander in Beziehung gebracht haben.

Angesichts der Erzählweise in *Leons Identität* und des aufgegriffenen Themas „Radikalisierung“ bzw. „Rechtsextremismus“ eignet sich das Spiel für die Gestaltung eines *fächerübergreifenden Unterrichts* – beispielsweise im Rahmen des Deutsch-, Politik- und Ethikunterrichts.

Im *Literaturunterricht* eignet sich das Spiel insbesondere für den Aufbau von *Handlungs- und Figurenverstehen*. Je nachdem welche Gegenstände die Spielenden in Leons Zimmer finden, erhalten sie mehr oder weniger Informationen über ihn, seine Freunde und die Vorkommnisse, die dazu geführt haben, dass er sich von eben jenen entfernte, und emotionale Stabilität und Zuflucht in der rechtsextremen Gruppe suchte.

Finden die Spieler:innen zentrale Hinweise – wie beispielsweise einen Chatverlauf zwischen ihm und seinen Freunden, in dem klar wird, dass sich Leons Schwarm fortan mit einem seiner besten Freunde trifft –, *verändern sich die Gesprächsoptionen*, die den Spielenden am Schluss während des Telefonats mit Leon zur Verfügung stehen. Werden die unterschiedlichen Gesprächsverläufe im Unterricht beispielsweise miteinander verglichen, wird deutlich, wie stark die Gesprächsatmosphäre, -inhalte und auch -ausgänge variieren können; diese reichen vom sofortigen Kontaktabbruch bis hin zu Leons Rückkehr zu seiner Familie. Den Schüler:innen werden so, ähnlich wie in *Storyteller* – wenngleich spielerisch anders eingebettet –, die Auswirkungen von Handlungszusammenhängen vor Augen geführt und Konsequenzen zeitlich versetzt erfahrbar gemacht (Fokus: Handlungsanalyse und -reflexion).

Darüber hinaus eröffnen die Gegenstände in Leons Zimmer sowie die damit verbundenen Informationen *Reflexionsräume über die Figurengestaltung* Leons (Fokus: Figurenanalyse und -reflexion). Die Spielenden erfahren einerseits, welche Haltungen und Wertvorstellungen Leon vor seinem Wandel ausmachten als auch welche moralischen Ansichten er nach seiner Veränderung vertritt. Die Lernenden können so die Informationen nutzen, um die *Veränderung von Figuren nachzuvollziehen und auf zentrale Schlüsselereignisse in der Handlung zurückzuführen*. Auch diese unterstützen sie bei der Auseinandersetzung mit dem abschliessenden Telefonat.

Darüber hinaus bietet *Leons Identität* wie bereits zuvor erwähnt durch die aufgegriffene Thematik „Radikalisierung“ und „Rechtsextremismus“ die Möglichkeit *interdisziplinären Arbeitens* – u.a. mit dem Politik- und Ethikunterricht. Mögliche *Kommunikationsstrategien* von Angehörigen gegenüber betroffenen Familienmitgliedern oder Freunden werden den Spielenden durch Jonas gespiegelt. Dazu werden im Spiel *fiktionale Spielwelt und reale Bezugsnorm* immer wieder miteinander verschränkt, sodass zahlreiche fiktionale Elemente auf realweltliche Vorkommnisse anspielen. Auf der Website zum Spiel (<https://leon.nrw.de/>) werden u.a. Bezüge zwischen Büchern, Zeitschriften, Musiklisten, Flaggen und politische Bewegungen aufgezeigt und didaktisch eingebettet. Hier finden sich auch weiterführende Informationen über rechtsextreme Bewegungen in Deutschland, bereitgestellt durch die Seiten des Verfassungs- oder Jugendschutzes sowie der Landes- und der Bundeszentralen für politische Bildung.³



Abbildung 12: Jonas sucht nach Hinweisen auf Leons Verbleib. Wird es ihm am Ende gelingen, Leon zur Rückkehr zu bewegen?

³ Zum Spiel liegt eine ausgearbeitete, sechsstündige Unterrichtsreihe zur Durchführung im Unterricht vor, mit deren Hilfe sowohl literarische Bildungsaspekte als auch fächerübergreifende Inhalte vermittelt und weiter ausgebaut werden können (<https://msb.xn--broschren-v9a.nrw/leons-identitaet>).

Fazit

Im Rahmen des Beitrags konnte gezeigt werden, dass sich Computerspiele aufgrund ihrer spezifischen Erzählweise und ihrer gegenstandsinhärenten Gestaltungsstrukturen in besonderer Art und Weise für die Anbahnung und Förderung literarischen Verstehens eignen. Ein gelungenes Wechselspiel aus narrativen und ludischen Elementen führt dazu, dass Computerspiele einen interaktiven Weg hinein in literarische Welten ermöglichen, in welchen – im Gegensatz zu anderen geschichtenerzählenden Medienformen – vor dem Hintergrund des eigenen Handelns mit Figuren agiert und Geschichten erkundet werden können. Eben jenes Wechselspiel eröffnet vielfältige Einsatzszenarien im Unterricht, sodass Games sowohl – wie mit Tell Me Why beschrieben – als literarische Ganzwerke im Literaturunterricht eingesetzt werden können, als auch mithilfe des Verhältnisses von narrativen und ludischen Strukturen die Förderung einzelner literarischer Bildungsaspekte gezielt fokussiert werden kann: Erst durch die Interaktion der Spieler:innen entfaltet sich das Spielgeschehen, was die inhaltliche Auseinandersetzung der Spielenden mit den handlungslogischen Strukturen der Geschichte befördert. Dies kann einen Beitrag zur Förderung des Handlungsverstehens leisten. Ähnliches gilt u.a. für die Ausprägung des Figurenverstehens, da die erfolgreiche Interaktion mit den Figuren die Wahrnehmung und Analyse dieser durch die Spielenden voraussetzt. Die in diesem Beitrag genannten Beispiele zeigen, dass Computerspiele aufgrund ihrer erfahrungsbasierten und problemlöseorientierten Vermittlungssettings zur intensiven Auseinandersetzung mit den ihnen präsentierten Inhalten motivieren. Angesichts dessen gilt es, bei der Planung von Literaturvermittlungssettings zu reflektieren, inwiefern die gegenstandsinhärente Erzählweise von Computerspielen den Erwerb, Auf- und Ausbau literarischen Verstehens bereits durch die Verbindung von Narration und Ludologie fördert, um möglichst lernideale Voraussetzungen für alle Schüler:innen bereitzustellen.

Recherchetipp – Die Datenbanken des Zentrums für didaktische Computerspielforschung

Sie haben Lust bekommen, einmal selbst Computerspiele im Literaturunterricht einzusetzen? Auf der Website des Zentrums für didaktische Computerspielforschung (ZfdC) finden Sie über 100 Spieleempfehlungen von Games, aber auch App-, Virtual und Augmented Reality-Anwendungen für unterschiedliche Fächer, Lernziele und Zielgruppen. Das ZfdC stellt eine in Europa einzigartige, interdisziplinäre Forschungseinrichtung dar, die die Potenziale von interaktiven Medien für den Unterricht in den Blick nimmt. Nähere Informationen unter: www.zfdc.de.

Literatur

Spielverzeichnis

- Annapurna Interactive (2022): *Storyteller*. USA.
bildundtonfabrik (2020): *Leons Identität*. Deutschland.
CD Project Red (2015): *The Witcher III – Wild Hunt*. Polen.
Dontnod Entertainment (2020): *Tell Me Why*. Frankreich.
Headup Games/Studio Fizbin (2013): *The Inner World*. Deutschland.
Nintendo (1985): *Super Mario Bros*. Japan
Witch Beam (2021): *Unpacking*. Australien.

Literatur

- Backe, Hans-Joachim (2008): Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Balhorn, Heiko (1980): Zum Handlungsverstehen im Unterricht. Paderborn/München/Wien/Zürich: Schöningh.
- Boelmann, Jan M. (2015): Literarisches Lernen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium. München: kopaed.
- Boelmann, Jan M. (2020): Das Unfassbare greifen. Handlungsstrukturen von nicht-linearen Computerspielen im Unterricht analysieren. In: Engelns, Markus/Voßkamp, Patrick/Bräuer Christoph (Hrsg.): Sprechende Pixel – Computerspielphilologie in Schule und Hochschule (OBST 96). S. 35-56.
- Boelmann, Jan M./Stechel, Janek (2020): Erfahrungsbasiertes Lernen mit Computerspielen in formalen Bildungskontexten. In: *ide 2*, S. 9-21.
- Boelmann, Jan M./König, Lisa (2021): Literarische Kompetenz messen, literarische Bildung fördern. Das BOLIVE-Modell. Baltmannsweiler: Schneider Verlag.
- Boelmann, Jan M. (2022): Computerspiele lesen. In: von Brand, Tilman/Eikenbusch, Gerhard/Mues, Brigitte: Digitales Lesen. Grundlagen – Perspektiven – Unterrichtspraxis. Hannover: Kallmeyer. (in Veröffentlichung)
- Buck, Günther (2019): Lernen und Erfahrung. Epagogik. Herausgegeben von Malte Brinkmann. Wiesbaden: Springer Verlag.
- Eagleton, Terry (1997): Einführung in die Literaturtheorie. Stuttgart: Metzler.
- Engelns, Markus (2014): Spielen und Erzählen. Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung. Heidelberg: Synchron.
- Frederking, Volker (2010): Modellierung literarischer Rezeptionskompetenz. In: Kämper-van den Boogaart, Michael/Spinner, Kaspar H. (Hrsg.): Lese- und Literaturunterricht. Teil 1: Geschichte und Entwicklung, Konzeptionelle und empirische Grundlagen. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren, S. 324-380.
- Frederking, Volker/Brüggemann, Jörn/Hirsch, Matthias (2016): Das Fünfdimensionale Literary Literacy-Modell und seine interdisziplinären Implikationen am Beispiel der Geschichtsdidaktik. In: Lehmann, Katja/Werner, Michael/Zabold, Stefanie (Hrsg.): Historisches Denken jetzt und in Zukunft. Münster/Berlin/Wien/Zürich/London: LIT-Verlag, S. 211-234.
- Frederking, Volker/Meier, Christel/Brüggemann, Jörn/Gerner, Volker/Friedrich, Marcus (2011): Literarästhetische Verstehenskompetenz – theoretische Modellierung und empirische Erforschung. In: *Zeitschrift für Germanistik*, H. 1, S. 8-21.
- Frederking, Volker/Meier, Christel/Henschel, Sofie/Roick, Thorsten (2012): Literarästhetische Textverstehenskompetenz und fachliches Wissen. Möglichkeiten und Probleme domänenspezifischer Kompetenzforschung. In: Pieper, Irene/Wieser, Dorothee (Hrsg.): Fachliches Wissen und literarisches Verstehen. Studien zu einer brisanten Relation. Frankfurt a.M.: Peter Lang Verlag, S. 237-258.
- Freytag, Gustav (1863/2012): Die Technik des Dramas. Berlin: Autorenhaus.
- Gebel, Christa / Gurt, Michael / Wagner, Ulrike (2005): Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele. In: Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung (Hrsg.): E-Lernen: Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele. Heft 82, Berlin, S. 241-376.
- Hallet, Wolfgang/Neumann, Birgit (2009) (Hrsg.): Raum und Bewegung in der Literatur. Die Literaturwissenschaften und der Spatial Turn. Bielefeld: transcript Verlag.
- Hausendorf, Heiko/Mondada, Lorenza/Schmitt, Reinhold (2012): Raum als interaktive Ressource. Tübingen: Gunter Narr.
- Holder, Friedemann (2019): Wege zum Metaphernverstehen. Ein Zeichensystemübergreifender Ansatz mit empirischer Fundierung. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.
- Kammler, Clemens (2006): Literarische Kompetenzen – Standards im Literaturunterricht. Anmerkungen zum Diskussionsstand. In: Kammler, Clemens (Hrsg.): Literarische Kompetenzen – Standards im Literaturunterricht. Modelle für die Primar- und Sekundarstufe. Stuttgart: Klett, S. 7-23.
- Klossek, Julia (2015): Diagnose, Modellierung und Förderung literarischer Kompetenz am Beispiel der Teilkompetenz „Charaktere“. Berlin: LIT Verlag.

- Kolb, Alice Y./Kolb, David A. (2017): *The Experiential Educator. Principles and practices of experiential learning*. Kaunakakai, HI: EBLS Press.
- Kolb, David A. (1984): *Experiential learning. Experiences as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall.
- König, Lisa (2019): Sterben oder Sterben lassen? Förderung literarischer Perspektivübernahme im immersiven Spielerleben in „This war of mine“. In: *Literatur und Unterricht*. H.1, S.45-58.
- König, Lisa (2021): *Computerspieldidaktik - Ein Überblicksbeitrag*. In: *Kinderundjugendmedien.de*. (Stand: 15.05.2022).
- König, Lisa (2022): *Spielend die Welt entdecken – Einsatzmöglichkeiten narrativer Computerspiele im Literaturunterricht der Primarstufe*. In: Heins, Jochen/Jantzen, Christoph/Masanek, Nicole/Schmerheim, Philipp (Hrsg.): *Jenseits der Mediengrenzen. Medienübergreifendes Erzählen für Kinder in didaktischer und literaturwissenschaftlicher Perspektive*. (in Veröffentlichung)
- König, Lisa (2022b): „Willkommen in (d)einem Reich der Magie“ – Phantastische Welten spielend verstehen am Beispiel von *The Night of the rabbit*. In: *PAIDIA 1/2022*. Online-Quelle: <https://www.paidia.de/phantastische-welten-spielend-verstehen/> (Stand: 15.05.2022).
- Kraam-Aulenbach, Nadia (2002): *Interaktives, problemlösendes Denken im vernetzten Computerspiel*. Wuppertal. Online unter: <http://elpub.bib.uni-wuppertal.de/servlets/DocumentServlet?id=123> (Stand: 15.05.2022).
- Lahn, Silke/Meister, Jan C. (2008): *Einführung in die Erzähltextanalyse*. Stuttgart: Metzler.
- Lessing-Sattari, Marie (2017): *Didaktische Analyse der Metapher. Theoretische und empirische Rekonstruktion von Verstehensanforderungen und Verstehenspotenzialen*. Frankfurt a.M.: Peter Lang Verlag.
- Liptay, Fabienne/Wolf, Yvonne (2005) (Hrsg.): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München: edition text + kritik.
- Martinez, Matias/Scheffel, Michael (2005): *Einführung in die Erzähltheorie*. München: C. H. Beck.
- Pieper, Irene/Wieser, Dorothee (2011): *Forschungsüberblick: Empirische Studien zum Verstehen von Metaphern und literarischen Texten*. In: *Didaktik Deutsch 30* (2011), S. 74-95.
- Pieper, Irene/Wieser, Dorothee (2012): *Metaphernverstehen im Umgang mit lyrischen Texten*. In: Pieper, Irene/Wieser, Dorothee (Hrsg.): *Fachliches Wissen und literarisches Verstehen. Studien zu einer brisanten Relation*. Frankfurt am Main: Peter Lang, S. 171-192.
- Rauscher, Andreas (2018): *Raum*. In: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hrsg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer, S. 3-26.
- Rietz, Florian (2017): *Perspektivübernahmekompetenz. Ein literaturdidaktisches Modell*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag.
- Rosebrock, Cornelia/Nix, Daniel (2014): *Grundlagen der Lesedidaktik und der systematischen schulischen Leseförderung*. 7. überarbeitete und erweiterte Auflage. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.
- Schilcher, Anita/Pissarek, Markus (Hrsg.) (2013): *Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage*. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.
- Schöffmann, Andreas (2021): *Digitale Spiele aus deutschdidaktischer Perspektive Herausforderungen für den Deutschunterricht*. Berlin: Metzler.
- Stegemann, Bernd (2009): *Dramaturgie*. In: Stegemann, Bernd (Hrsg.): *Dramaturgie*. Berlin: Theater der Zeit. S. 9-10.
- Wuwer, Philipp (2013): *Märchendidaktik im Deutschunterricht anhand von Point-and-Click Adventures*. In: Boelmann, Jan M./Seidler, Andreas (Hrsg.): *Computerspiele im Deutschunterricht*. Frankfurt a.M.: Peter Lang.

Autor:innen

Prof. Dr. Jan M. Boelmann ist Professor für Literatur und Mediendidaktik an der Pädagogischen Hochschule Freiburg. Seine Forschungsschwerpunkte liegen u.a. in der empirischen Bildungsforschung zum literarischen Lernen in unterschiedlichen medialen Kontexten.

Dr. Lisa König ist akademische Mitarbeiterin für Literatur- und Mediendidaktik (Schwerpunkt Primarstufe) an der Pädagogischen Hochschule Freiburg. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen u.a. in der Modellierung literarisch-medialer Verstehensprozesse und den Potenzialen interaktiver Medien. Gemeinsam leiten sie das Zentrum für didaktische Computerspielforschung.

Dieser Beitrag wurde in der Nummer 3/2022 von leseforum.ch veröffentlicht.



Des narrations interactives pour développer les compétences littéraires des élèves - Ce que les jeux informatiques peuvent apporter à l'enseignement de la littérature

Jan M. Boelmann und Lisa König

Résumé

Les jeux vidéo font partie intégrante de la vie des élèves, et pas seulement depuis la pandémie du Covid-19. Dès leur plus jeune âge, ces derniers entrent en contact avec les jeux et les récits qu'ils présentent. Mais jouer n'est pas un simple passe-temps. Les jeux vidéo offrent des potentiels narratifs inhérents au support média. Les histoires peuvent être vécues de manière interactive par les joueurs ; par ailleurs, elles exigent de ceux-ci une participation active grâce à la combinaison de parties narratives et ludiques. Dans le cadre de la présente contribution, nous montrons comment les narrations interactives des jeux informatiques sont conçues, quels aspects peuvent être exploités dans l'enseignement de la littérature à l'école, et quelles compétences littéraires peuvent être développées par ces jeux.

Mots-clés

Jeux informatiques, histoires interactives, compréhension littéraire, compétence littéraire, enseignement de la littérature.

Cet article a été publié dans le numéro 3/2022 de forumlecture.ch



Raggiungere la competenza letteraria attraverso le narrazioni interattive – cosa possono fare i giochi per computer per l'insegnamento della letteratura

Jan M. Boelmann und Lisa König

Riassunto

I giochi per computer sono diventati parte integrante della vita degli allievi – e questo non soltanto a partire dalla pandemia del Covid-19. I bambini entrano in contatto con i giochi e con le narrazioni in essi presentate fin dalla più tenera età. Ma il gioco non è solo un passatempo. Piuttosto, i giochi per computer offrono un potenziale narrativo intrinseco al medium attraverso le loro strutture di configurazione specifiche per gli oggetti. Le storie possono essere vissute in modo interattivo e, grazie alla combinazione di componenti narrative e ludiche, richiedono ai giocatori una partecipazione attiva al mondo di gioco. Questo contributo illustra pertanto in quale misura è possibile sviluppare le narrazioni interattive dei giochi per computer, quali aspetti dell'apprendimento possono essere favoriti nell'insegnamento della letteratura nelle scuole e quali competenze letterarie possono essere promosse con i giochi.

Parole chiave

giochi al computer, storie interattive, comprensione letteraria, competenza letteraria, insegnamento della letteratura

Questo articolo è stato pubblicato nel numero 3/2022 di forumlettura.ch

