merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Sebastian Ring: Games im Deutschunterricht

Beitrag aus Heft »2022/02 Sprache in den Medien – Deutungshoheit und Sprachschlachten«

Schöffmann, Andreas (2021). Digitale Spiele aus deutschdidaktischer Perspektive. Herausforderungen für den Unterricht. Heidelberg: J.B. Metzler. 282 S., 54,99 €.

Der wissenschaftliche Diskurs über digitale Spiele differenziert sich zunehmend. Das gilt auch für jene Disziplinen, die sich mit Fragen des spielbasierten Lernens befassen. Insgesamt lässt sich aber nach wie vor ein starker Bedarf an wissenschaftlicher Reflexion und Forschung feststellen – nicht nur hinsichtlich der Breite der Fragestellungen, sondern auch in Hinblick auf die Tiefe der Auseinandersetzung.

Die Dissertationsschrift von Andreas Schöffmann, die er an der LMU München vorgelegt und zum Jahresende 2021 veröffentlicht hat, stellt einen Beitrag zur fachspezifischen Forschung im Bereich der Deutschdidaktik dar – und obgleich der Deutschunterricht als medienkulturwissenschaftliches Fach im Mittelpunkt steht, dient sie sicher auch Fachkräften in Bildungsfeldern außerhalb der Schule als Inspiration. Andreas Schöffmann ist zudem einer der Köpfe der Redaktion der Onlinezeitschrift für Computerspielforschung Paidia, deren Spektrum medien- und kulturwissenschaftliche Perspektiven umfasst.

Die Publikation in zugänglicher Sprache gibt tiefergehende Antworten auf die Frage nach Herausforderungen des Einsatzes von digitalen Spielen im Deutschunterricht. Dabei werden Games mit unterschiedlichen deutschdidaktischen Konzepten in Verbindung gebracht. Sie werden dabei aber nicht verkürzt lediglich als Text oder Erzählung verstanden. Vielmehr wird eine breitere medienwissenschaftliche und ludologische Perspektive eingenommen, die auch Aspekte des Spielens und der Simulation (sowie deren Kombination) berührt und damit der spezifischen Medialität digitaler Spiele Rechnung trägt. Entsprechend ist auch das Verständnis von Games als Bildungsmedien in dieser Publikation durchaus breit angelegt und umfasst auch Fragen des Medienkompetenzerwerbs, der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben und Werteentwicklung.

Diese Arbeit bestärkt Lehrkräfte darin, digitale Spiele in der Bildungspraxis einzusetzen. Sie zeigt in einem theoretisch gut begründeten Rahmen Handlungszugänge zum Einsatz von digitalen Spielen auf. Ein zentrales Ziel der Arbeit ist die Herleitung eines Analyseansatzes (Herausforderungsanalyse), der Impulse für den Deutschunterricht gibt, in dem Heranwachsenden Methoden und Werkzeuge zur Verfügung gestellt werden, mit deren Hilfe sie Computerspiele analysieren können. Der Ansatz kann zudem als theoretische Grundlage deutschdidaktischer Forschung herangezogen werden.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de