



Worum geht es:

So sehr der Mensch die Katastrophe fürchtet, so sehr fasziniert sie ihn. Dies spiegelt sich auch in einem breiten Angebot populärer Computerspiele wider, die den Weltuntergang in Szene setzen. Im Vergleich dazu wird anknüpfend an die Rezeptionsgeschichte der biblischen Apokalypse deren historischer Sitz im Leben sowie deren eigentliche Aussageabsicht erarbeitet. Die Schüler*innen sollen der Angst vor der Katastrophe eigene Hoffnungsbotschaften entgegensetzen und dabei auch die christliche Hoffnung auf eine neue Welt bzw. ein neues Leben in die Reflexion einbeziehen.

Autor:

Karsten Müller,
zertifizierter Medienpädagoge
karsten.mueller@MEDIAinRES.de
www.MEDIAinRES.de



Klassenstufe:

Jahrgang 10

Stundenumfang:

6-8 Stunden

Kompetenzen:

Die Schüler*innen können

- die menschliche Faszination an der Katastrophe erkennen und kritisch reflektieren,
- Computerspiele als Ausdruck von Welt-Anschauung verstehen und Spielprinzipien beschreiben,
- die biblische Apokalypse in ihrer Struktur verstehen und einordnen,
- christliche Hoffnungsbilder beschreiben und zu ihnen eine (persönliche) Stellungnahme formulieren.

Material:

- M1 Zeitungsmeldungen
- M2 Sind wir alle Gaffer?
- M3 Die Offenbarung an Johannes
- M4 Horizon Zero Dawn
- M5 Das neue Jerusalem
- M6 Vorstellung von Computerspielen
- M7 Holzschnitte von Dürer zur Apokalypse
- M8 Dear Esther



Die Materialien sind auf unserer Webseite verfügbar.

www.rpi-impulse.de

Digitale Dystopie:

COMPUTERSPIELE ZWISCHEN WELTUNTERGANG UND NEUEM LEBEN

Karsten Müller

Mit Computerspielen lernen – Zeitverschwendung?

Während der Begriff „Digitalisierung“ in aller Munde ist und nach immer neuen digitalen Tools für den Unterrichtseinsatz beziehungsweise nach einer digitalen Infrastruktur für eine gesamte Schule gesucht wird, gerät die Lebenswirklichkeit der Lernenden mitunter aus dem Blick. Computerspiele fristen seit jeher stark vorurteilsbeladen ein Schattendasein. Zu stark ist die Debatte von der Sorge geprägt, Computerspiele würden Jugendliche aggressiv, passiv und süchtig machen sowie inhaltlich keinen Mehrwert bieten.

Diese Einschätzung kontrastiert mit der Tatsache, dass drei Viertel der Jugendlichen zwischen 12-19 Jahren regelmäßig spielen; die Bedeutung dieses Mediums hat in Pandemie-Zeiten noch einmal deutlich zugenommen.¹ Darüber hinaus ist diese eingeeengte Sichtweise auf Games oftmals gekennzeichnet von fehlender Kenntnis der Genre-Vielfalt sowie der inhaltlichen Angebote. Wichtig für eine adäquate Betrachtung von Computerspielen ist auch der pädagogische Fokus auf die Aspekte „Storytelling“ und „Gameplay“: Hieran kann verdeutlicht werden, wie Jugendliche über eine starke Immersion (interaktives Eintauchen in das Computerspiel, sodass die virtuelle Umgebung als „real“ empfunden wird) nicht nur an Inhalte (Story, Themen, Motive, Genre) herangeführt werden, sondern wie sie sich mit diesen auch problemlösend, fantasievoll und reflexiv auseinandersetzen.



¹ vgl. entsprechende Studien: www.mpsf.de

Trotz zahlreicher medienpädagogischer Versuche, den öffentlichen Diskurs für das methodisch-didaktische Potenzial von Computerspielen zu sensibilisieren, finden sie kaum Eingang in die didaktische Planung – weder als Unterrichtsgegenstand noch als „Werkzeug“. Dieser Unterrichtsentwurf möchte aufzeigen, wie Computerspiele gewinnbringend in den Unterrichtsverlauf einbezogen werden können. Dabei geht es nicht nur um die Interessen der Schüler*innen, sondern auch darum, dass Computerspiele sowohl auf der inhaltlichen Reflexions- als auch auf der kreativen Ebene zum Einsatz kommen.

Entsprechende Hinweise für den Hybrid- bzw. Distanzunterricht finden sich ggfs. jeweils auf den Materialseiten.

Lernschritt 1: Faszination der Katastrophe

Zum Einstieg werden Zeitungsmeldungen (**M1**) mit der Bitte präsentiert darüber abzustimmen, welche Nachricht zuerst aufgerufen werden soll. Anhand des Abstimmungsergebnisses werden Vermutungen darüber angestellt, welche Nachrichten uns aus welchem Grund besonders interessieren. Die Beschäftigung mit einem Zeitungsartikel (**M2** mit Aufgaben) unterstützt die Erkenntnis, dass Menschen in gewisser Weise von Katastrophen fasziniert sind, und erklärt in ersten Ansätzen, warum diese Schaulust grundsätzlich auch unproblematisch ist.

Die Lehrkraft bringt in diesem Zusammenhang nun den Begriff „Apokalypse“ ein und sammelt in einer Brainstorming-Phase, was die Lernenden mit diesem Wort verbinden. Die Hintergrundinformationen zur Johannes-Offenbarung (**M3**) ergänzen das, was von den Schüler*innen genannt wurde. Hierbei sollte herausgestellt werden, dass diese Schrift neben dem Untergang der alten Welt die hoffnungsvolle Perspektive auf eine neue Welt betont, die eigentliche Aussageabsicht der Vision in einer Ermutigung zum Durchhalten besteht und in keinem Fall einen konkreten „Fahrplan für den Weltuntergang“ präsentiert.

Zum Abschluss wird ein Trailer von einem Videospiel gezeigt, das explizit das Thema „Apokalypse“ behandelt, vgl. dazu die Angaben auf **M4**. Das Spiel „Horizon Zero Dawn“ wurde aufgrund seines epischen und mythologischen Charakters ausgesucht. Zudem kann es schon auf eine längere Wirkungsgeschichte auf dem Markt zurückblicken, so dass Schüler*innen evtl. Spielerfahrungen einbringen können. Die Lerngruppe kann an diesem Beispiel als wichtige Aspekte erarbeiten:

- Faszination des Weltuntergangs,
- Aufmerksamkeit/inhaltliche Vertiefung durch eine lebendig erzählte Geschichte,
- Anklänge an biblische Traditionen,
- kommerzielle Interessen.

Abschließend sollte festgehalten werden, dass es sich bei dem Spiel-Plot um ein eigentlich post-apokalypti-

ches Szenario handelt, das die Welt nach einer Katastrophe beschreibt. In diesem Zusammenhang kann auf die Beschreibung des „Neuen Jerusalem“ in der biblischen Offenbarung eingegangen werden (**M5**).

In einer vertiefenden Diskussion wird der Frage nachgegangen, ob die biblische Darstellung einer Postapokalypse für die Spieleentwicklung eigentlich attraktiv ist. Steht das friedliche Szenario kommerziellen Interessen nicht entgegen?

In der folgenden Stunde sollen die Schüler*innen Computerspiele vorstellen, die eine „Apokalypse“ oder im weitesten Sinne eine Katastrophe zum Thema haben (Hausaufgabe!), vgl. dazu die Hinweise zur Aufgabenstellung in **M6**.

Lernschritt 2: Computerspiele im RU

Für die Vorstellung von Computerspielen durch die Schüler*innen bietet **M6** eine Liste, die zur Anwendung kommen kann, wenn von der Lerngruppe keine eigenen Ideen eingebracht werden. Bei der Präsentation ist darauf zu achten, dass viele Spiele zu diesem Thema offiziell erst für ältere Jugendliche freigegeben sind. Tatsächlich werden die Spiele allerdings von einer deutlich jüngeren Altersgruppe gespielt. Insgesamt ist darauf zu achten, dass nur altersangemessene multimediale Inhalte präsentiert werden (Hinweise z. B. unter: www.spieleratgeber-nrw.de).

Die Präsentation von Computerspielen kann von einzelnen Schüler*innen oder aber in Kleingruppenarbeit vorbereitet werden. Die Aspekte, die bei der Präsentation berücksichtigt werden sollen, werden zuvor besprochen und evtl. ergänzt, vgl. dazu **M6**.

Nach der Präsentation verschiedener Computerspiele kann/sollte mit den Schüler*innen die Frage erörtert werden, was ein Computerspiel zu einem (guten) Spiel macht.²

Durch die Sammlung von ähnlichen oder gleichen Elementen in verschiedenen Computerspielen erarbeitet sich die Lerngruppe eine neue Sensibilität für die Elemente der endzeitlichen Katastrophe in den biblischen Johannes-Visionen.

Die Wirkung der einzelnen Passagen auf die Lesenden der vergangenen beiden Jahrtausende kann nun besser nachvollzogen werden. Ein Zugang soll methodisch durch die Vorstellung des auf Wikipedia gemeinfrei zur Verfügung gestellten Druckwerks von Albrecht Dürer erfolgen. Dazu werden seine Holzschnitte (je nach zur Verfügung stehender Zeit nur in Auswahl) mit den zugehörigen Bibeltexten von den Lernenden präsentiert (**M7**).

² Hintergrundinformationen: <https://games-im-unterricht.de/paedagogischer-hintergrund>

³ Artikel und zugehörige Link-Liste: <https://rpi-ekkw-ekhn.de/home/rpi-impulse/2018/>

Alternativ können die biblischen Texte zum Bild auch vorgelesen werden.

Um sich nicht in der Faszination der mitunter grausamen Szenen zu verlieren, wie es in der Rezeptionsgeschichte des biblischen Buches der Offenbarung immer wieder erfolgte, ist es am Ende dieses zweiten Lernschrittes wichtig, den historischen Kontext und die Aussageabsicht der Johannes-Offenbarung (vgl. Lernschritt 1) zu wiederholen. Gleichzeitig ermöglicht die Beschäftigung mit Dürers Werk erneut auch den kritischen Blick auf eine kommerzielle Strategie.

Lernschritt 3: Ausweg aus der persönlichen Katastrophe? – Ein Computerspiel als Lektüre

Nach einem Blick von außen auf unterschiedliche Katastrophen soll nun das persönliche Erleben von Katastrophen in den Fokus genommen werden. Im Zentrum dieses Lernschrittes steht die Auseinandersetzung mit einem für die Computerspiel-Szene interessanten Experiment: dem so genannten „Walking Adventure“. Diese Spiel-Gattung präsentiert ein Computerspiel quasi als Lektüre, die für die Spielenden begehbar und damit multimedial und aus der Ich-Perspektive erlebbar wird. Der Eindruck der individuellen Immersion kann so noch einmal beim „Lesen“ intensiviert werden. Das Produkt „Dear Esther“ (DE) spielt auf einer scheinbar verlassen Insel der Hebriden und bietet den Spielenden keine wirklichen Interaktionsmöglichkeiten. Sie können lediglich auf der Insel wandern und betrachten. Dabei kommen sie durch vorgelesene Brief-Elemente dem Geheimnis des Ortes auf die Spur. Für die Anknüpfung an die biblische Offenbarung bieten sich folgende Elemente an: endzeitliche Stimmung, verlassen Insel, Isolation / Einsamkeit, Visionen, Brief ...

Der Lerngruppe wird „Dear Esther“ zunächst durch einen kleinen Trailer vorgestellt (der Link sowie weitere Informationen zu „Dear Esther“ finden sich in **M8**), woraufhin sie Vermutungen zur Handlung und Aufgabe zusammenträgt. Im Anschluss daran wird der Inhalt kapitelweise in Kleingruppenarbeit durch im Netz frei vorgehaltene Let's

Plays (d. h. Bildschirm-Vorführungen mit Kommentar) erschlossen – auch dieser Link findet sich in **M8** (Komplettlösung) – und nachfolgend in der Großgruppe zusammengetragen. Durch die englisch vorgelesenen und auf dem Bildschirm in Untertiteln übersetzten Briefabschnitte wird deutlich, dass es sich beim „Spiel“ letztlich um ein tragisches Erlebnis handelt; die Stimme aus dem Off verweist auf den Tod Esthers, eine Schwangerschaft, einen Autounfall, in diesem Zusammenhang einen weiteren Autofahrer und Alkohol als mögliche Ursache ... Die Spielenden werden auf ihrer Wanderung über die Insel in diese Gedankenwelt hineingenommen und erleben stark metaphorisch aufgeladene Textelemente visuell mit. Es bleibt unklar, ob der Ort der Insel real ist und wer Esther letztlich gewesen ist. Am Ende des „Spiels“ werden die Spielenden durch einen scheinbaren Sprung vom Sendemast zu einem letzten Rundflug über die Insel mitgenommen, bis der Bildschirm schwarz wird und man den Sprecher ein letztes „Come back, Esther!“ flüstern hört und noch kurz die Null-Linie des EKGs hörbar wird.

Zur Analyse von „Dear Esther“ gehört auch die grundsätzliche Frage, ob es sich hierbei um ein (literarisches) Kunstwerk oder noch ein Spiel handelt. Dazu können Ergebnisse aus dem ersten Lernschritt (pädagogischer Hintergrund zu Computerspielen) einbezogen werden. Alternativ kann „Dear Esther“ auch selbst im Unterricht (mit einem Beamer vor-)gespielt werden. Das Spiel ist auch als App für Smartphone und Tablet für einen geringen Preis (im Google Play Store für Android-Geräte bzw. AppStore für iOS) zu erwerben. Eine Präsentation des Spielablaufs kann also auch „live“ im Unterricht durch die Schüler*innen erfolgen.

Die Lernenden verfassen eine kurze Rezension zum „Spiel“ DE, in der sie auch zum dort geschilderten und bebilderten Umgang mit dem Tod Stellung nehmen und ihre eigenen Gedanken eintragen. Hier können sie der Angst vor dem Tod auch Hoffungsbotschaften gegenüberstellen. Die Auseinandersetzung mit dem Schluss-Kapitel der Johannes-Offenbarung („Das neue Jerusalem“) kann dabei die eigenen Überlegungen zu Fragen wie „Gibt es Hoffnung über den Tod hinaus?“ oder „Kann diese Hoffnung eine Kraftquelle für mein Leben sein?“ unterstützen.

Ideen für die Weiterarbeit

Einzelne Abschnitte der biblischen Johannes-Offenbarung können als Projekt-Phase selbst in Computerspiele umgesetzt werden. Dabei gibt es neben der veranschaulichenden Methode (Orte gestalten mit *Minetest*) auch die Option, Inhalte über Entscheidungsfragen als Text-Adventure (mit *Twine* oder *Inklewriter*) oder erlebnispädagogisch als digitale Schnitzeljagd (mit *Actionbound*) erlebbar zu gestalten. Diese Instrumente eignen sich hervorragend für den Hybrid- oder Distanzunterricht. Hinweise und Links dazu sind in folgendem Beitrag zu finden: Karsten Müller, Digital Storytelling, in: rpi-Impulse 1/2018.³

