

Jan Standke (Hg.)

Spiele(n) in der Gegenwartskultur

Medien und Praktiken des Spiel(en)s
im literatur- und mediendidaktischen Kontext

Jan Standke und Dieter Wrobel (Hg.)

Beiträge zur Didaktik
der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur

Band 9

Jan Standke (Hg.)

**Spiele(n)
in der Gegenwartskultur**

**Medien und Praktiken
des Spiel(en)s im literatur- und
mediendidaktischen Kontext**

 **Wissenschaftlicher Verlag Trier**

**Spiele(n) in der Gegenwartskultur.
Medien und Praktiken des Spiel(en)s
im literatur- und mediendidaktischen Kontext /**

Herausgegeben von Jan Standke. -

Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2022

(Beiträge zur Didaktik

der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur; Bd. 9)

ISBN 978-3-86821-944-9

Umschlagabbildung: Andrush, shutterstock

Umschlaggestaltung: Brigitta Disseldorf

© WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2022

ISBN 978-3-86821-944-9

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck oder Vervielfältigung nur mit
ausdrücklicher Genehmigung des Verlags

WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier

Postfach 4005, 54230 Trier

Bergstraße 27, 54295 Trier

Tel. (0651) 41503, Fax 41504

Internet: <http://www.wvttrier.de>

E-Mail: wvt@wvttrier.de

INHALTSVERZEICHNIS

Spiele(n) in der Gegenwartskultur. Herausforderungen und Chancen für das literarische Lernen im Literaturunterricht	1
---	---

JAN STANDKE

Spiele(n) und Literatur

Spielend zu mehr Fiktionskompetenz. Wie sich die Verwandtschaft von Spiel und literarischer Fiktion im Deutschunterricht nutzen lässt	19
---	----

NORA ZÜGEL

Spiel MACHT Sprache. Integrative Sprachbildung mit literar-ästhetischen Bilderbüchern	33
---	----

FARRIBA SCHULZ

Spielend durch den Tag. <i>Nur ein Tag</i> (2016) von Martin Baltscheit im Medienverbund	47
--	----

BETTINA OESTE

„Spiel mit uns!“ <i>Lehmriese lebt!</i> (2015) oder die Frage danach, was aus einem Spiel hervorgehen kann	61
--	----

CAROLINE R. WITTIG

Phantastische Spiele und das Spiel der Phantasie. Der Zusammenhang von Systemsprüngen und Figurenkonzeption in Michael Endes Roman <i>Die unendliche Geschichte</i> – Anregungen für eine Unterrichtsreihe in der Sekundarstufe I	75
---	----

MARTIN BLAWID

Ein gesamtgesellschaftliches Lyrik-Spiel im Literaturunterricht. Eugen Gomringer's <i>vom vers zur konstellation</i>	95
--	----

ANNA BERS

Die Kehrseite des ‚echten‘ Spiels? ‚Puerilismus‘ als Gegenstand des Literaturunterrichts am Beispiel von Johan Huizingas <i>Homo Ludens</i> (1939), Günter Grass’ <i>Katz und Maus</i> (1961) und Philip Kochs <i>Outside the Box</i> (2016)	109
---	-----

NATHALIE KÓNIA-JOBS

Spiele(n), Games und Digitalität

Genug gespielt. Warum Computerspiele ihre eigene Didaktik brauchen	129
--	-----

JAN M. BOELMANN, LISA KÖNIG & JANEK STECHEL

„Ich bin Batman!“ Form und Wirkung von Spielmechaniken in digitalen Spielen	141
--	-----

FRIEDRICH WERTHER

Sterben oder Sterben lassen? Immersives Spielerleben als Ausgangspunkt literarischer Perspektivübernahme am Beispiel von <i>This War of Mine</i>	157
---	-----

LISA KÖNIG

Dem Spiel eine Stimme geben. Von Voice Games und Game Voices	171
--	-----

STEFAN KÖHLER

Let’s Plays im Literaturunterricht. Überlegungen zum didaktischen Potenzial populärer Mediatisierungen des Spielens digitaler Games	181
--	-----

SEBASTIAN SPETH

Über die Autorinnen und Autoren	199
---------------------------------------	-----

Spiele(n) in der Gegenwartskultur

Herausforderungen und Chancen für das literarische Lernen im Literaturunterricht

JAN STANDKE

Spielen gilt als „anthropologische Konstante“, es gehört seit jeher zu den evolutionär, sozial und kulturell bedeutsamen Praktiken des Menschen, die seine Entwicklung sowohl als Individuum wie auch als Teil eines Kollektivs maßgeblich bestimmen: „Zu allen Zeiten haben Menschen in allen Kulturen gespielt. Einige Spiele halten sich über sehr lange Zeit und sind kulturübergreifend zu finden, andere beziehen sich stärker auf den Zeithintergrund und geraten gewissermaßen aus der Mode.“¹ Spiele, ihre je spezifischen Regelwerke, Medien und Materialien finden sich in vielen Bereichen gesellschaftlichen Handelns, wobei das Spielen jeweils unterschiedliche Funktionen – etwa biologische, kulturelle, pädagogische oder ästhetische² – zu erfüllen vermag: Spiele können der Unterhaltung ebenso dienen wie der Anbahnung und Aushandlung sozialer Beziehungen, dem Wettkampf, der ästhetischen Erfahrung oder dem Lernen. Dementsprechend vielfältig sind die Blickwinkel, aus denen heraus das Spielen in seinen verschiedenen Ausprägungen beobachtet werden kann. Gespielt wird von der frühesten Kindheit³ bis ins hohe Alter, mit unterschiedlichen Motiven und Erwartungen, in verschiedenen Konstellationen, mit oder ohne Spielmaterial. Spielabläufe und -ziele können konventionalisierten Regeln folgen oder je nach Anlass neu ausgehandelt werden. Die Ziele und Funktionen des Spielens können sich auf die Spielenden selbst beziehen, z.B. bei unterschiedlichen Formen des sportlichen Spiels, des selbstversunkenen kindlichen Spiels oder des spielerischen Lernens. Die Ziele können aber auch schon von der eigentlichen Intention des Spiels her – im weiteren Sinne etwa beim Theaterspiel – auf diejenigen abzielen, die das Spiel wiederum mit unterschiedlichen Erwartungen als Rezipientinnen und Rezipienten beobachten.

Unter anderen hat sich die pädagogische Anthropologie⁴ mit den Formen, Zielen und Funktionen humaner Spielkultur beschäftigt und wichtige Erkenntnisse zur Bedeutung des Spielens im Kontext kindlicher Entwicklung und Bildung oder des schulischen Unterrichts formuliert. Aber auch zur Bestimmung der Funktionen des Spie-

1 Ursula Stenger, 2013, Spiel als anthropologische Konstante, in: Kulturelle Bildung Online, online abrufbar: <https://www.kubi-online.de/artikel/spiel-anthropologische-konstante> (21.01.2022).

2 Vgl. Bernhard Hauser, 2021, Spiel in Kindheit und Jugend. Der natürliche Modus des Lernens, Bad Heilbrunn: Klinkhardt, S. 87ff.

3 Vgl. ebd.

4 Vgl. Johannes Bilstein, Matthias Winzen und Christoph Wulf (Hg.), 2005, Anthropologie und Pädagogik des Spiels, Weinheim: Beltz.

lens in anderen gesellschaftlichen Handlungsfeldern haben unterschiedliche wissenschaftliche Disziplinen beigetragen. Diese Disziplinen wie z.B. Anthropologie, Geschichtswissenschaft, Ökonomie, Pädagogik oder Literaturwissenschaft lassen sich zwar nicht spannungsfrei unter dem Dach einer übergreifenden ‚Spielforschung‘ vereinen, weisen aber hinsichtlich ihrer theoretischen Bezüge bzw. ihrer Referenzkonzepte – zu nennen sind hier z.B. Überlegungen von Johan Huizinga⁵ oder Roger Caillois⁶ – doch etliche Gemeinsamkeiten auf. Mittlerweile widmet sich die interdisziplinäre Spielforschung einer kaum noch zu überschauenden Menge an Aspekten, Praktiken und Medien des Spielens, die von der Auseinandersetzung mit der Psychologie des kindlichen Spiels⁷ über die Erforschung materialer Spielkulturen⁸ und historischer Dimensionen des Spielens⁹ bis zur soziologischen Erkundung des Spielens im virtuellen Raum¹⁰ oder der Beschäftigung mit dem Zusammenhang von Persönlichkeitsentwicklung und digitalem Gaming¹¹ reichen.

Nicht erst seit Beginn des 21. Jahrhunderts wirkt das ‚Spielen‘ über die semantischen und konzeptuellen Grenzen spielerischer Handlungen und Regelwerke im engeren Sinne hinaus. Das ‚Spiel‘ dient auch als gesellschaftliche Metapher¹² und entwickelte sich zu einem kulturellen¹³ oder auch ästhetischen Schlüssel- bzw. Grundbegriff¹⁴. Vor allem durch die rasante Expansion einer „Kultur der Digitalität“¹⁵ innerhalb der letzten Jahrzehnte haben sich die Varianten des Spielens trotz ihrer ohnehin bereits weit zu-

-
- 5 Johan Huizinga, 1938, *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*, Basel: Akademische Verlagsanstalt Pantheon.
 - 6 Roger Caillois, 1966, *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*, München: Langen-Müller.
 - 7 Vgl. Hans Mogel, 2008, *Psychologie des Kinderspiels: Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel*, 3., aktualisierte u. erw. Aufl., Wiesbaden: Springer.
 - 8 Vgl. Volker Mehringer und Wiebke Waburg (Hg.), 2020, *Spielzeug, Spiele und Spielen: Aktuelle Studien und Konzepte*, Wiesbaden: Springer.
 - 9 Vgl. z.B. Rainer Buland, 2013, *Spiel und Mönchtum*, in: *Religiosus Ludens – Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden*, hrsg. von Jörg Sonntag, Berlin: De Gruyter, S. 15-40.
 - 10 Vgl. Diego Compagna und Stefan Derpmann, 2013, *Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele: Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit*, Köln: Herbert von Halem.
 - 11 Katharina Mittlböck, 2020, *Persönlichkeitsentwicklung und Digitales Rollenspiel: Gaming aus psychoanalytisch-pädagogischer Sicht*, Gießen: Psychosozial-Verlag.
 - 12 Vgl. Caja Thimm (Hg.), 2010, *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Wiesbaden: VS.
 - 13 Vgl. Michael Dietrich und Viktorija Zalbergaite (Hg.), 2021, *Kultur. Spiel. Resilienz. Vom Wert der Kulturellen Bildung in Krisen*, München: kopaed.
 - 14 Tanja Wetzel, 2010, *Spiel*, in: *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*, Bd. 5, hrsg. von Karlheinz Barck, Martin Fontius, Friedrich Wolfzettel und Burkhard Steinwachs, Stuttgart/Weimar: Metzler, S. 577-618.
 - 15 Felix Stalder, 2016, *Kultur der Digitalität*, Berlin: Suhrkamp.