

Erzähltheorie mit Computergames

Weiterbildung Philippe Wampfler, Uni Zürich, Januar 2016

Computerspielen kommt im Deutschunterricht eine marginale Stellung zu. Aus fachdidaktischer Perspektive ist das bedauerlich, weil die Möglichkeiten, die ein Einbezug von Computerspielen in den Unterricht bieten, unbestritten sind. Die theoretische Reflexion dazu liegt vor – im folgenden ein konkreter Vorschlag. Er geht von einigen Annahmen aus:

- Computerspiele sind im Sinne eines weiten Textbegriffs Texte, können also gelesen, diskutiert, analysiert, interpretiert etc. werden.
- Die didaktische Stärke von Computerspielen liegt darin, dass sie von den Spielenden echte Entscheidungen verlangen und so für die Werteerziehung sehr geeignet sind.
- Computerspiele stellen die Forschung vor das Dilemma, ob es sich dabei um Erzählungen oder Spiele handle. Diese Differenz ist dazu geeignet, Eigenschaften von Erzählungen herauszuarbeiten und innovative Strategien kennen zu lernen.
- Ideal ist deshalb der Vergleich mit einer Erzählung oder einem Roman.



Screenshot: *Sunset, Tale of Tales* (2015)



Voraussetzungen

- Sinnvoll ist ein Computerspiel, das eine starke erzählerische Komponente aufweist oder zu Erzählungen anregt.
- Idealerweise sollte es zumindest deutsche Untertitel aufweisen.
- Es muss für die Schülerinnen und Schüler problemlos greifbar sein, etwa auf Steam oder im App- bzw. Google-Store.
- Im Unterricht muss ungefähr gleich viel Zeit zur Verfügung stehen wie für die Lektüre eines Romans.
- Im Idealfall wird das Spiel einem anderen Text gleichgestellt: Kann auch auf die Maturliste gesetzt werden etc.

Sunset

Das Computerspiel *Sunset* wurde im Mai 2015 von *Tale of Tales* publiziert. Das belgische Independent-Studio arbeitete seit rund 10 Jahren am Konzept. Die Figur, die von den Spielenden gesteuert wird, entdeckt in einer Wohnung Spuren einer Geschichte, die sich während des Spiels entfaltet. Die Geschichte, welche Angela Burnes als Perspektivefigur rezipiert und deutet, spielt sich während ihrer Aktivitäten im Penthouse von Gabriel Ortega ab, einem Politiker. Burnes ist eine afroamerikanische Aktivistin und Ingenieurin, die als Migrantin in das fiktive südamerikanische Land Anchuria gelangt und gezwungen ist, die Wohnung von Ortega zu putzen. Am Bürgerkrieg des Landes ist sie politisch interessiert, obwohl sie ihn während den Reinigungsarbeiten in der Wohnung Ortegas nur vermittelt wahrnimmt. *Sunset* wird so zum Kriegsspiel, bei dem die Spielenden aber lediglich eine Wohnung reinigen können, und damit zu einem Bild: Das Zielpublikum, so die Verantwortlichen, lebe ebenfalls in friedlichen Wohnungen, während sich draußen der Krieg abspiele.

Das Spiel ist mit englischer Sprachausgabe und deutschen Untertitel via Steam für Mac und Windows verfügbar.

Mit diesem **Vorgehen** habe ich mit einer 10. Klasse *Sunset* bearbeitet:

1. In einer ersten Phase wurde es in Halbklassen im Unterricht gespielt.
2. Die Spielenden haben dabei ihre Gedanken laut geäußert und so in einer Art *Close Reading* Hypothesen gebildet und mit anderen diskutiert. Diese Arbeitsform ist aus den so genannten Let's-Play-Videos, die Jugendliche stark rezipieren, sehr vertraut.
3. In einer zweiten Phase haben sich die Schülerinnen und Schüler individuell mit dem Spiel auseinandergesetzt. Sie mussten es dafür auf die privaten Rechner laden. Praktisch habe ich vielen eine Kopie zur Verfügung gestellt, sauber wäre es, die Klasse das Spiel kaufen zu lassen.
4. Danach fand ein Austausch in einem digitalen Gefäß – während des Spielens via WhatsApp, danach in einem Google-Docs-Dokument statt.



5. Dieser Austausch war die Basis für vertiefende Lektionen mit Bezügen zum Spiel auf dem Projektor im Klassenzimmer.
6. Abschließend hat die Klasse eine Rezension verfasst.

Erweitert wird dieser Zugang durch die vergleichende Lektüre von Jenny Erpenbecks Roman *Wörterbuch* von 2004.

Wörterbuch

Der Roman ist aus der Ich-Perspektive eines namenlosen Mädchens erzählt. In einer obsessiven Sprachreflexion und Erinnerungsarbeit nähert sich die Erzählerin dem Ursprung ihres Traumas: Ihre Eltern wurden von Mitarbeitern des Geheimdienstoffiziers, in dessen Familie sie als Adoptivtochter lebt, in den Folterkellern des totalitären Regimes ermordet. An Alltagswörtern wie »Milch« entwickelt das Mädchen Mutmaßungen über ihre Vergangenheit und führt die Leserin oder den Leser so in ihre Vorgeschichte ein, die als ein Rätsel entschlüsselt werden muss – ein Rätsel, dessen Lösung gleichermaßen den Plot wie auch die Sprunghaftigkeit und Brüchigkeit des assoziativen Textes erklären könnte.

Für den Vergleich mit *Sunset* gibt es eine Reihe von Argumenten:

- Eine Bemerkung aus Ariane Hans' Dissertation verweist auf die Bedeutung des Ortes: In Erpenbecks Erzählung fungiere »Argentinien [...] als ambivalenter Ort bzw. Raum des Grauens und der Zerstörung einer Biografie«, heißt es da. Erpenbecks Argentinien und das fiktive Land Anchuria in *Sunset* weisen in ihrer Ambivalenz und der räumlichen Inszenierung des Grauens starke Parallelen auf. Sie zeigen sich schon im Bezug auf die Sonne, die bei *Sunset* die Lichtverhältnisse bestimmt und Angela Burnes am Ende des Tages jeweils eine Stunde im Appartement von Ortega gewährt, die für die Spielenden auch den Rahmen ihrer Möglichkeiten der Erforschung eines Zustandes der Spielumgebung darstellt. In Erpenbecks Argentinien scheint immer die Sonne: »[...] sie scheint und scheint und scheint, und der Himmel rings um die Sonne ist beinahe immer ganz und ganz leer.« (S. 11.)
- Die Perspektive einer weiblichen Hauptfigur, die unter den totalitären Strukturen der südamerikanischen Regimes leidet, durch die Anlage der Erzählung aber nicht auf einen Opferstatus zurückgeworfen wird, sondern wie die Leserin oder der Leser eine aktive Auseinandersetzung zumindest versuchen kann.



- Auch das scheinbare Happy End, zu dem Angela Burnes einerseits gerade durch ihre scheinbar sinnlose Präsenz in der Wohnung beiträgt und zu einer verdächtigen Harmonie zwischen privatem Glück und politischer Gerechtigkeit führt, spiegelt sich in Wörterbuch: Die Adoptiveltern der Protagonistin werden zur Rechenschaft gezogen, sie wird befreit (»Ich sei nun befreit. [...] Ich bin jetzt beinahe von allem befreit.« (S. 104.)
- Auch eine hintergründige Bedeutungsebene gibt es bei beiden Texten: Geht es dem Team hinter *Sunset* darum, die Spielenden zu einer Reflexion über ihren eigenen repetitiven Alltag in schönen Wohnungen anzuregen, während der Krieg nur vermittelt sicht- und hörbar ist, kommentiert Erpenbeck in Wörterbuch die Wende, also den Zusammenbruch des totalitären Regimes in der DDR und die darauf folgende Wiedervereinigung. So entspricht die gegenwartsbezogene Spielstruktur durchaus der Intention der *Sunset*-Teams, während die vergangenheitsbezogene Forschung bzw. Verweigerung der Heldin von Wörterbuch ebenfalls die Absichten der Autorin aufnimmt.

Didaktisch dürfte nun die parallele Arbeit an beiden Texten einen Spielraum eröffnen: Unterrichtseinheiten zur Funktion des Lichts und der Sonne oder der sprachlichen Arbeit der beiden Protagonistinnen (im Wörter- bzw. Tagebuch) sind Beispiele dafür, wie der Blick gerade durch den Vergleich auf Details der Erzählungen gelenkt werden kann. Das federt den Bruch mit gewohnten Rezeptionsmustern einerseits ab, lädt aber auch zu einer intensiveren Beobachtung im Spielerlebnis ein. Die Möglichkeit, am Kontext und Bedeutungshorizont der beiden Erzählungen zu arbeiten, schafft einerseits Synergien (Unterrichtseinheiten mit Zeitungsberichten zur Geschichte Argentiniens in den 1970er-Jahren sind der Lektüreerfahrung beider Texte zuträglich), andererseits auch die Motivation, hinter die Oberfläche des Spiels und der Erzählung zu gelangen. Die aus kulturwissenschaftlicher Sicht triviale Einsicht, dass ein Spiel (zumindest auch) erzählen kann, dürfte in der vergleichenden Arbeit für Schülerinnen und Schüler der 10. Klasse durchaus neue Einsichten eröffnen. Diese sind gerade in der Wertereflexion sehr wertvoll: Die Mechanik des Spiels mit der Möglichkeit, (Pseudo-)Entscheidungen zu fällen, ist als Kontrast zum Lektüreerlebnis mit einem belletristischen Text deutlich erkennbar und benennbar. So kann ein Lernprozess angestoßen werden, der auf eigene Vorannahmen und Deutungsverfahren verweist, die im Unterricht sozial verhandelt werden.

Alternative Zugänge

Es sind viele Möglichkeiten denkbar, wie Computerspiele in den Deutschunterricht Eingang finden können. Hier ein paar weiterführende Überlegungen:

1. In den Aufsätzen von Stefan Hofer und René Bauer (vgl. dazu auch das Weiterbildungsangebot »Werther, Faust – und Lara Croft?« im Juni 2016) finden sich viele Ideen, etwa zum Umgang mit Borges-Texten und labyrinthischen Spielen.
2. Ein Spiel wie *Don't Starve*, das ganz viele Verläufe nehmen kann, lädt dazu an, eigene kreative Erzählungen zu schreiben, die vom Spielverlauf ausgehen.
3. Ein Let's-Play-Video könnte ein Schlussprodukt einer Unterrichtseinheit sein.

