

Computerspiele im DaF-Unterricht

Név: Spanics Gergely

Szak: Angol nyelv és kultúra; német nyelv és kultúra tanára

Képzési szint: Osztatlan tanárképzés, 7. félév

Küldő intézmény neve: Eötvös Loránd Tudományegyetem

Témavezetők: Prof. Feld-Knapp Ilona, egyetemi tanár; Dr. Perge Gabriella, egyetemi adjunktus

2023 január

1. Einleitung	1.
1.1. Thema, Aktualität	1.
1.2. Persönliches Interesse	2.
1.3. Erkenntnisinteresse, Ziel, Forschungsfragen und Hypothesen	4.
1.4. Aufbau der Arbeit	4.
2. Theoretische Grundlagen	5.
2.1. Videospiele	5.
2.1.1. Geschichte und Definition der Videospiele	5.
2.1.2. Narrative Spiele. Entstehung und Klassifikation	7.
2.2. Funktion der Videospiele im kommunikativen Fremdsprachenunterricht	11.
2.2.1. Lehr- und Lernziele durch den Einsatz von Videospielen	12.
2.2.2. Technische Ausstattung für den Umgang mit Videospielen	14.
2.2.3. Negative Wirkung von Videospielen	15.
2.3. Verwendbarkeit der Videospiele im Unterricht	17.
3. Empirische Untersuchung	18.
3.1. Kontext der Forschung	18.
3.2. Forschungsfragen und Hypothesen	18.
3.3. Datenerhebung	19.
3.4. Datenanalyse und Datenauswertung	20.
3.4.1. Auswertung der Fragebögen für Lernende	20.
3.4.2. Zwischenbilanz	29.
3.4.3. Auswertung des Interviews mit Lehrenden	30.
3.4.4. Auswertung der Projektarbeit	31.
3.5. Zwischenfazit	33.
4. Fazit	34.
5. Ausblick	35.
6. Literaturverzeichnis	35.
7. Anhang	37.

Computerspiele im DaF-Unterricht

1. Einleitung

1.1 Thema und Aktualität

Viele Jugendliche und Erwachsene verbringen ihre Freizeit mit Videospielen. Millionen Menschen spielen täglich mit dem Computer, der Konsole oder auch dem Handy. Dieses Medium wurde ein Teil des alltäglichen Lebens. Heutzutage wird es auch als normal angesehen, dass Streamer oder Journalisten auf YouTube ausschließlich über Spiele sprechen, sie analysieren, Videoessays zusammenstellen, und dies nicht nur als Freizeitbeschäftigung, sondern als Vollzeitarbeit.

Laut Statistiken von Newzoo Global Games Market Report 2022 gibt es 3,2 Milliarden GamerInnen in der Welt. Erstaunlich ist das Durchschnittsalter von 37,4 Jahren und dass es sich bei 52% Prozent der Spieler um Männer handelt. Die beliebteste Plattform ist das Handy, worauf wenige komplizierte Spiele angeboten werden (1). Die erfolgreiche *Grand Theft Auto-Trilogie* aus den Jahren 2001, 2002 und 2005 zum Beispiel wurde von den alten Windows XP-Computern ins Android- und iOS-Format übertragen. Auf dem Handy gibt es heutzutage nicht nur Spiele wie *Angry Birds* und *Tetris*, sondern auch geschichtsbasierte, komplexe Videospiele, welche in ihrer Funktion an die kleine Handkonsole von Nintendo erinnern.

Jugendliche nehmen Videospiele häufig in Anspruch, besonders seit der Corona-Krise. Deswegen bietet es sich an, dieses Medium unter die Lupe nehmen und sich damit auseinanderzusetzen, wie es außerhalb der Freizeitgestaltung im Unterricht beziehungsweise im akademischen Kontext verwendet werden kann. Diese Frage ist jedoch schwer zu beantworten. Videospiele gehören erstens zu den Unterhaltungsmedien, und sie sind ganz verschieden und unterschiedlich. Häufig werden sie aufgrund der Präsenz von Kampf- und Shooter-Spielen mit Gewalt in Zusammenhang gebracht, aber auch das kinderfreundliche *Super Mario* oder das einfache Spiel *Pong* gehören diesen Medien an. Einige Videospiele wie *Hearts of Iron* oder *Among Us* können nur als Brettspiele in der Form eines Softwarespiels angesehen werden. Die Definierung solcher Spiele selbst fällt schwer.

Kocher behauptet, dass die zwei Kategorien zwei ganz andere Medien bezeichnen. Computerspiele brauchen einen Laptop, ein Betriebssystem, einen Bildschirm und sie sind nicht so bequem wie eine Konsole, besonders eine Handheldkonsole. Als Beispiel nennt sie den Gameboy, weitere solche Arten von Hardware sind Nintendo Switch und Steam Deck.

Durch Steam Deck wurde es ermöglicht, viele Computerspiele auf Handheldkonsolen zu spielen (Kocher 2007: 12). Durch die schnelle technologische Entwicklung ist es meiner Meinung nach gar nicht unvorstellbar, dass etliche Lernenden in einigen Jahren ein VR-Headset besitzen werden, welches vielleicht auch mit Handheldkonsolen verbunden werden kann. Die Gegenwart verdeutlicht, dass solche Grenzen immer mehr und mehr überschreitbar werden. In dieser Arbeit werden die Verwendungsmöglichkeiten der Computerspiele in den Fokus gerückt, da sie meiner Erfahrung nach erreichbarer und billiger als Konsol- und Handyspiele sind.

1.2 Persönliches Interesse

Ich selbst kann mich als einen Spieler beschreiben. Seit der zweiten Klasse hatten wir einen Computer zu Hause und ich verbrachte viel Zeit mit Videospielen. Meistens spielte ich Rennspiele oder *Ego-Shooter* im Mehrspielermodus mit Freunden im Internet. Rennspiele und *Shooterspiele* besitzen keine tiefen Geschichten ausgenommen die 2. Weltkrieg-Spiele wie *Call of Duty* oder die revolutionären Geschichte-basierten Spiele *Mafia* und *Half-Life*. Meine Freunde kümmerten sich im Gegensatz zu mir auch nicht um die Story, aber ich las schon immer gerne Bücher damals, und interessierte mich für Geschichte und Fremdsprachen, was sich damals besonders durch meinen Konsum an *Star-Wars*-Filmen, -Büchern und -Spielen bemerkbar machte. Als ich in der siebten Klasse mit den Gattungen der Abenteuer-, Rollen- und Strategiespiele in Kontakt kam, verschob sich mein Interesse in Richtung dieser, für mich neuen, Genres. Bei diesen Genren basiert das Spiel grundlegend auf einer (sehr erstaunliche Tiefe) Geschichte.

Zuerst probierte ich das Strategiespiel *Medieval II: Total War* und später *Rome: Total War* aus. Diese Spiele bieten mehr als hundert Stunden des Spielerlebnisses an, besonders wenn sie auch im Mehrspielermodus spielt, werden können. Die Geschichte wird eigentlich von dem Spieler geschrieben, und handelt von der Dynastie und dem Reich, welches im Laufe des Spiels aufblüht. Es soll aber erwähnt werden, dass die *Total War*-Spiele nicht durch ihre historische Authentizität bekannt sind und dass ich diese damals auf Ungarisch spielte. Jedoch waren diese Spiele wichtig, da ich dadurch die Regeln der späteren Globalstrategiespiele wie die Paradox-Spiele, die Civilization-Serie und auch Brettspiele wie Catan, Carcassonne und Risiko schneller erlernen konnte, aufgrund des ähnlichen Konzepts.

Das erste von mir gespielte Rollenspiel hieß *Knights of the Old Republic* (in den folgenden: KotOR). Es gehört zur bemerkenswerten Kategorie von *Star Wars*-Spielen. Bevor sich die Lizenzen zu den Filmen und zur *Star Wars*-Marke von George Lucas verkaufen ließen, entwickelte das Studio Lucasarts alle Spielmedien für *Star Wars* (und auch die Serie *Monkey Island*), und, weil das George-Lucas-Universum eigentlich grenzenlos ist, können zahllose Geschichten erzählt werden. Das Spiel ähnelt einem „*Pen-and-Paper-Rollenspiel*“ wie *Dungeons and Dragons*. Als ich mit dem Gymnasium anfang, hörte ich damit auf, auf Ungarisch zu spielen und nutzte zum Spielen nur noch die englische Sprache. Ich habe bemerkt, dass sich durch Strategie-, Rollen- und Abenteuerspiele mein Wortschatz und meine Grammatikfähigkeit dramatisch verbesserte. Die Mentorin des Hauptcharakters im zweiten KotOR-Spiel hält zum Beispiel einen langen Monolog über Altruismus auf einem Mond und das Wort „repercussion“ (Auswirkung) oder die Phrase „to pour sand into one’s hand“ (Sand in die Hand schütten lassen) waren mir bereits im neunten Grad bekannt, obwohl ich aus dem A2-Buch lernte, diese Begriffe jedoch in den B2 oder C1 Wortschatz einzuordnen sind.

2021 habe ich mich mit einem Englischlernenden getroffen, der bereits gute Englischkenntnisse hatte, und ich sollte ihn auf die Euro B2 komplexe Sprachprüfung vorbereiten. Der Lernende war 16 Jahre alt, und lernte Deutsch und Französisch als Fremdsprachen im Gymnasium. Er sprach jedoch besser Englisch als die zwei anderen Sprachen, die er in Laufe der Schulzeit erlernte. Er erzählte, dass er seine englischen Sprachkenntnisse durch Videospiele erlangt habe.

Wir brauchten nur einige Monate, um ihn auf die Prüfung vorzubereiten. Am häufigsten arbeiteten wir mit den öffentlich erreichbaren Materialien von der Webseite Euroexam. Manchmal zogen wir einen Kursbuchkapitel von New English File heran oder verwendeten druckbare Aufgabenblätter von iSL-Collective. Im Folgenden möchte ich einige Aufzeichnungen dieser Zusammenarbeit vorstellen:

- Sein Text- und Hörverstehen war ausgezeichnet, aber er bevorzugte den amerikanischen Dialekt.
- Im Gespräch benutze er viele Slangwörter, die für die Afro-Amerikanische Gesellschaft und die südlichen Staaten in den USA charakteristisch waren, oder allgemeine Vereinfachungen, wie „wanna“ statt „want to“ oder „gonna“ statt „going to“.

- Die Schreibaufgaben fielen ihm schwer. Diese mussten wir intensiv lernen, da er auf Deutsch und Französisch nur Vorkenntnisse im Schreiben einfacher Briefe hatte.
- Er verwendete einige Phraseologismen, welche häufig in Videospielen vorkamen.

Wegen dieser Gründe dachte ich, dass es sich lohnt zu untersuchen ist, wie Videospiele nicht nur im Spracherwerb außerhalb der Schule, sondern im schulischen Sprachunterricht verwendet werden können, und worauf die Lehrperson achten muss, wenn sie derartige Medien in die Unterrichtsstunde miteinbezieht. Den Videospielen gegenüber gibt es in der Gesellschaft große Vorurteile. Diese können beispielsweise dadurch bekämpft werden, dass die vielseitigen Möglichkeiten für die Verwendung der Videospiele im Unterricht verbreitet werden.

1.3 Erkenntnisinteresse, Ziel, Forschungsfragen und Hypothesen

Ziel der vorliegenden Arbeit ist, die Einsetzbarkeit der Videospiele im Unterricht und ihre Wirkung auf die Sprachlernenden zu untersuchen.

Anhand der folgenden vier Forschungsfragen wird die Thematik untersucht und zudem werden die aufgestellten Hypothesen überprüft.

1. Inwiefern können Videospiele die Inputfunktion im DaF-Unterricht übernehmen?

Hypothese: Videospiele eignen sich als Input im DaF-Unterricht.

2. Inwiefern fördern Videospiele im DaF-Unterricht die Kompetenzen der Lernenden?

Hypothese: Videospiele fördern die digitalen, sprachlichen, interkulturellen und sozialen Kompetenzen der Lernenden.

3. Inwiefern fördern Videospiele im DaF-Unterricht den Wortschatz der Lernenden?

Hypothese: Videospiele haben einen starken Einfluss auf die Entwicklung der Basis- und Zielwortschätze der Lernenden.

4. Inwiefern fördern Videospiele die Kreativität der Lernenden?

Hypothese: Durch die Videospiele werden Lernende für einen kreativen Umgang mit der Sprache angeregt.

1.4 Aufbau der Arbeit

Die Arbeit setzt sich aus zwei thematischen Einheiten zusammen. Die erste Einheit umfasst die theoretischen Grundlagen. In der zweiten Einheit wird die empirische Untersuchung vorgestellt. Im theoretischen Teil beschäftige ich mich mit der Frage, auf welche Geschichte die Videospiele zurückgehen. Dabei stütze ich mich auf die einschlägige Fachliteratur zum Thema. Danach werden Kriterien zur Abgrenzung von verschiedenen Videospielen thematisiert. Im folgenden Kapitel gehe ich der Frage nach, welche Funktion Videospiele im kommunikativen Fremdsprachenunterricht einnehmen können. Im empirischen Teil werden der Forschungskontext sowie die Datenerhebung vorgestellt. Zum Schluss werden die Daten ausgewertet.

2. Theoretischer Teil

2.1 Videospiele

2.1.1 Geschichte und Definition der Videospiele

Die einfache Definition eines Videospieles würde so lauten: *ein Programm, das dazu geschrieben ist, die Zeit spielerisch und unterhaltend auf einer beliebigen Plattform zu verbringen*. Das wäre aber nicht ausreichend, da es immer subjektiv ist, was für jeden unterhaltend ist. Nach dieser Definition könnten auch solche Softwares, wie Audiobüchervorleser, Excel-Files, Comicleserssoftwares, alle andere Programme, die dem/der NutzerIn Spaß machen als Videospiel betrachtet werden. Ein weiteres Problem ist, dass viele Softwares, die sich als Videospiele kategorisieren lassen, eine andere Funktion erfüllen z.B. *VR-Chat*. Um eine geeignete Definition zu finden, soll vorerst die Geschichte der Videospiele analysiert werden.

Viele sind der Meinung, dass das erste Videospiel *PONG* hieß. Das Spiel stammt aus dem Jahr 1972 aus den USA und wurde aus einer Arcade-Maschine zum Fernseher gebracht. Auch ich selbst spielte mit *PONG* auf dem Fernseher meines Freundes. Die Software ähnelt einer vereinfachten zweidimensionalen Form von Tischtennis, weshalb es so populär wurde. Seit 1974 ist dieses Spiel auch in Europa erhältlich. Es ist wahr, dass *PONG* das erste weitverbreitete erreichbare Spiel für zu Hause war, jedoch war es nicht das erste Videospiel.

Die Geschichte des Videospieles fängt zwei Jahren nach dem zweiten Weltkrieg in den USA an. Thomas T. Goldsmith Jr. und Estle Ray Mann schrieben ein „Spiel“ inspiriert von Radaren für Kathodenstrahlröhre. Drei Jahre später 1951 wurde Ralph Baer, einem Fernsehingenieur die Aufgabe gegeben, den besten Fernseher zu erfinden. Ralph plante den Fernseher so, dass

dieser auch für Spiele geeignet war, aber aufgrund seines Chefs wurden die Ideen in jenem Jahr nicht implementiert. Trotzdem gilt Baer als der erste Videospielerfinder. David Winter, ein Videogamesammler, der Ralph Baer kannte, definiert Videospiele folgendermaßen: „*Ein Videospiel ist ein Apparat, der Spiele mit Hilfe von VIDEORASTERN zeigt: Fernseher, Bildschirm, usw.*“ Deshalb kann das Programm von Goldsmith und Mann nicht als Videospiel betrachtet werden, da dabei kein Bild generiert wurde, das auf einem Fernseher oder Bildschirm zu sehen war. Aus diesem Grund kann dieses nicht als das erste Videospiel betrachtet werden, sondern nimmt eine Rolle als Basis für spätere Videospiele ein (Winter 2018).

1952 wurde das erste graphische Computerspiel von A.S. Douglas geschrieben, in dem der Nutzer gegen den Computer Kreis und Kreuz spielen konnte. Damals waren Computerspiele fast unmöglich, denn ein Rechner kostete sehr viel und Computer waren nicht dazu geeignet, Spiele zu integrieren. Das erste richtige Computerspiel wurde 1958 von dem Ingenieur Willy Higinbotham geschrieben: *Tennis for Two*. Das Ziel dieses Programms war es die Technologie dem Publikum näherzubringen, und diese nicht nur für militärische Zwecke zu verwenden. 1961 oder 1962 kam *Spacewar!*, auf den Markt, was auch sehr erfolgreich wurde. Stephen Russel, Martin Graetz und Wayne Wiitanen entwarfen Modelleisenbahnen, und das Spiel war ein „Nebenprodukt“. 1966 begann Ralph Baer seine Idee aus dem Jahr 1951 fortzuführen und nach einigen Prototypen wurde *PONG* im Mai 1972 veröffentlicht. Die Art der Videospiele, wie wir sie uns vorstellen, hatten ihren Anfang in jenem Jahr (Winter 2018; Kocher 2007).

Die Definition von Winter gilt meiner Meinung nach für jedes Videospiel. Diese Abhandlung beschäftigt sich aber speziell mit Computerspielen, weshalb diese jetzt in den Fokus genommen werden. Aus der Geschichte geht hervor, dass Computerspiele und Videospiele voneinander getrennt waren, da Computer eigentlich zu teuer waren, und Videospiele lediglich einfachere Maschinen und einen Fernseher benötigten. Heutzutage können aber die meisten Spiele sowohl auf der Konsole als auch auf dem Computer genutzt werden. Da Computer, Konsolen und Handys so verbreitet sind und viele verschiedene Programme besitzen, lassen sich die Spielprogramme von normalen Programmen trennen. Auch einige Browser wie *Opera GX* enthalten Spiele, sind aber selbst keine Spielprogramme. Mit Kochers Aussage, dass Computerspiele eine andere Kategorie sind, bin ich nicht einverstanden, da die Grenzen zwischen den zwei Kategorien mit PlayStation- und Xbox-Spielen auf dem Computer wird mehr und mehr verschwimmen. Auch die Controller für diese Konsolen sind für den PC verfügbar und es gibt VollHD-, 4K- und 8K-Bildschirme und Fernseher, deshalb kann hier

ebenso gespielt werden, wie auf einer Konsole. Die einzigen Spiele, deren Spielerlebnis sich von dem eines Computers sehr unterscheidet, sind Handheld- und Handyspiele. Deshalb würde ich die Definition von Winter wie folgt umformulieren: *Videospiele sind solche Apparate oder Programme, die Spiele mit Hilfe von Videorastern (Fernseher, Bildschirm, Handy, Tablet) zeigen, und EXPLIZIT für Unterhaltung durch spielerische Aktivität geschrieben sind. Computerspiele besitzen eine Subkategorie der Videospiele, die für PC geschrieben wurden oder Porte (d.h. Umschreibungen für Computersysteme)) von ursprünglich Konsol- oder Handyspielen sind.*

2.1.2 Narrative Spiele. Entstehung und Klassifikation

Im selben Jahr begann die Entwicklung des ersten textbasierten Abenteuer-Spiels, *Adventure*. Dieses Spiel basiert auf einer Geschichte, die im 19. Jahrhundert anfängt und im 20. Jahrhundert endet (Kocher 2007: 13) Es gibt Videos von dem Spiel auf YouTube und es stellt den Grundstein der narrativen Spiele dar: das Textverstehen. SpielerInnen müssen im Spiel konstant lesen, die empfangenen Informationen auswerten und Rätseln lösen (2).

Adventure war das erste Abenteuer-Spiel und vielleicht auch das erste mit einer Geschichte. 1978 wurde das Arcade-Spiel *Space Invaders* in Japan entwickelt, in der Spielende die Erde gegen Außerirdische schützen müssen. Hervorzuheben ist, dass es nicht egal ist, ob das Spiel eine Geschichte oder ein Narrativ besitzt. Fast alle Videospiele haben eine Geschichte aber ein Narrativ zu haben bedeutet, dass die Geschichte eine Rolle spielt und das Erlebnis davon abhängig ist, inwiefern diese verstanden wurde. *Space Invaders* benötigt keine Aufmerksamkeit seitens der SpielerInnen, aber die Texte in *Adventure* müssen gelesen und verstanden werden.

Auch kulturelle Werte wurden in den Videospielen der 80er Jahre berücksichtigt z.B. mit dem Film *Tron* (1982). 1980 erschien das erste Rollenvideospiel, *Dungeons n Dragons*, basierend auf dem Brettrollenspiel *Dungeons & Dragons*. Da dieses Spiel nur mit Computerbefehlen gesteuert werden konnte, ähnlich wie *Adventure*, spielt es eine große Rolle in der Entwicklung der Videospiele (Trefonas 1980). Weitere Rollenspiele aus den 80er Jahren, die wichtig waren, sind *Ultima III*, *Wizardry* or *Zyll* (Trefonas 1994). Hier wird das Narrativ ebenso mithilfe des Texts verstanden, wodurch diese zwei Genres also in diesem Sinn zusammengehören.

1993 erschien *Myst*, eines der wichtigsten Abenteuer-Spiele, welches in 5,5 Kopien verkauft wurde (Kocher 2007: 15-16). *Broken Sword: The Shadow of the Templars* oder im deutschen Sprachraum bekannt als *Baphomets Fluch* erschien 1995 und wurde vollständig in 5 Sprachen

übersetzt. Der Protagonist George Stobbart muss eine Detektivgeschichte mit Hilfe der Journalistin Nicole Collard aufklären, wobei anspruchsvolle Rätsel gelöst werden müssen. Als SpielerIn kann man sich in der Stadt Paris frei bewegen, mit NPCs (*non-playable characters* d.h. nicht spielbare Charakteren) Gespräche führen und zusammenarbeiten, um einen Mordfall zu lösen. Im selben Jahr ist das erste *Tomb Raider*-Spiel mit der berühmten Protagonistin Lara Croft erschienen. Dieses Spiel gehört zur Gattung Action-Abenteuer. Diese Videospiele besitzen zwar ein Narrativ, dieses bleibt aber eher im Hintergrund. Hier wird die Welt des Spiels durch Geschicklichkeit, Kampf und eine Vielzahl an Fingerfertigkeiten entdeckt und Gegner werden besiegt. Diese Spiele sind besonders erfolgreich auf Konsolen, da die beste Steuerung der Figur im Spiel häufig nur durch einen Controller erreicht werden kann. Das Spiel enthält viele Rätsel und Plattformsektionen, d.h. Ebenen, in denen der Spieler von Plattform zum Plattform fliegen oder springen muss. Weitere Beispiele sind *Metal Gear*, *Prince of Persia*, *God of War* oder *Assassin's Creed*.

Das Genre Ego-Shooter hatte zwei bedeutungsvolle narrative Videospiele, die zeigten, dass die Geschichte in solchen Spielen ebenso eine wichtige Position einnehmen kann. 1994 wurde *System Shock* entwickelt, welches oft als **immersive Simulation** bezeichnet wird, da die Geschichte der Umgebung oder hinterlegte Tonaufnahmen rekonstruiert werden müssen. 1998 erschien das Spiel *Half-Life*, welches sowohl ein Ego-Shooter als auch ein Action-Adventure-Spiel ist. Diese zwei Spiele sind bedeutsam, denn wenn das Narrativ nicht verstanden wird, kann der/die SpielerIn nicht vordringen, was für das Shooter-Genre generell nicht charakteristisch ist. Die Geschichte wird durch die Umgebung der Anlage oft ohne Text und mit kleinen Videos zwischen den Levels erzählt.

System Shock und *Half-Life* brachten einen Wandel auf dem Videospielmarkt mit sich, da sie zeigten, dass außer der „klassischen“ narrativen Spiele, alle Arten von Computer- und Videospiele eine nachvollziehbare und wichtige Geschichte haben können. Die nachfolgenden Spiele aus unterschiedlichen Genres besaßen alle eine Geschichte, und Rollenspiele wurden generell häufiger. Besonders erfolgreich wurden die *Fallout*- und die *The Elder Scrolls*-Spiele, die die Gattung Rollenspiel populär machten. Währenddessen begann mit der Erscheinung von *World of Warcraft* die Verbreitung des MMORPG-Genres („massively multiplayer online role-playing game“ d.h. Rollenspiele, in denen der/die SpielerIn statt gegen PC-s mit oder gegeneinander kämpfen). Weitere erfolgreiche Shooterspiele nach *Half-Life*, die sich auf einem Narrativ basierten sind *Halo: Combat Evolved*, *Max Payne*, *Call of Duty* und auch *Doom 3*. Die Action-Abenteuerspiele wie die *Mafia*, *Yakuza*, *Saints Row* und *Grand Theft*

Auto popularisierten einen Spielstil, welcher die Gattungen Shooter, Rennspiel und Action-Abenteuer mit der Ästhetik von Gangsterfilmen und sozialem Kommentar kombinierten.

Die Entwicklung der Technologie in den 2000er Jahren ermöglichte es, bessere, längere, buntere (16-, 32-bit) und komplexere Spielprogramme zu entwickeln. Das Narrativ in den Spielen ist dabei nicht nur vorgeschrieben starr, sondern kann (mehr- oder weniger) individuell konstruiert werden. In Rollenspielen ist es selbstverständlich, dass alle verfügbaren Charaktere des/der SpielerIn eine andere Lebensgeschichte besitzen, im Gegensatz zu den meisten Action-Abenteuer-, Abenteuer-, Renn- und Shooterspielen. Aber auch diese einfacheren, mehr fassbaren Spielprogramme bieten ein solches Erlebnis an. Zwei wichtige Gattungen wurden bislang hier im Kontext von Geschichte und Narrativ nicht erwähnt: Strategie- und Simulationsspiele.

Strategievideospiele entwickelten sich aus den einfacheren Brettspielen, wie Schach oder Pachisi, oder Gesellschaftspielen wie Risiko. Hier muss der/die SpielerIn Städte, Länder oder Kontinente durch Kriege und Schlachten erobern und dabei eine virtuelle Gesellschaft führen. Die beliebten *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde*, *Total War*-, *Civilisation* und *Stronghold*-Spiele sind sehr nennenswert. Sie sind Illustrationen der zwei Typen von Strategiespielen. Erstens rundenbasierte Spiele, die anhand von Spielrunden verlaufen oder zweitens Echtzeitstrategiespiele, welche nicht rundenbasiert sind, sondern die Handlung fortwährend ohne Unterbrechungen durchläuft, weshalb sie eine schnelle Reaktion erfordern. Beide Arten der Strategiespiele lassen sich im Internet im Multiplayer-Modus verwenden.

Bei allen Videospielen handelt es sich um Simulationen, da sie etwas aus dem realen Leben imitieren, oder eine andere Welt mit ihren eigenen Regeln darstellen, und der/die SpielerIn muss Teil dieser irrealen Welt sein (Kocher 2007: 18). Simulationen als Gattung bedeutet, dass das Leben des übernommenen Charakters selbst durch bestimmte Ziele und Entscheidungen gesteuert wird. Dabei gibt es Überschneidungen mit Rollenspielen, jedoch bleibt die Entwicklung der Skills des Charakters im Hintergrund und der Fokus wird auf die Quests und Entscheidungen gelegt. In „Tycoonsimulationen“ muss der Nutzer unter anderen eine Firma, einen Tierpark, oder auch eine Stadt aufbauen und führen. *Car Tycoon*, *Zoo Tycoon*, *SimCity* und *Cities: Skylines* sind wichtige Exemplare aus dieser Gattung. In Lebenssimulationen wie *Sims* und *Second Life* führt der/die SpielerIn das alltägliche Leben des Protagonisten. Sportsimulationen bieten eine Möglichkeit dafür, Lieblingsspieler und Lieblingsteams etlicher Sportarten zu spielen. Mit diesen können Meisterschaften gewonnen werden oder man fungiert

als Gruppentrainer und -manager der Sportgruppe. Solche Spielprogramme besitzen zudem die Kategorien *Farming Simulator*, *Powerwash Simulator*, *Car Mechanic Simulator*, in welchen Arbeitsstellen und Aktivitäten imitiert werden.

Gemeinsam haben die zwei letzten Gattungen, dass, außer bei Adaptationen von Filmen und Büchern, das Narrativ durch Quests oder selbstbestimmte Ziele von dem/der SpielerIn konstruiert wird. Aus diesem Grund kann sich das Erlebnis ebenso tief, wie bei einem Rollenspiel gestalten. Der/die SpielerIn fühlt sich im Spiel für die beispielsweise geführten Firmen, Städte oder Leben des fiktiven Charakters verantwortlich. Besonders bemerkenswert ist dabei die Kategorie **Grand Strategy**. Diese Spiele stellen eine Mischung der Tycoon-Simulator- und Strategiespiele und der Verwaltung eines Staates dar. Sandbox-Spiele stützen sich auf Kreativität und verfolgen meistens kein konkretes Ziel, da der/die SpielerIn dieses für sich selbst definieren soll. Dadurch **konstruieren** sie das Narrativ im Laufe der Kampagne selbst, und können aus diesem Grund zu den narrativen Spielen gezählt werden.

Mit der Erscheinung narrativer Videospiele wurde auch das Phänomen **Hyperfiction** bekannt. Hyperfiction bezeichnet eine Erzählweise, welche mit Hypertexten arbeitet, die am Computer entstanden sind und **nicht-sequentiell** gelesen werden können. Hypertexte sind fiktionale Texte, die am Computer entstehen und durch den Bildschirm rezipiert werden. Das ermöglicht individuelle Entscheidungen und einzigartige Lesen eines Dialogs (Kocher 2007: 122-123). Die Entscheidungen beeinflussen auch, welche Quests (d.h. Aufgaben im Spiel) der Spieler erfüllt und ihm zu Auswahl stehen. In vielen Videospielen werden besondere Quests „side-quests“ (d.h. Nebenaufgaben) genannt, weil es nicht obligatorisch ist, diese zu absolvieren. Meistens sind es diese Quests jedoch wert, gespielt zu werden, da der Spielcharakter durch den Abschluss der Aufgaben für das Spiel wichtige Punkte erhält, mit welchen beispielsweise neue Fähigkeiten erworben werden können. Das macht das Narrative selbst nicht-sequentiell und, da die Nebenaufgaben unterschiedliche Fähigkeiten erfordern, können sie auch später nachgeholt werden. Side-quests sind charakteristisch für Rollenspiele.

Ein Beispiel für Hyperfiction kann auch aus dem Rollenspiel *Star Wars: Knights of the Old Republic* genannt werden. Auf dem ersten Planeten (heißt Taris im Spiel) gibt es zwei Möglichkeiten, um auf der zweiten Stufe anzukommen. Entweder kann der/die SpielerIn durch weiße Checks die Soldaten des Sith Reiches davon überzeugen, den Charakter auf eine Party einzuladen, infolgedessen die Soldaten betrunken werden und ihre Uniformen gestohlen werden können; oder es muss gekämpft werden. Weiße Checks sind Phänomene, welche Dinge

des realen Lebens imitieren und im Spiel zu finden sind, wie beispielsweise ein Würfel (oder virtueller Würfel). Dieser wird geworfen, und die Summe der Skills des Charakters sowie die gewürfelte Zahl muss eine hohe Zahl ergeben, um das Spiel fortzusetzen. Der Dialog wird sowohl im Kampf als auch bei den Checks gezeigt. Damit wird man dazu ermutigt, mehrere Kampagnen mit mehreren Charakteren durchzuspielen. Das Immersionserlebnis erhöht sich dabei, weil die Quests mehrmals aus verschiedenen Sichten mit anderen Instrumenten gespielt werden können.

2.2 Funktion der Videospiele im kommunikativen Fremdsprachenunterricht

Um die Effekte und Bedingungen des videospielbasierten Fremdsprachenunterrichtes zu untersuchen, müssen vorerst die Veränderungen der Ziele des FSU im Laufe der Jahre überblickt werden.

Im 19. Jahrhundert etablierte sich die Grammatik-Übersetzungsmethode, bei welcher der Grammatik im Unterricht eine zentrale Rolle zukam. Grammatik wurde im Unterricht als Selbstzweck betrachtet. Das Ziel des Unterrichts war es, dass sich Lernende grammatische Kenntnisse aneignen, um mit Hilfe dieser literarische Texte zu übersetzen. Nach dem zweiten Weltkrieg verbreitete sich die vom Behaviorismus beeinflusste audio-linguale und audio-visuelle Methode, deren Fokus auf dem Erwerb der mündlichen Kompetenzen durch authentischen einsprachigen Input lag. Die Grammatik trat dabei in den Hintergrund. In den 70er Jahren wurde der kommunikative Ansatz entwickelt, mit dem Hauptziel die kommunikative Kompetenz im Unterricht zu fördern. Der kommunikative Ansatz wurde durch die sog. pragmatische Wende angeregt, durch welche die Sprache als Handlung betrachtet wurde. Der Nachteil dieses Ansatzes war das Ignorieren des Grammatikunterrichts (Iványi 2010: 361). Ein weiterer negativer Effekt war die Verbannung der literarischen Texte aus dem Schulunterricht, da statt der literarischen Texten Alltagsdialoge im Mittelpunkt standen (Varga-Mónok 2020: 361).

Seit den 80er Jahren werden literarische Texte wieder im Fremdsprachenunterricht eingesetzt. Die Nutzbarkeit der literarischen Texte liegt in der erzieherischen und pädagogischen Angemessenheit und dem persönlichen Anspruch der Lernenden, wodurch die emotionelle Ebene der Lernenden erreicht werden kann (Feld-Knapp 2015: 29-30).

Videospiele ähneln literarischen Texten in diesem Sinn, dass sie auch nicht für den Unterricht erstellte Medien sind, und ihre Legitimation für den Sprachunterricht ausblieb. Es steht bis heute zur Debatte, ob Video- und Computerspiele überhaupt einen Platz im Unterricht besitzen

können. Einige ForscherInnen sind der Meinung, dass Kinder vor diesen Medien geschützt und diese im schulischen Alltag getrennt werden müssen. Zudem ist anzumerken, dass nicht alle Kinder sich für Videospiele interessieren, jene, die nicht damit aufwuchsen, halten oft eine Distanz zu diesem Medium ein. Um das Medium legitimieren zu können, muss der Fokus auf den in Programmen zu findenden gesellschaftlichen und soziologischen Themen sowie dem Zielpublikum und deren psychologischen Effekte gelegt werden (Schniz 2020: 46)

In Gegensatz zu literarischen Texten fallen die Videospiele in die Kategorie *digitalen Realia*. Sie werden immer populärer, da die heutigen Spielprogramme keine großen Arcade-Maschinen oder teuren Konsolen mehr benötigen, sondern auch auf dem Handy gespielt werden können (Bregni 2018: 42). Es ist aber fraglich, ob Handy-Spiele im Unterricht einen Nutzen aufweisen können, oder überhaupt nutzbare linguistische Stellenwerte besitzen.

Simone Bregni, ein Forscher, dessen Forschungsfeld sich auf Videospiele im Fremdsprachenunterricht bezieht, behauptet, dass Gamification nur ein Werkzeug für die Motivation der Lernenden ist, da Gamification das Belohnungsgefühl ausnutzt, und somit die gleichen Resultate, wie auch spielbasiertes Lernen bieten kann. Deshalb sollte der Fokus auf spielbasiertem Lernen liegen, da dieses mit der pädagogischen Theorie zusammenhängt. Er ist der Meinung, dass für narrative Spiele besondere Aufgaben erstellt werden müssen. Besonders nutzbar hält er dafür Videospiele mit cineastischen Videos zwischen den Quests. Der wichtigste Vorteil des spielbasierten Lernens liegt in der Nutzung des kritischen Denkens, wobei sich wenige Videospiele auf Spracherwerb und Sprachlehren fokussieren. Die sg. „AAA“ Spiele, d.h. große Videospiele, die fürs Unterhalten gemacht wurden, besitzen ein großes Potenzial für das Sprachlernen. „**Serious games**“ bezeichnet eine gesonderte Kategorie jener Spiele, welche für den Unterricht einsetzbar sind (Bregni 2018: 43).

2.2.1. Lehr- und Lernziele durch den Einsatz von Videospiele

Auf dem Videospielmarkt Steam können Computerspiele gefunden werden, die für den individuellen Spracherwerb geschrieben worden sind. Einige Beispiele sind *Influent*, ein Spiel, in dem der Protagonist neue Wörter lernen und Sätze zusammenstellen muss; *Terra Alia*, ein Rollenspiel und *Linguist FPS – The Language Learning FPS* (FPS heißt Ego-Shooter auf Deutsch). Mit *Influent* spielte ich selbst, und von *Terra Alia* und *Linguist FPS* sah ich mir Videos an. Ich bin der Meinung, dass die Konzepte bei *Influent* und *Terra Alia* gut sind, aber durch die Realisierung des Konzeptes das Spielen nicht sehr genossen werden kann. Die Steuerung in *Influent* ist verwirrend, die Musik ist repetitiv und das Spiel bietet keine

Belohnungen an. Der Vorteil des Spiels ist es, dass die Grundlagen der Sprache einfach präsentiert werden. Terra Alia fand ich persönlich sehr langweilig, jedoch ist das Konzept der narrativen Rollenspiele für das Sprachenlernen eine wertvolle Idee. Linguist FPS kann als billiger Ego-Shooter betrachtet werden. Aus Sicht einer Fremdsprachenlehrperson sollte das Spiel in einer Stunde vermieden werden, da es gewalttätig und unseriös ist und sich daher nicht für den schulischen Unterricht eignet.

Einige AAA-Spiele eignen sich dazu, didaktisiert zu werden, da sie nicht nur guten Wortschatz und nachvollziehbare Narrative beinhalten, sondern die **interkulturelle Kompetenz** der Lernenden gefördert werden kann und sprachliche Erscheinungen und Phänomene gestärkt werden können (Bregni 2018: 44). Zwei Spiele wurden von Bregni in seinen Sprachunterricht aufgenommen: *Heavy Rain* und *Assassin's Creed II* (ACII). ACII wurde vollständig auf Italienisch übersetzt und die Steuerung ist einfach zu lernen. Das Spiel findet im mittelalterlichen Italien statt. Die Geschichte ist einfach zu verstehen, und eignet sich besonders dazu, den Wortschatz zu erweitern, grammatische Erscheinungsformen zu lernen und die Stadt von Florenz unter der Herrschaft der Familie Medici zu erleben. Der Nachteil dieses Videospiels ist die darin präsente Gewalt und das Zielpublikum, da es für Erwachsene gemacht wurde. Deshalb kann das Spiel nur im letzten Jahr in Mittelschulen eingesetzt werden. Hervorzuheben ist, dass Videospiele nicht die traditionellen Materialien des Fremdsprachenunterrichtes ersetzen sollten, sondern dazu dient besondere kulturelle und grammatische Formen kennenzulernen (Bregni 2018: 46).

Für ACII wurde Arbeitsblätter zusammengestellt, die alle 4 Gebiete des Fremdsprachenlernens behandeln. Durch die inneren Monologe des Protagonisten wurden Hörverstehen- und Grammatikaufgaben behandelt. Das Material hierfür, konnte durch YouTube-Videos von Spielverläufen bezogen werden. Danach folgten Aufgaben für Wortschatz, Sprechen und Textarbeit, bei welcher die Narrative zusammengefasst wurden. Bei der Sprechaufgabe wurde den Lernenden zudem eine vereinfachte Version angeboten, als jene die im Spiel zu finden war. Besonders interessant fand ich Bregnis Schreibaufgabe, in deren Mittelpunkt ein Artefakt stand. Die Lernenden sollten einen kurzen Text über die Nutzung eines Artefaktes produzieren. Die IKT-App Kahoot! wurde auch verwendet, um drei Verständnisfragen zu prüfen (Bregni 2018: 47-9).

Ein weiterer positiver Aspekt, welcher Videospiele im Unterricht legitimiert, ist die Förderung der **Medienkompetenz**. Um diese effektiv benutzen und verstehen zu können, muss das

Wissen über die Wirkung dieses Mediums bereits gelernt worden sein. Dieses Medium funktioniert ohne eine/n SpielerIn nicht, da dieser/diese die Entscheidungen trifft und die Situationen analysiert. Bei dem/der SpielerIn entstehen **konstruierte** Erfahrungen, weshalb ein tiefes Verständnis der behandelten Themen erreicht werden kann. Darauf weist die Fachliteratur **Agency** hin (Schniz 2020: 48-9).

2.2.2. Technische Ausstattung für den Umgang mit Videospielen

Das wichtigste Problem mit Handyspielen ist, dass Smartphones leichter erreichbar sind, als Computer oder Konsolenapparate. Laptops, welche sich für besonders moderne Computerspiele eignen, sind häufig sehr teuer. Ein PC benötigt einen Bildschirm, eine Maus, eine Tastatur und soll vom Nutzer regelmäßig zum Service gebracht werden, um diesen vor Viren zu schützen. Xbox und PlayStation benötigen zum Gebrauch einen Fernseher oder Bildschirm. Es gibt viele Spielprogramme, welche eine exklusive Lizenz für Konsolen hatten oder haben (Xbox: *Halo*, *Forza*; PlayStation: *God of War*, *Sony Spider-Man*), und daher für Jahre nicht auf einem Computer gespielt werden konnten. Konsolen und die dazu entwickelten Videospiele sind sehr kostspielig. Auch die kleinen Handheld-Konsolen sind teuer, wenn ein/e SpielerIn verschiedene Programme für den Apparat kaufen möchte. Ein Handy ist weitaus einfacher zu erlangen. Ein Problem stellt bei diesem Gerät jedoch dar, dass dieses sehr einfach zwischen Stunden, in den Pausen oder **während** des Unterrichtes benutzt werden kann und die Gefahr besteht, die Aufmerksamkeit der Lernenden vom bearbeiteten Material wegzulenken. Dasselbe Problem kann durch Handheld-Konsolen, Nintendo Switch und Steam Deck, auftreten. Im Folgenden werden die Kosten der Geräte illustriert. Die Angaben beziehen sich auf die Kosten aus einem MediaMarkt Deutschland:

„Gaming“-Laptops:

- ASUS ROG Strix G17 G713IC-HX041W: 999.99 €
- HP VICTUS 16-D0377NG: 1049 €

Konsole:

- „SONY PlayStation 5-Bundle“ mit *God of War: Ragnarök*: 619 €
 - FIFA 23: 62.99 €
- MICROSOFT Xbox Series X ohne Spiel: 499.99 €
 - XBOX Game Pass Ultimate 3 Monate: 38.99 €
- NINTENDO Switch Lite Blau: 219.99 €

- NINTENDO Switch Sports 39.99 €

Handys:

- SAMSUNG Galaxy S22 5G 256 GB Bora Purple Dual SIM: 889 €
- XIAOMI Redmi 10C 3 GB + 64 GB Graphite Gray Dual SIM: 138 € (3)

Zuerst werden die Laptops untersucht, da sie für mehrere Zwecke verwendet werden können. Der Preis macht deutlich, dass ein Laptop, welcher die neuen, für die zeitgenössischen Konsolen geschriebenen, Spiele spielen kann sehr teuer ist. Die Computerspiele sind oft günstiger und es gibt eine größere Auswahl von Spielen. Zudem kann der/die NutzerIn den Apparat auch für andere Zwecke wie Arbeit oder Streaming verwenden. Auch ermöglicht der größte Markt Steam, für 24.99 € pro Jahr oder 3.99 € pro Monat die günstige Option EA Play zu abonnieren, wodurch man einen Zugang zu den meisten Spielen des Spielverlags erhält (4).

Die fünfte Generation von PlayStation kann in einem „Bundle“, d.h. zusammen mit einem erfolgreichen Videospiel gekauft werden. Das oben angeführte Spiel macht deutlich, dass weitere Spiele wie FIFA 23 häufig relativ teuer sind. Des Weiteren sind Konsolen oft nicht in der Lage, ältere Spiele abzuspielen. Für die Xbox gibt es die Möglichkeit, ein Xbox-Game-Pass-Konto zu erstellen, wodurch etliche Spiele heruntergeladen werden können, jedoch muss das Abo immer wieder erneuert werden. Die Nintendo Switch ist viel günstiger als die zwei anderen Apparate, wobei auch hier die Spielprogramme viel einfacherer sind.

Die zwei Samsung und Xiaomi Handys sind Exemplare, welche für die höchste und niedrigste Kategorie der Smartphones repräsentativ sind. Smartphones müssen oft getauscht und gewechselt werden, weil sie langsamer werden oder es sich bei den neuen Generationen, um bessere Geräte mit besseren Kameras, mehr RAM und größeren Datenträger handelt. Der Vorteil von Handys liegt darin, dass sie keine großen Systeme sowie externe Kabelverbindungen mit Bildschirmen benötigen, da alles in einem kleinen Gerät zu finden ist. Zudem spricht das Angebot der vielen kostenlosen Handyspiele für das Smartphone. Häufige Smartphone-Nutzung kann aber zur Augenproblemen, Sucht und Aufmerksamkeitsproblemen führen (Wolf 2019).

2.2.3. Negative Wirkung von Videospielen

Spiele, oder besser gesagt, die exzessive Nutzung von Spielen kann zur **Sucht** führen. Im Gehirn wird das Belohnungszentrum durch die Stimulierung mit Videospielen aktiviert und

die konstant positive Rückmeldung führt zu einer ungesunden Ausschüttung von Glückshormonen. Mehrmals fehlgeschlagene Quests können zu Nervosität und Angst führen, damit wird der/die SpielerIn dazu verleitet, das Spiel weiterzuspielen, da das Belohnungssystem lediglich nach der Erfüllung der Aufgaben aktiviert wird. Spielsucht ist eng mit Internetsucht verbunden, denn auch diese wird durch die Stimulierung des Belohnungssystems aktiviert, und regt dazu an, immer mehr Informationen zu sammeln (Hirsland 2019). In Bezug auf Handyspiele teile ich die Meinung von Manfred Spitzer, welcher sagt, dass die digitalen Spielmedien aus dem Unterricht verbannt bleiben sollen (Schniz 2020: 46). Computerspiele können zu derlei Problemen führen, weshalb bei den Spielen immer darauf geachtet werden muss, wieviel Zeit damit verbracht wird.

Nach dem Psychologen Dr. Armin Kaser sind introvertierte, einsame Kinder mit wenigen Hobbys stark gefährdet, und die dauerhafte irrealer Belohnung kann zu Aggressivität, Nervosität, fehlender Kontrolle, Impulsivität, ADS (Aufmerksamkeitsdefizitstörung) und ADHS (Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung) führen (Kaser 2022). Einen weiteren gefährlichen Faktor stellen auch Probleme in der Familie dar. Es gibt viele Überschneidungen zwischen Symptomen von ADS und ADHS und Videospielsucht. Die Störung des Konzentrationsvermögens sowie die Abhängigkeit kann ein Faktor für kriminelles Verhalten, sozialen Rückzug und Probleme mit den anderen Lernenden darstellen. Computerspielsüchtige Kinder neigen auch eher dazu, ADS- und ADHS-Symptome zu zeigen (Kaser 2022).

Aus diesem Grund müssen Videospiele mit Vorsicht und Bedacht verwendet werden. Eine weitere Gefahr besteht auch in der photosensitiven Epilepsie (PSE), einer der am häufigsten vorgekommenen neurologischen Krankheiten. Alle Videospiele beinhalten diesbezüglich Warnhinweise. Ich selbst habe Epilepsie und konsultierte einen Neurologen zu Beginn der Studie, um die Arbeit mit den Spielen abzuklären. Generell sollte, jede/r ComputernutzerIn nach 45-60 Minuten eine 5-10-minütige Pause einhalten, damit sich das Hirn beruhigen kann. Glücklicherweise gibt es Videospiele oder Modifikationen (Mods) d.h. von den Spielern veränderte Versionen eines Spiels, welche auf diese Pausen hinweisen. Die Modifikation *Europa Barbarorum 2* fürs Strategiespiel *Medieval II: Total War* weist den/die SpielerIn jede Stunde daraufhin, eine Pause zu machen. VR-Spiele (Virtuelle Realität) sind besonders gefährlich für Menschen mit PSE, da sich die Bilder und Effekte in den Programmen in zu hoher Geschwindigkeit für das Gehirn bewegen können, was einen Anfall auslösen kann (5). Die Lehrperson muss darüber Bescheid wissen, ob die Lernenden unter ADS, ADHS oder starkem PSE leiden, weil das die Entscheidung beeinflussen muss, ob Videospiele im

Unterricht benutzt werden können. Jedoch behaupten Psychologen in den USA, dass besondere Videospiele für die Behandlung für Kinder mit ADHS geeignet sind. Zu diesem Zweck wurden besondere Spiele entwickelt. Es ist auch möglich, dass sich Jugendliche mit ADHS auf unbekannte Themen durch „Hyperfokussierung“ besser konzentrieren können (Kreienbrink 2019). Jedenfalls sollten die behandelnden ÄrztInnen der Lernenden vorab konsultiert werden, um die Auswirkung der Nutzung von Videospiele zu erfahren.

2.3. Verwendbarkeit der Videospiele im Unterricht

Shooter-Spiele, einige Action-Abenteuerspiele und einige Rollenspiele beinhalten Effekte oder auch Themen, welche sie ungeeignet für den institutionalisierten Sprachunterricht machen. Deshalb sollte nicht nur darauf geachtet werden, dass nach 45-50 Minuten Pausen gehalten werden, oder die Effekte des Videospiel ohne gesundheitliche Gefährdungen im Schulunterricht eingesetzt werden können, sondern auch, ob die Zielgruppe und das Alter der Lernenden übereinstimmt und das Spiel politisch korrekt ist, beziehungsweise sensitive Themen dahingehend vorab besprochen wurden. Natürlich müssen in vielen Spielen NPC-s getötet werden, wobei ich generell der Meinung bin, dass brutale Spiele sowie Horror- und Shooter-Spiele zu vermeiden sind. Da in Strategie- und in Rollenspielen der/die SpielerIn auch häufig mit tödlichen Situationen konfrontiert wird, sollen auch diese vorsichtig eingesetzt werden.

Computer und Laptops eignen sich auch dazu, ältere Spiele und Programme auszuführen, von denen viele frei erwerbbar sind, da ihre Lizenzen bereits ausliefen. Sie werden „Abandonware“ genannt, und ich finde sie für spielbasiertes Lernen sehr geeignet, da sie auch auf älteren Computern in der Schule verwendet werden können. Die Lehrperson hat dabei keine rechtlichen Konsequenzen zu befürchten. Dies stellt lediglich ein Problem dar, wenn für ein Programm bezahlt werden muss, mittels Abandonware jedoch kann frei gewählt werden. Konsolen gehören nicht in die Schule und Handys verstärken die potenziellen Suchtgefahren, weshalb die Lehrperson nur Computerspiele nutzen sollte. Möchte man mit Computerspielen im Unterricht arbeiten, sollte für diese Einheiten der Computerraum der Schule genutzt werden, da sich die Nutzung eigener Apparate zu umständlich gestaltet (Schniz 2020: 51).

Grand-Strategy-Spiele können neben Fremdsprachen auch für Geschichte und Geografie eingesetzt werden. Durch Rollenspiele können die Lernenden dramapädagogische Erlebnisse sammeln. Diese enthalten sie wie auch die Abenteuerspiele sehr viel Text, wodurch sie sich für textbasiertes Lernen eignen. Sandbox- Simulator- und Plattformspiele fördern die kreative

Kompetenz der Lernenden und Action-Abenteuer-Spiele die interkulturelle Kompetenz. Serious Games sind speziell für den Unterricht geschrieben worden, jedoch kann das Erlebnis langweilig sein. Die Lehrpersonen sollten die gewählten Videospiele gut recherchieren, selbst probieren und darüber Bescheid wissen, welche Gefahren ein spielbasierter Unterricht mit dem ausgewählten Programm mit sich bringen kann.

Außer der Nutzung von Abandonware-Seiten, eignet sich für den Unterricht auch der Einsatz legaler Kopien von Computerspielen, welche zum Beispiel auf folgenden Webseiten gefunden werden können: GOG.com, Steam Store, Origin. Diese bieten ausgezeichneten Suchsysteme an und mittels Filter lassen sich unangemessene Programme ausblenden. Zudem können Spiele bis zu einem bestimmten Preis, kostenfreie Spiele, Spiele auf bestimmten Sprachen und für bestimmte Zielgruppen gesucht werden.

3. Empirische Untersuchung

3.1 Kontext der Forschung

Die vorliegende fremdsprachendidaktisch angelegte qualitative empirische Untersuchung setzte sich zum Ziel, die Einsetzbarkeit der Videospiele im Unterricht und ihre Wirkung auf die Sprachlernenden zu untersuchen. Dabei wurde einerseits die Einstellung der Lernenden zu unterschiedlichen Videospiele, andererseits wurden die Erfahrungen und Meinungen von DaF-Lehrenden den Videospiele gegenüber untersucht.

Die empirische Untersuchung umfasste drei Teile. Erstens wurden Lernende mittels Fragebögen befragt. Zweitens wurden Lehrende mittels Interviews befragt. Drittens wurde eine Projektarbeit durchgeführt, an dem ein Lehramtsstudent und einer meiner Privatlernenden teilnahmen. Nach der Erprobung der Einleitungsphase eines Grand-Strategy-Spiels wurden die zwei Probanden im Rahmen eines retrospektiven Interviews befragt.

3.2 Forschungsfragen und Hypothesen

1. Inwiefern können Videospiele die Inputfunktion im DaF-Unterricht übernehmen?

Hypothese: Videospiele eignen sich als Input im DaF-Unterricht.

2. Inwiefern fördern Videospiele im DaF-Unterricht die Kompetenzen der Lernenden?

Hypothese: Videospiele fördern die digitalen, sprachlichen, interkulturellen und sozialen Kompetenzen der Lernenden.

3. Inwiefern fördern Videospiele im DaF-Unterricht den Wortschatz der Lernenden?

Hypothese: Videospiele haben einen starken Einfluss auf die Entwicklung der Basis- und Zielwortschätze der Lernenden.

4. Inwiefern fördern Videospiele die Kreativität der Lernenden?

Hypothese: Durch die Videospiele werden Lernende für einen kreativen Umgang mit der Sprache angeregt.

3.3 Datenerhebung

Der Forschungsgegenstand der vorliegenden Arbeit, auf welchen sich die Datenerhebung bezieht, stellt Videospiele dar. Dieser wurde im Sinne der Triangulation aus drei unterschiedlichen Perspektiven untersucht (vgl. Kapitel 3.4.1, 3.4.4, 3.4.5).

Im ersten Schritt erfolgte die Befragung der Lernenden. Der für diese Zielgruppe entwickelte Fragebogen wurde insgesamt von 29 Lernenden zwischen dem 21. November und dem 1. Dezember 2022 online ausgefüllt. 10 von den Befragten besuchen das Pasaréti-Szabó-Lőrinc-Gymnasium in Budapest und beherrschen die deutsche Sprache auf dem B1-Niveau. 17 Lernende besuchen die ELTE-Trefort-Ágoston-Übungsschule in Budapest und haben das Sprachniveau B1-B2. Die zwei weiteren Probanden sind meine Privatlernenden. Der Fragebogen, der insgesamt 25 Fragen beinhaltet, besteht hauptsächlich aus offenen und teilweise aus geschlossenen Fragen. Er wurde im Google Forms zusammengestellt und den Befragten online zur Verfügung gestellt. Die Fragen beziehen sich zum einen auf die Wirkung von Videospielen auf die Entwicklung verschiedener Kompetenzen von Lernenden, zum zweiten auf die Meinungen der Lernenden über Videospiele, zum dritten auf die Potenziale der narrativen Videospiele.

Die für die Lehrpersonen zusammengestellten Interviews haben am 24. und 26. November 2022 stattgefunden und sie wurden durch einen Discord- oder Messenger-Anruf durchgeführt. Dabei wurden keine Ton- oder Videoaufnahmen gemacht, nur Notizen.

Im Rahmen der Projektarbeit wurde ein Computerspiel von einem Lehramtsstudenten der ELTE am 21. November 2022 und am nächsten Tag von einem meiner Privatlernenden ausprobiert. Die retrospektiven Interviews fanden in beiden Fällen unmittelbar nach der Erprobung statt.

Das Interview mit den zwei Lehrpersonen und das retrospektive Interview mit den Probanden in der Projektarbeit waren halbstrukturiert, weil die ProbandInnen ihre eigenen Erlebnisse, Vorschläge, Meinungen zu den Antworten auf die Fragen hinzufügen sollten.

3.4 Datenanalyse und Datenauswertung

3.4.1 Auswertung der Fragebögen für Lernende

Die Antworten auf die Fragen des Fragebogens sind besonders informativ. Einerseits lässt sich beweisen, was Schniz vorgestellt hat, dass die Lernenden, die viel Computerspiele spielen, in vielen Fällen damit aufwuchsen (Schniz 2020: 49). Andererseits zeigten die Resultate, dass es einige sehr wertvolle Spiele gibt, die in der Zukunft als Basis für einen spielbasierten Unterricht gelten könnten.

Szoktál videojátékokkal fiatalabb korodban játszani?

29 válasz

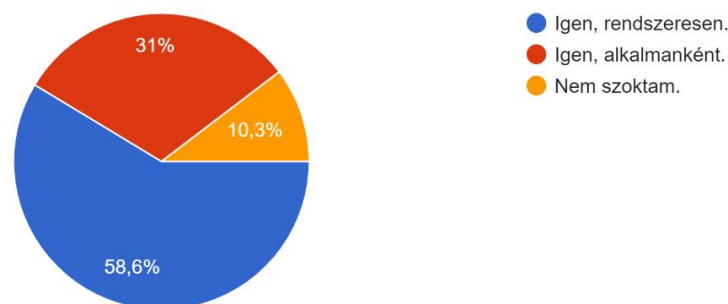


Abbildung 1: Hast du oft mit Videospielen in deinem frühen Lebensalter gespielt?

Szoktál videojátékokkal játszani mostanában is?

29 válasz

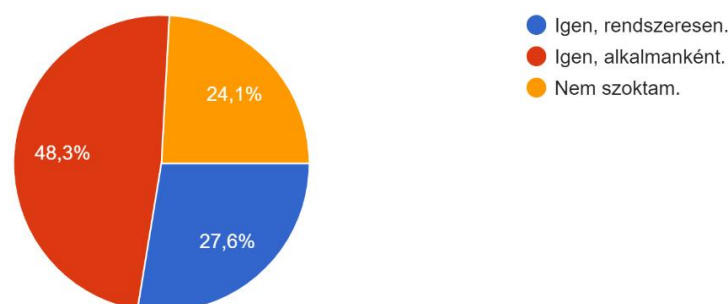


Abbildung 2: Spielst du Videospiele auch heutzutage?

Die Geburtsdaten der ProbandInnen befinden sich zwischen 1993 und 2006. 58,6% der Befragten spielte Videospiele in der Kindheit, und mehr als ein Viertel spielt auch gegenwärtig noch oft (vgl. *Abbildung 1*). 31% der Lernenden spielten früher niemals oder sehr selten und 48,3 % spielen heute keine Videospiele (vgl. *Abbildung 2*). Das zeigt, dass sich viele Jugendliche von Videospielen distanzieren, und für die Idee des spielbasierten Unterrichtes nicht offen sind. Den Daten ist es aber auch zu entnehmen, dass sich die Hälfte der Befragten, auch wenn nicht regelmäßig, mit dem Medium beschäftigt.

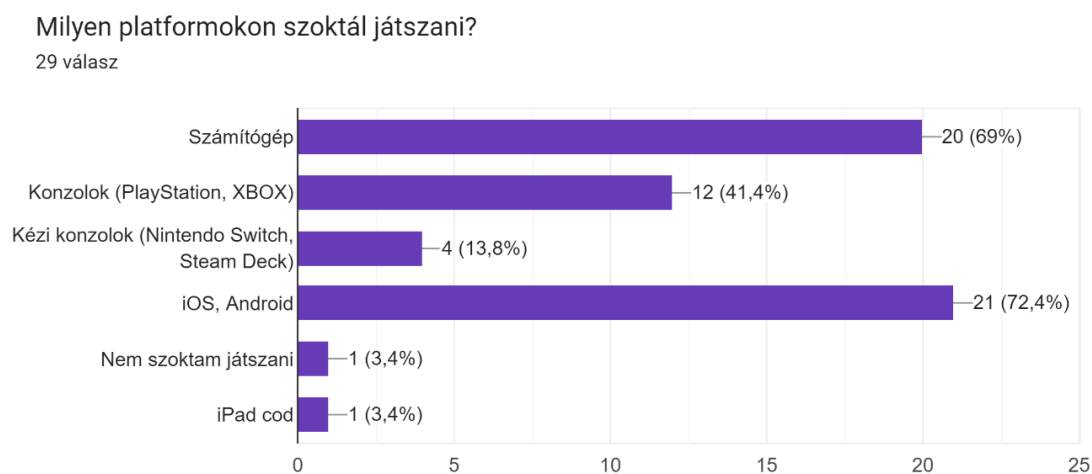


Abbildung 3: Auf welchen Plattformen spielst du?

Die nächste Frage fand ich besonders interessant. Meine Vorstellung war, dass die meisten Lernenden Computerspiele spielen, anstatt Konsolapparate oder Handys zu nutzen. Demgegenüber zeigten die Antworten, dass die meisten Lernenden das Handy als Spielmittel bevorzugen, obwohl es sich für den spielbasierten Unterricht nicht eignet. In *Abbildung 3* stellt es stellt sich heraus, dass 12 von 29 Lernenden Konsole und 4 Befragte zu Hause einen Handheldkonsolapparat haben (vgl. *Abbildung 3*). Weil Konsolapparate besonders für Videospiele geeignet sind, kann gesagt werden, dass für viele Jugendliche Videospiele unvermeidbar sind.

Die nächste Frage bezieht sich auf die Gattungen. Ich habe Videospielgattungen aller Art aufgelistet und die Antworten zeigen eine interessante Tendenz. Es wurden einfachere Spiele, wie *Tetris*, *Super Mario*, und auch Rollenspiele, Strategiespiele, auch Shooter-Spiele usw. aufgelistet, da ich neugierig war, für welche Genres sich die Lernenden interessieren. Wenig

überraschend spielten 17 von den Befragten mit Shooter-Spielen. Da Handyspiele meistens einfacher als Konsolen- und Computerspiele sind, stehen auf Platz 2 die Puzzlespiele. Manchmal sind Plattformspele auch narrative Spiele, z. B. *Portal* und *Portal 2* sind bis heute populär und sie könnten für diesen Zweck verwendet werden. Die klassischen narrativen Spiele sind nicht so populär: 8 Lernende spielen mit Rollenspielen; 6 Lernende spielen mit Action-Abenteuer-, Lebens- und Strategiespielen; historische Spiele sind beliebt bei 5 Befragten; nur 4 Lernende spielen mit Abenteuerspielen und mit interaktiven Romanen nur 3 Befragte.

Milyen formában szeretsz leginkább játszani?

29 válasz

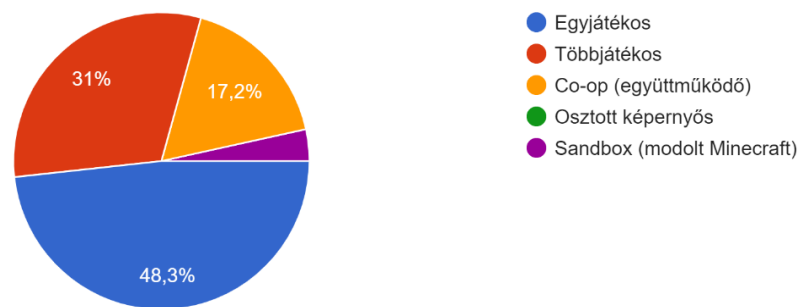


Abbildung 4: In welchem Spielmodus magst du am meisten spielen?

Tagja vagy Discord-, Steam-, Reddit- vagy egyéb játékosközösségeknek?

29 válasz

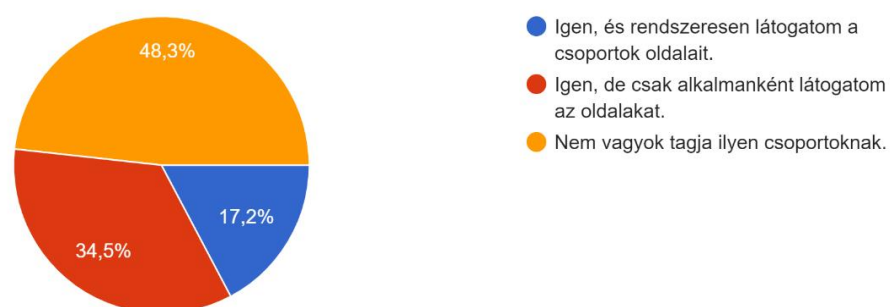


Abbildung 5: Nimmst du an Discord- Steam- Reddit- oder an anderen virtuellen Gemeinschaften teil?

Amennyiben igen, milyen formában szoktál részt venni a társalgásban?

13 válasz

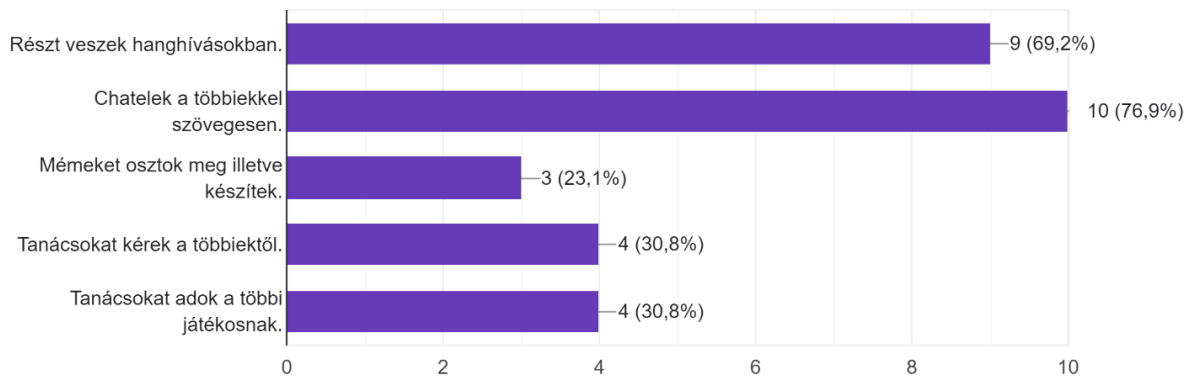


Abbildung 6: Wenn ja, in welcher Form nimmst du an der Unterhaltung teil?

Ich war daran interessiert, welcher Spielmodus von den Befragten bevorzugt wird. 14 von 29 Lernenden bevorzugt den Einzelspielermodus, der für textbasierte Spiele geeignet ist. Die andere Hälfte der Befragten mag es miteinander im Internet spielen. Ein Proband hat das Spiel *Minecraft* erwähnt, aber es kann dabei nicht nachvollzogen werden, ob der Einzel- oder der Mehrspielermodus gemeint war, weil das Spiel beide Spielmodi ermöglicht (vgl. Abbildung 4). Jedoch interessieren sich viele dafür, gegen die Apparate, Rätsel und textbasierte Aufgaben zu spielen und vielleicht auch Quests zu erfüllen. Ich finde es auch interessant, dass ungefähr dieselben Lernenden, die Interesse für Videospiele haben, virtuelle Interneträume besuchen, in denen sie auf den Spielen basierend miteinander chatten, sprechen, Tipps teilen und dadurch Freundschaften schließen können (vgl. Abbildung 5-6).

Mennyire tartod fontosnak a történetet és annak megértését egy játékban?

29 válasz

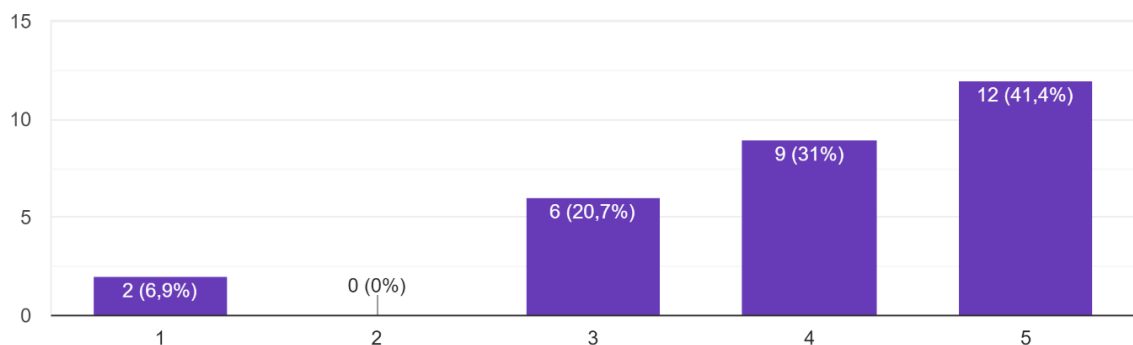


Abbildung 7: Inwiefern hältst du das Verstehen der Geschichte in einem Spiel für wichtig?

Da das Verstehen der Geschichte oder ihr Konstruieren eine wichtige Rolle in narrativen Spielen hat, war ich neugierig, ob die Lernenden es auch für wichtig halten, die Story der Spiele zu verstehen. 41,4% der Befragten haben die Wichtigkeit der Geschichte in den Spielen auf einer Likert-Skala mit einer 5 bewertet. Für sie ist es also wichtig, dass sie eine Geschichte verstehen und nachvollziehen können (vgl. *Abbildung 7*).

Ha lehetőséged van rá, milyen nyelveken játszol leginkább?

29 válasz

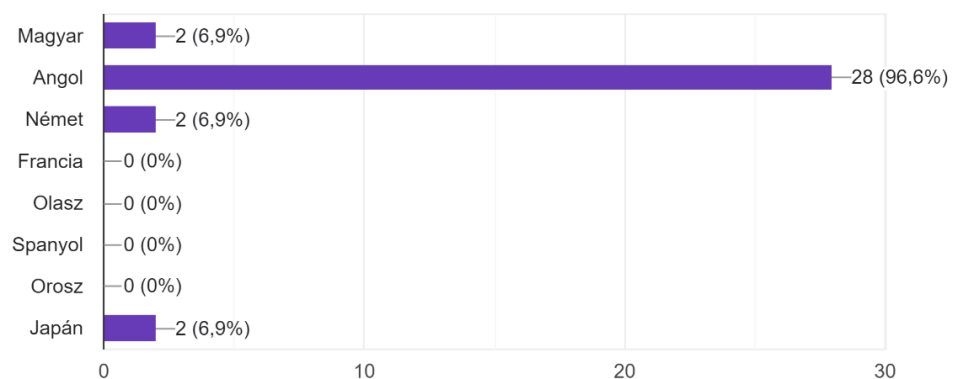


Abbildung 8: Wenn du wählen kannst, in welchen Sprachen spielst du am meisten?

Ha csak idegen nyelven érhető el a játék, keresel hozzá rajongói fordítást vagy idegen nyelven játszod ki?

29 válasz

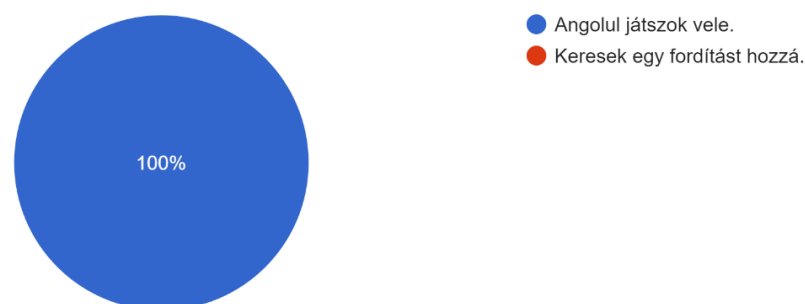


Abbildung 9: Wenn das Spiel nur in einer fremden Sprache erreichbar ist, suchst du eine von Fans zusammengestellte Übersetzung oder spielst du in der Fremdsprache?

Die Untersuchung fokussiert vor allem auf Videospiele auf Deutsch, trotzdem spielen die meisten Befragten (96,6%) in der englischen Sprache. Je zwei weitere Lernende haben noch die deutsche, die ungarische und die japanische Sprache angegeben (vgl. *Abbildung 8*). Das finde ich sehr bemerkenswert, denn wenn es keine offizielle Übersetzung zu den Videospielen gibt, werden viele von Spiel-Fans selbst ins Ungarische übersetzt (sie heißen „Magyarítás“), aber bei Videospielen werden die Fremdsprachen der Muttersprache gegenüber bevorzugt. Wenn es keine offizielle Übersetzung gibt, spielen alle der Befragten eher auf Englisch und nutzen keine zusammengestellte Übersetzung (vgl. *Abbildung 9*).

Milyen mértékben erősödött az angoltudásod a játékok által?

29 válasz

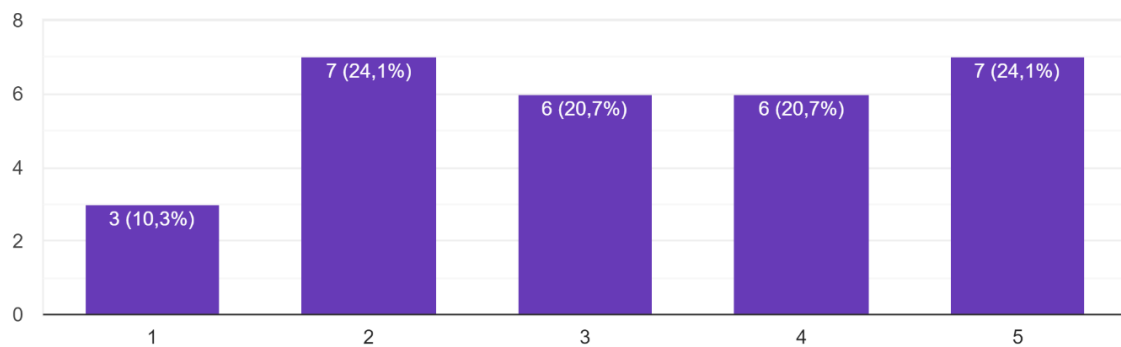


Abbildung 10: Inwieweit verstärkten sich deine Englischkenntnisse durch Videospiele?

Mely területek fejlődtek kifejezetten? Bejelölhetsz többet is.

29 válasz

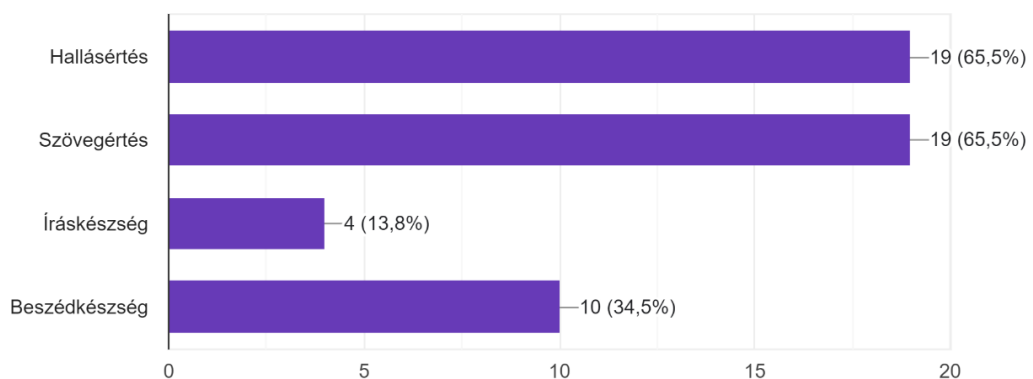


Abbildung 11: Welche Kompetenzen haben sich besonders entwickelt?

Milyen mértékben erősödött az angolon kívüli nyelvtudásod a játékok által?

29 válasz

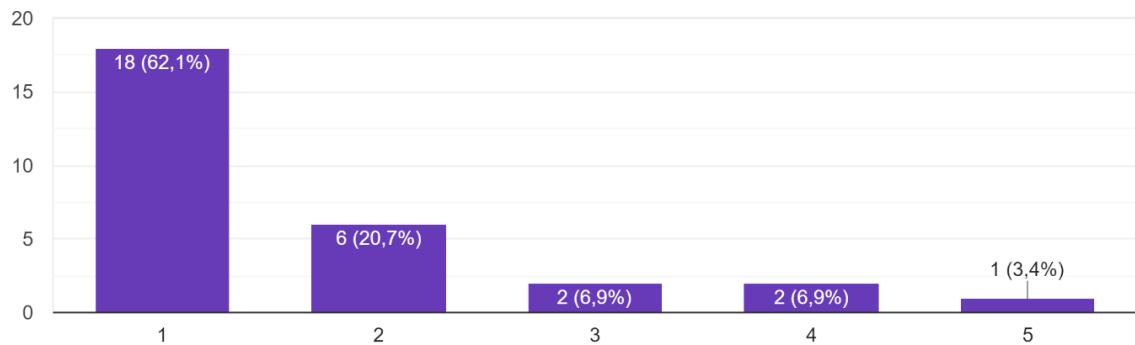


Abbildung 12: Inwieweit wurden deine Sprachkenntnisse in anderen Sprachen durch Videospiele verbessert?

Ha igen, mely készségeid fejlődtek leginkább?

8 válasz

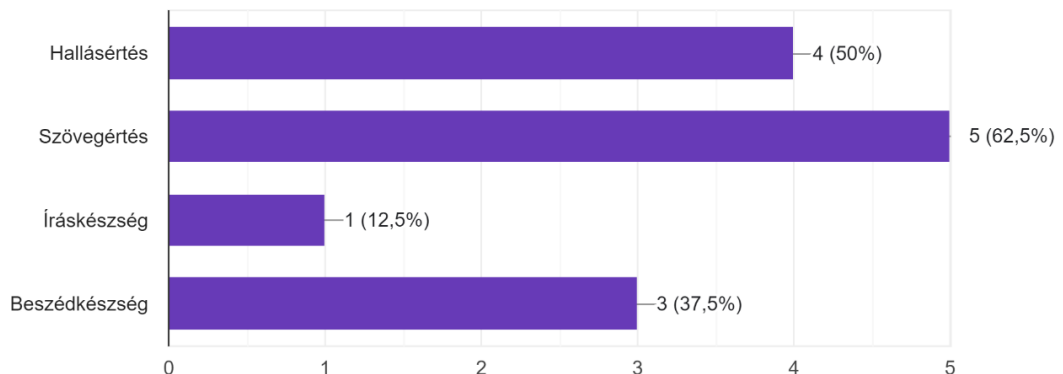


Abbildung 13: Welche Kompetenzen haben sich besonders entwickelt?

Die Diagramme in *Abbildung 10, 11, 12* und *13* illustrieren die Effekte der Videospiele auf die individuelle Sprachentwicklung der Befragten. Auf einer anderen Likert-Skala mussten die Befragten die Entwicklung ihrer Englischkenntnisse durch die Spiele bewerten. In Bezug auf die Entwicklung der Englischkenntnisse durch die Spiele kann festgestellt werden, dass sich diese bei den Befragten stark entwickelt haben. Die eindeutigste Entwicklung lässt sich bei 65,5% sowohl bei der Hörkompetenz als auch bei der Lesekompetenz beobachten. 34,5% der Befragten sind der Meinung, dass ihre Sprechkompetenz in der englischen Sprache durch die Spiele verbessert wurde. Die Entwicklung des Sprechens findet meistens im Mehrspielermodus

statt oder durch „Quasi-Videospiele“ z. B. Duolingo, weil Duolingo als ein Serious Game betrachtet werden kann. Nur in geringen Fällen (13,8%) wurde bei dieser Frage die Schreibkompetenz angegeben, weil man in Videospielen wenig oder gar nicht schreiben kann. Nur sehr wenige der Befragten spielen oder spielten Videospiele in anderen Sprachen, deshalb gibt es wenige Daten in Bezug darauf, inwiefern sich ihre Sprachkenntnisse über das Englische hinaus durch die Videospiele entwickelt haben.

Einige der Befragten waren aber sehr engagiert, und hinsichtlich der Frage, welche Sprachformen und Sprachphänomene sie beim Spielen gelernt haben, haben sie informative Antworten gegeben. Im Folgenden werden aus diesen Antworten exemplarisch ausgewählte Beispiele dargestellt.

Die wertvollsten Antworten auf die Frage „Erörtere, welche englischen sprachlichen Formen du aus den Spielen gelernt hast. [...]“

„Bei geschichtebasierten Spielen wurde meine Hör- (z.B. durch *Portal 2*) und auch meine Lesekompetenz (z.B. durch *Undertale*) entwickelt. Daneben nutzen die Menschen in Multiplayer-Spielen (z.B. *Minecraft*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *League of Legends*) freiere, eher umgangssprachliche Sprachformen, dadurch habe ich viele Abkürzungen bzw. Slangphrasen gelernt. Während des Spielens dieser Spiele wurde meine Sprechkompetenz auch entwickelt, denn ich wurde zur Kommunikation mit meinen Gruppenmitgliedern gezwungen.“

„Besonders Phraseologismen und Slangs habe ich daraus gelernt. Ein Beispiel ist *Left 4 Dead 2*, indem jeder Charakter aus einem anderen Gebiet der USA stammt, so gibt es auffällige Unterschiede zwischen ihren Sprachstilen und Aussprachen. Ein anderes Beispiel ist *Divinity: Original Sin 2*. Die meisten Charaktere wurden von Sprachschauspielern aus dem Vereinigten Königreich und Irland synchronisiert, so lernte ich auch das Verstehen der schottischen, irischen, beziehungsweise der historischen englischen Dialekte.“

„Namen der Materialien und Blocks in *Minecraft*, Verben in *Sims*.“

„Grundsätzlich lese ich Belletristik auf Englisch, das wird in den von mir gespielten Spielen reflektiert. *Disco Elysium*, *Pathologic 2* und *Omori* sind sowohl in Sicht des Textes als auch der Verfassung anspruchsvoll.“

„Die Wörter des betreffenden Spiels, die auch in der Realität genutzte Bauteile sind. Spiel: *Rust* Beispiele: gears, metal spring, sulfur.“

Die wertvollsten Antworten der Befragten, die Spiele auch in anderen Sprachen benutzen:

„Einige Wörter, aber besonders im Englischen erscheinende Wörter ausländischer Herkunft. Z.B. die Wörter Savoir Faire, Esprit, Manana habe ich aus dem Spiel *Disco Elysium* übernommen.“

„Aufforderungen, Hinweise, allgemeine Grundlagen.“

„Das Lesen der Schriftzeichen.“

Es gab einige Antworten, bei denen die Kategorie „Nichts“ angegeben wurde, weil die Befragten in diesem Fall Videospiele gar nicht oder sehr selten spielen. Ein Lernender hat nicht aus Videospiele, sondern aus „Gameplays“ d.h. Videos von Spielen neue Formen oder Wörter erworben. Slang und einfachere Begrüßungen kommen auch oftmals vor.

Szoktál feliratokat használni az idegen nyelvű játékokhoz?

29 válasz

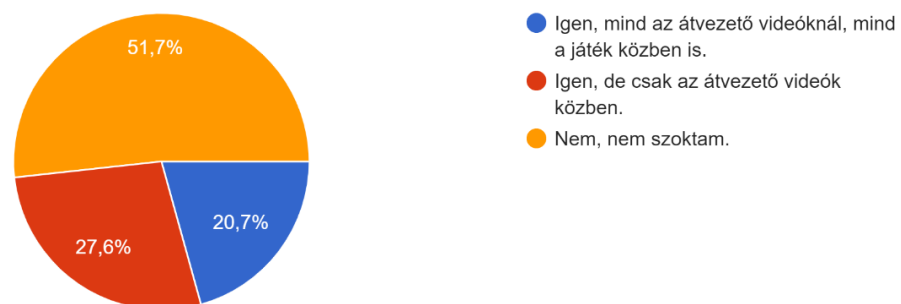


Abbildung 14: Verwendest du Untertitel für Videospiele bei Spielen in fremden Sprachen?

Die nächste Frage fokussierte die anderen Sprachen und ob die Befragten ihre Lieblingsvideospiele in anderen Sprachen spielen würden. 14 von 29 Befragten sagten „Nein“, die anderen antworteten mit „Ja“: 10 Lernende waren bereit, die Spiele in einer völlig anderen Sprache auszuprobieren, und 5 Lernende würden entweder mit dem englischen Text aber mit anderem Ton oder vice versa spielen (vgl. *Abbildung 14*). Nur 5 Lernende haben ein Spiel so ausprobiert, dass der Ton und der Text im Spiel in anderen Sprachen wiedergegeben wurde. Ein Proband machte gute Erfahrungen damit, mehrere Sprachen (in diesem Fall: Japanisch und Englisch) gleichzeitig zu nutzen.

Nach den Antworten auf die nächste Frage verstehen 21 von 29 Befragten Videospiele vollständig ohne Untertitel. Die anderen 8 Lernenden haben mit 4 geantwortet. Die Ergebnisse der Spiele sind auch vollständig zu verstehen nach einer weiteren Frage mittels der Likert-Skala: 23 Lernende bewerteten die Antwort 5, und 6 Lernende gaben 4 Punkte aus 5.

3.4.2 Zwischenbilanz

Anhand der Auswertung der Daten, die aufgrund der Lernendenbefragung gewonnen wurden, kann festgestellt werden, dass die erste Forschungshypothese (*Videospiele können als Input im DaF-Unterricht funktionieren*) bewiesen werden kann. Aus den von den Befragten erwähnten Spielen sind viele für den institutionellen Schulunterricht angemessen. z. B. *Portal 2* und *Minecraft*; 13 von 29 bevorzugen Puzzle- und Geschicklichkeitsspiele, und gehören zu dieser Gattung und *Portal 2* hat eine wichtiges Narrativ, Einzelspieler- und Co-Operationsmodus, deshalb können die Spieler entweder allein mit Aufgabenblättern oder auch miteinander spielen. *Minecraft* hat keine Narrative, aber z. B. durch die Stoffe, die Menüs und die Waffen kann der Grundwortschatz erweitert werden. Rollenspiele sind auch beliebt, aber dabei sollte die Lehrperson aufgrund des Sprachgebrauchs und der Gewalttätigkeit vorsichtig sein: z. B. *Disco Elysium* enthält eine unangemessene, politisch nicht korrekte Sprache, deshalb könnte das Spiel, wie viele andere solcher Programme nur im letzten Jahr der Mittelschule verwendet werden. Viele Befragte bevorzugen nur die englischen Spiele, deshalb ist es schwierig, diese Spiele in einer Deutschstunde zu verwenden. Eine wichtige Rolle könnten hier auch die Sprachschauspieler haben: *Portal 2* wurde von J.K. Simmons synchronisiert, im interaktiven Roman *Beyond: Two Souls* spielen *Willem Dafoe* und *Elliot Page*. Die Gamer könnten sich an ihren Ton gewöhnt haben, weshalb das eine Schwierigkeit darstellen könnte. Bei dieser Situation könnte die Lehrperson dies Problem vielleicht durch einen deutschen Text mit englischem Ton lösen.

In Bezug auf die zweite Hypothese (*Videospiele fördern die digitalen, sprachlichen, interkulturellen und sozialen Kompetenzen der Lernenden.*) kann festgestellt werden, dass sich die sprachliche und soziale Kompetenz der Lernenden durch die Videospiele entwickeln kann. In den Antworten haben die Befragten sehr bemerkenswerte Beispiele aufgelistet, die Hinweise auf das eventuelle sprachliche Potenzial der Videospiele und einiger Videospielgattungen geben.

Die dritte Hypothese (*Videospiele haben einen starken Einfluss auf die Entwicklung der Basis- und Zielwortschätze der Lernenden.*) kann auch bestätigt werden, da die Antworten bei fast

jedem Befragten zeigten, dass sowohl der Grundwortschatz als auch die besonderen, im Spiel vorgekommenen Wörter zu erwerben sind. Die Befragten konnten Phraseologismen, Abkürzungen, Slangformen, Fremd- und Lehnwörter aus den Spielen lernen.

Die vierte Hypothese (*Durch die Videospiele werden Lernende für einen kreativen Umgang mit der Sprache angeregt.*) kann auch bewiesen werden. Videospiele sind für die Förderung der Kreativität der Lernenden geeignet.

3.4.3 Auswertung des Interviews mit Lehrenden

Das halbstrukturierte Interview dauerte in beiden Fällen 20-25 Minuten und enthielt vor allem offene Fragen. Die zwei Befragten haben wertvolle Antworten gegeben. Die Ziele des Interviews waren die persönlichen Erfahrungen der Lehrpersonen mit Videospiele, die Erfahrungen mit Gamer-Lernenden in Bezug auf ADHD und auch IKT-Apps und Serious Games und die Wirkung der Dominanz der englischen Sprache auf die Deutschkenntnisse in Form von Transferfehler und Anglizismen. Zudem wurde ihr Verhältnis gegenüber Videospiele untersucht und versucht zu erfahren, wie offen sie für die Idee des spielbasierten Unterrichtes sind.

Die zwei befragten Lehrpersonen unterrichten seit 2000 und 2021. Die erste Befragte, eine DaF-Lehrperson spielte niemals mit Videospiele, weshalb sie auch keine Serious Games kannte außer IKT-Apps oder Serious Games. Ihre Lernenden haben aber Erfahrungen mit Videospiele. Sie hat gesagt, dass Videospiele einen positiven Einfluss auf den Umgang mit IKT-Apps z.B. Kahoot!, Quizlet haben, die sie wegen ihrer Vielfalt schneller und besser nutzen können und wollen. Die Befragte nutzt diese Apps oft, aber ihrer Meinung nach könnten die Sprachstunden dadurch zu frontal werden. Sie sagt, dass es am besten sei, wenn die IKT-Seiten selbst auf Deutsch oder in der Zielsprache seien. Kinder mit ADHS werden während der Stunde engagierter, an der Stunde teilzunehmen. Die erste Lehrperson sagte auch, dass sie manchmal einen besonderen Fachwortschatz bei SchülerInnen erkennen kann, z. B. die Jungen kennen viele Wörter in Bezug auf Kampf und Krieg wie *Panzer* oder *Waffe*. Einige Anglizismen aus Videospiele sind auch aufgetaucht, nämlich *Nickname*, aber sie spielten keine wichtige Rolle, und es soll auch erwähnt werden, dass die Dominanz der englischen Sprache nicht nur in Videospiele, sondern im Alltagsleben einen starken und manchmal schlechten Einfluss auf die Deutschkenntnisse und die interkulturelle Kompetenz hat. Die Befragte war sehr neugierig auf Videospiele, die im Unterricht benutzt werden könnten. Wenn ein nützlicher und

notwendiger Wortschatz mit Hilfe eines Videospiele besser zu lernen ist, würde sie so ein Spiel in ihren Unterricht integrieren.

Die zweite Befragte unterrichtet seit 2021. Ihre beiden Fächer sind Deutsch und Englisch. Sie selbst hat auch keine Erfahrungen mit Videospielen, weshalb sie nicht mit den besonderen Videospielen vertraut war. Sie verwendet häufig IKT-Apps, ihrer Meinung nach seien dies Internetseiten, die in 80 Prozent der Stunden verwendet werden können. Sie behauptet auch, dass sich die digitale Kompetenz der Lernenden durch IKT-Spiele verbessern kann und sie dadurch engagierter werden können. Bis zum Interview hatte sie auch keine Erfahrungen mit Lernenden, die unter ADHS leiden, sie fand es jedoch sehr interessant, da viele SchülerInnen aus ihren Deutschgruppen viel zu Hause spielen. Sie gestand die Präsenz der Anglizismen und den großen Einfluss der englischen Sprache durch populäre Kultur auf die Deutschkenntnisse ein. Die Lehrperson plädiert für die Idee, frei zu erreichende Computerspiele im DaF-Unterricht zu verwenden. Die Befragte hatte die Entwicklung besonderer weiterer Kompetenzen nicht genannt.

Die Aussage, dass Computerspiele und Serious Games als potenzieller Input angesehen werden können, wird bekräftigt, da die zwei interviewten Lehrpersonen aus anderen Generationen dies als nachvollziehbar betrachten, dass Videospiele, IKT-Apps und Serious Games ein großes Potenzial für den Sprachunterricht haben können. Die digitalen und sprachlichen Kompetenzen können gefördert, und besondere Zielwortschätze auch erworben werden.

3.4.4 Auswertung der Projektarbeit

Der letzte Teil der Datenerhebung bestand aus einer Projektarbeit, die auf der Einleitung des Grand-Strategy-Spiels *Crusader Kings II* basierte. Ein DaF-Privatlernender von mir und ein Lehramtsstudent der Eötvös-Loránd-Universität nahmen an der Arbeit teil. Dadurch konnte ich zwei unterschiedliche Perspektiven kennen lernen.

Das Spiel findet im mittelalterlichen Europa, in Asien und in Nordafrika statt. Der/die SpielerIn kann die Rolle eines Khans, Königs, Herzogs, Grafs usw. übernehmen, und nicht nur einen Staat, sondern den Charakter selbst kontrollieren und Entscheidungen über sich selbst und den Staat treffen. Viele Elemente von Tycoon-Simulatoren, Strategiespielen und Rollenspielen vermischen sich dabei. Es gibt kein bestimmtes Ziel des Spiels, aber es gibt **Zufallseignisse**, die das Laufe des Spiels eintreten können, und die Erbschaft des Reichs soll in der Familie gesichert werden. Das Spiel wurde aus dem Grund ausgewählt, da es frei zum freien download im Internet zur Verfügung steht und dadurch können unterschiedliche Kompetenzen gefördert

werden. *Crusader Kings II* versucht in historischer Sicht so authentisch wie möglich zu sein, deshalb lässt es sich auch außerhalb des Fremdsprachenunterrichts verwenden. Das Programm wurde vollständig ins Deutsche übersetzt. In der Einladung wird die Rolle des Königs Alfonso des Vierten von Leon übernommen. Das Spiel erklärt die Mechaniken, Menüs und die wichtigsten Elemente in Hypertexten. Mein Ziel mit dieser Projektarbeit war es, die Schwierigkeiten der gleichzeitig benutzten zwei anderen Sprachen im Spiel zu untersuchen, und, da beide Probanden viel Computer spielen, Hinweise zur Theorie des spielbasierten Fremdsprachenunterrichts hinzuzufügen.

Beide Probanden haben Englisch als die stärkere Fremdsprache, deshalb waren sie am Anfang nervös. Der erste Proband unterrichtet Geschichte und Englisch als Fremdsprache als Praktikant in einem Gymnasium und in seiner Freizeit spielt er viel, stellt Videoessays auch über seine Lieblingsspiele zusammen und lädt sie auf YouTube hoch. Er lernte Deutsch im Gymnasium als zweite Fremdsprache. Er hatte viele Schwierigkeiten beim Spiel. Ich half ihm mehrmals beim Verstehen der Mechaniken des Spiels, da er die deutsche Sprache nur wenig nutzt. Im Laufe des Spiels wurde er aber immer engagierter, das Lernszenario durchzuspielen. Am Ende benötigte er keine Hilfe beim Spiel mehr und traf selbstständig wichtige Entscheidungen z. B. er begann Kriege gegen seine Gebrüder oder veränderte ganze Gesetze des Königreichs.

Der zweite Proband ist mein Privatlernender, er wird gerade für die B2-Sprachprüfung in Deutsch vorbereitet und er spielt viel mit einem anderen Grand-Strategy-Spiel *Stellaris*. Er hatte viel mehr Selbstvertrauen und konnte mit dem Spiel schneller und besser umgehen. Hilfe benötigte er sehr wenig.

Seine Erlebnisse wurden im halbstrukturierten retrospektiven Interview reflektiert. Der Lehramtsstudent sagte, dass er sehr viele englische Phraseologismen und Wörter aus Videospielen in seiner Kindheit und seinen Teenagerjahren lernte, und das Konzept sehr spannend findet. Er spielte wenige Strategiespiele, deshalb bewertete er die Schwierigkeit des Spiels von 10 Punkten mit 10. Jedoch hat er gesagt, dass das Lernszenario viele Informationen mit sich brachte und in Bezug auf die inneren Mechaniken des Spiels verständlich war. Der Privatlernende war erfolgreicher, weshalb er das Spiel mit 6-7 Punkten in Bezug auf die Schwierigkeit bewertet hat.

Der Lehramtsstudent wurde angeregt, seine Lieblingsspiele, besonders Shooter-Spiele in anderen Sprachen zu spielen. Seiner Meinung nach fiel ihm das Spielen deshalb sehr schwer,

weil er niemals daran gedacht hatte, die Computerspiele nicht auf Englisch zu nutzen, und er auch wenige Strategiespiele spielt. Er fand das Erlebnis „überwältigend“. Das Spiel stellt seiner Ansicht nach den Feudalismus und die verschiedenen Länder ausgezeichnet dar. Sein Wortschatz wurde mit Wörtern aus dem geschichtlichen deutschen Fachwortschatz erweitert: *jmdn. heiraten, Reich, Prinz und die Positionen des Staatsrats wie Kanzler oder Marschall*; auch das Siezen im Mittelalter war für ihn neu. Da das Spiel auf einer Karte stattfindet, ließen sich ebenso neue geographische Namen lernen. Die Hypertexte und die Menüs baten weitere neue Wörter. Seiner Meinung nach ähnelt das Spiel den Drilling-Aufgaben und kann im Unterricht für **Mikromanagement, Förderung des Konzentrationsvermögens und Strukturerkennung** als Hilfe dienen. Die interkulturelle Kompetenz kann auch durch die fremden Länder, die anderen, einzigartigen Traditionen und Bräuche der verschiedenen Religionen und Staaten gefördert werden. Der Proband empfahl auch die ersten zwei Adaptationen der *Harry Potter-Serie*, die ihm nach im Unterricht ausgezeichnet wären, und seine Englischkenntnisse durch diese Spielprogramme besser wurden und durch alle Spiele, die sich durch eine nachvollziehbare Narrative oder mehrere Dialogoptionen in Gesprächen auszeichneten.

Der Privatlernende genoss das Erlebnis. Ihm gefiel das Spiel, denn es war möglich, Pausen zu halten, was ihn ermöglichte, die unbekannten Wörter zu übersetzen und besser zu verstehen. Die Idee der Zufallsereignisse fand er ausgezeichnet, auch die Intrigen des Mittelalters und das Feudalsystem konnten sehr schnell verstanden werden. Die Menüs des Spiels fand er zu umfangreich. Als neuen Wortschatz lernte er unter anderen die folgenden Wörter: *Gatte, Gattin, Erbe, Herrschen, zurückgreifen, Schicksal und die Titel der Magnaten und Monarchen*; seiner Ansicht nach hat er alle neuen Wörter einfach gelernt, da sie immer **im Kontext** präsentiert wurden.

3.5 Zwischenfazit

Zwei Gamer haben das Spiel ausprobiert, und lediglich einer davon hatte großes Interesse daran und genoss das Spiel daher sehr. Dies zeigt, dass bei Lernenden, welche für eine bestimmte Gattung oder Videospiele im Allgemeinen kein Interesse haben, viel leichter Schwierigkeiten auftreten können. Deshalb sollte die Lehrperson die Lernenden auf ihre Präferenzen in Bezug auf Videospiele hin befragen, um dadurch ein für den spielbasierten Unterricht geeignetes, aber auch nicht zu kompliziertes Spiel auszuwählen. Ich wollte keine Arbeitsblätter zu diesem Spiel zusammenstellen, da ich in 60 Minuten mit Hilfe der zwei Probanden die potenziellen

Verwendungsmöglichkeiten aus der Sicht eines Lehramtsstudenten und aus der Sicht eines Lernenden ansehen und protokollieren wollte. Das Spiel bewies sich als ein verwendbares Mittel als Input im DaF-Unterricht. Jedoch nicht das Beste. Wenn es mitberücksichtigt wird, dass das Spiel frei zu erreichen ist, sollte es für seine Tiefe und das Narrativ viel mehr geschätzt werden. Die sprachliche, digitale und interkulturelle Kompetenz kann durch das Spiel auch gefördert werden, und durch den Multiplayermodus ist es auch möglich die soziale Kompetenz zu trainieren, besonders, wenn die Spieler während des Spielens in der Zielsprache sprechen. Der Basiswortschatz wird erweitert und der Fachwortschatz lässt sich sowohl aktiv als auch passiv **durch Hypertexte im Vorder- und Hintergrund** lernen. Alle neuen Wörter, Phrasen, Phraseologismen und grammatischen Elemente sind im Kontext zu finden und dadurch werden Lernende dazu angeregt, mit den im Spiel gefundenen sprachlichen Elementen effektiv und kreativ umzugehen.

4. Fazit

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die weltweite Legitimierung der Videospiele im Fremdsprachenunterricht ein neues Phänomen darstellt. Die meisten Videospiele werden nicht explizit für Unterrichtszwecke entwickelt, weshalb es schwierig sein kann, diese im Unterricht einzusetzen und zu integrieren. Seit den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts bilden die Videospiele einen Teil unseres Lebens, aber ihre professionelle Anwendung für institutionelle Zwecke steht noch aus.

Es gibt auch viele Vorurteile dem Medium gegenüber, da viele der berühmtesten Videospiele brutal und gewalttätig sind. Die intensive Nutzung der Videospiele hat ihre Gefahren in Form von PSE, ADHS und Sucht. Die Mehrheit der Jugendlichen spielt Videospiele meistens auf dem Computer oder auf dem Handy, und viele können die mit Videospielen verbrachte Zeit gut kontrollieren.

Sowohl der theoretische als auch der empirische Teil der Arbeit zeigen das versteckte Potenzial der Computer- und Videospiele, das nicht nur im Fremdsprachenunterricht, sondern in anderen schulischen Fächern auszunutzen wird. Viele Jugendliche und Erwachsene spielen täglich Computer- und Videospiele, dabei sind narrative Spiele auch sehr populär. Im empirischen Teil wurde auch mit nicht gewalttätige Gattungen, z. B. Plattformspielen und Geschicklichkeitsspielen gespielt, was verdeutlicht, dass die für Videospiele interessierten Lernenden auch für Spiele ohne oder mit weniger Gewalttätigkeit offen sind. Ein Problem stellt die Dominanz der englischen Sprache dar, da nicht alle Spiele in anderen Sprachen vorhanden

sind. Auch die außerhalb der angelsächsischen Welt entwickelten werden meistens auf Englisch verkauft. Viele der Gamer wollen die Spiele in anderen Sprachen nicht oder haben dies kaum ausprobiert, und das kann eine Schwierigkeit darstellen, wenn man vor hat, das Videospiel in der Zielsprache zu verwenden.

Die befragten Lehrpersonen waren neugierig, diese neue Methode sowie die Potenziale der Videospiele kennenzulernen. Sie nutzten häufig IKT-Apps, die als Serious Games zu betrachten sind. Da es in vielen Schulen zurzeit die benötigte Infrastruktur nicht vorhanden ist, wäre in solchen Schulen der spielbasierte Unterricht auch nicht möglich.

Abschließend soll erwähnt werden, dass sich die Videospiele in verschiedenen Fächern verwenden lassen. Sie können verschiedene Kompetenzen fördern, passiv und aktiv den Wortschatz mit neuen Wörtern, Phrasen und Phraseologismen ergänzen, welche immer im Kontext eingebettet sind. Zudem wird Basiswortschatz auch verstärkt, und auch die sozialen Fähigkeiten können verbessert werden.

5. Ausblick

Für die Forschung habe ich das 2019 erschienene Rollenspiel *Disco Elysium* vom estnischen Studio ZA/UM eingesetzt. Dieses Spiel zeigt nicht nur das Potenzial der Computerspiele als Unterhaltungsmöglichkeit, sondern den literarischen und sprachlichen Wert der narrativen Rollenspiele. Ein weiteres Spiel, mit dem ich auch viele Stunden verbrachte, ist *The Elder Scrolls III: Morrowind*. Es wurde im Jahr 2002 entwickelt. Die Popularität der narrativen Spiele hat mit der Zeit stark zugenommen. Sie erscheinen häufiger in Werbungen und auf Plakaten als beispielsweise Filme. Weitere Spiele wie z. B. *God of War: Ragnarök* und *Elden Ring* könnten im Unterricht erprobt, integriert und reflektiert werden. Es ist möglich, in der Zukunft diese narrativen Spiele über die Unterhaltung hinaus auch für pragmatische Zwecke einzusetzen.

6. Literaturverzeichnis

Literaturverzeichnis

Barton, Matt 1994. *The History of Computer Role-Playing Games Part 2: The Golden Age (1985-1993)*.

https://web.archive.org/web/20120201175305/http://www.gamasutra.com/view/feature/1706/the_history_of_computer_.php (Aufnahme: 01.02.2012) (05.01.2023)

Bregni, Simone 2019. *(Digital) Narrow Streets of Cobblestone: Video Game-Based Learning as a Preparatory Device and Simulation Strategies for Study Abroad Programs*.*: https://www.academia.edu/39733999/S_Bregni_Video_Game_Based_Learning_as_a_Preparatory_Device_and_Simulation_Strategies_for_Study_Abroad_Programs_Beyond_The_ISI_Florence_and_Umbra_Institute_Journal_of_International_Education_2_2019 (10.12.2022)

Bregni, Simone 2018. *The Italian Digital Classroom: Italian Culture and Literature through Digital Tools and SocialMedia..* https://www.academia.edu/37542784/_Using_Video_Games_to_Teach_Italian_Language_and_Culture_Useful_Effective_Feasible_NeMLA_Italian_Studies_XXIX_The_Italian_Digital_Classroom_2017_Published_October_6_2018 (06.12.2022)

Varga-Monók Eszter. 2020. *Texte der klassischen deutschen Literatur im DaF-Unterricht: Vorstellung einer thematischen Unterrichtseinheit mit zwei Balladen von Johann Wolfgang von Goethe.* In: Feld-Knapp Ilona (Hrg.): *Lexik.* ELTE Eötvös József Collegium. Budapest. 318-369.

Feld-Knapp Ilona. 2015. *Texte als grundlegende Bausteine des DaF-Unterrichts. Deutsch als Fremdsprache unterrichten lernen.* Budapest. 23-38.

Funk, Hermann 2010. Methodische Konzepte für den Deutsch als Fremdsprache-Unterricht. In Krumm, Hans-Jürgen, Fandrych, Christian, Britta Hufeisen, Claudia Riemer (Hrg.) *Deutsch als Fremd-und Zweitsprache. Ein internationales Handbuch 1.* Walter de Gruyter. Jena. 943-944.

Hirsland, Jens 2019. Handyspiele und Suchtgefahr - Ursachen, Merkmale und Umgangstipps. *Paradisi* <https://www.paradisi.de/unterhaltung/handyspiele/suchtgefahr/> (12.01.2023)

Iványi Rudolf 2016. Zu einigen Widersprüchen der Grammatikvermittlung. In Feld-Knapp Ilona (Hrg.) *Grammatik.* Eötvös-József-Collegium. Budapest

Kaser, Armin 2022. *ADHS | Begleiterkrankungen von Computerspiel-Sucht.* <https://dr-armin-kaser.com/computerspiel-sucht/begleiterkrankungen/adhs/> (11.01.2023)

Kaser, Armin 2002. *Videospielsucht.* <https://dr-armin-kaser.com/videospiel-sucht/> (11.01.2023)

Kocher, Mela 2007. *Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität der digitalen Spiele.* Chronos. Zürich.

Kreienbrink, Matthias 2022. „Wenn ich das richtige Spiel anmache, entmüllt sich mein Hirn“. *Der Spiegel* <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/gaming-videospiele-mit-adhs-wenn-ich-das-richtige-spiel-anmache-entmuellt-sich-mein-hirn-a-39958135-0ba3-4bab-ad27-6c0ec8f0916d> (13.01.2023)

Schniz, Felix 2020. Videospiele im pädagogischen Schulalltag. Fünf Fragen und Antworten für den praktischen Einsatz. *Informationen zur Deutschdidaktik: Zeitschrift für den Deutschunterricht in Wissenschaft und Schule* 45-56.

Trefonas, Peter 1980. Dungeons and Dragons. *CLOAD Magazine* [http://www.gametronek.com/site/rubriques/tandy/FAQs/CLOAD%20Magazine%201980-05%20\(1980\)\(CLOAD%20Magazine%20Inc\).pdf](http://www.gametronek.com/site/rubriques/tandy/FAQs/CLOAD%20Magazine%201980-05%20(1980)(CLOAD%20Magazine%20Inc).pdf) (Archiviert am 30.10.2010) (05.01.2023)

Winter, David. 2018 *Welcome to Pong-Story*. <http://www.pong-story.com/intro.htm> (29.12.2022)

Wolf, Juliane 2019. Handyspiele: Die Sucht nach Mobile Games. *So gesund*. URL: <https://so-gesund.com/handyspiele-sucht-mobile-games/> (14.01.2023)

- (1) o.A. 2022. Newzoo Global Games Market Report 2022 | Free Version. *Newzoo*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version> (10.01.2023)
- (2) Adventure gameplay (PC Game, 1977). *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=iGly2ws_DHE (05.01.2023)
- (3) *MediaMarkt*. <https://www.mediemarkt.de> (02.12.2023)
- (4) EA Play. *Steam*. <https://store.steampowered.com/subscriptions/ea> (13.01.2023)
- (5) o.A. 2022. 3D films and virtual reality. *Epilepsy Society UK*. <https://epilepsysociety.org.uk/3d-films-and-virtual-reality> (12.01.2023).

7. Anhang

Összefoglaló

Dolgozatom témája a számítógépes játékok használata a némettanításban. A tanulmány figyelembe veszi a számítógépes és videojátékok, mint médiumok kialakulását, történelmét, aktualitását, a nyelvi fejlődésre gyakorolt hatását iskolán kívül, a különféle játékok használatát iskolán belül, a műfaji sajátosságokat, az angol nyelv videojátékokon belüli szerepét. Az első fejezetben bemutatom, miért voltam a téma iránt érdeklődő, illetve miért játszik fontos szerepet manapság a videojáték mint médium; a második fejezetben bemutatom a játékalapú nyelvoktatás lehetőségeit és elméleti hátterét; a harmadik fejezetben pedig bemutatom a az empirikus kutatás eredményeit, és kielemezem őket.

A **Bevezetésben (Einleitung)** statisztikák segítségével támasztom alá, mekkora része a mindennapi életünknek a videojáték. Mivel tapasztalatom szerint a koronavírus kitörése óta jelentősen megnőtt a játékosok száma, ezért ezt mindenképp fontosnak tartottam bemutatni. A személyes érdeklődésemet is kifejtem, ami összegezve két pilléren nyugszik. Egyrészt saját magam is fejlesztettem és fejlesztem mai napig mind az angol, mind a német nyelvtudásomat narratív játékok segítségével, illetve több közösségnek vagyok a tagja, ahol játékosok egymással főleg angolul csevegnek. Emellett a legtöbb ismert játékhoz kapcsolódnak közösségek különféle más nyelveken is, így a közösség-szervező erejét a videojátékoknak nem csak angol nyelven lehet kihasználni. A másik pillér egy személyes tapasztalat volt, amikor is angol középfokú komplex Euro nyelvvizsgára készítettem fel egy gimnazista tanulót. Az édesanyja elmondása szerint a tanuló sose tanult angolul az iskolában, hiszen a két tanult idegen nyelve a francia és a német volt, viszont sokkal jobban ment neki már a nyelvvizsgára való felkészülés előtt is az angol nyelv. Erről magam is megbizonyosodtam, ahogy arról is, hogy mivel nagyrészt játékokból tanulta a nyelvet (emellett filmeket is angolul nézett), bizonyos nyelvi sajátosságok is felléptek. Például rengeteg kifejezést, frázist használt, kiejtés és írás szempontjából pedig az amerikai angol dominált. A szleng és rövidítések használata is kifejezetten gyakori volt. Néhány hónap után a tanuló sikeres nyelvvizsgát szerzett. Mivel angoltól sokan vizsgálják a videojátékok és egyéb modern médiumok nyelvelsajátításra gyakorolt hatását, illetve a használatukat az iskolarendszerben, úgy gondoltam, a német nyelv szemszögéből is érdemes lenne egy ilyen kutatást lefolytatni.

Ezek hatására négy kutatási kérdést és hipotézist állítottam fel. Először is meg akartam vizsgálni, hogy a videojáték a németoktatásban megállja-e a helyét mint tanítási eszköz. Ezután a különféle hatását a videojátékoknak bizonyos kompetenciákra vizsgáltam

meg, melyek a digitális, nyelv, interkulturális és szociális kompetenciák. Harmadszor magára a tanulók nyelvére, alap- és célszókincsére gyakorolt hatását akartam megvizsgálni. Negyedszer pedig a tanulók nyelvi használatának a befolyásolását vizsgáltam meg.

A **második fejezetben, az Elméleti részben (Theoretischer Teil)** körbejártam a videojátékok és főleg a narratív video- és számítógépes játékok történelmét egészen a 40-es, 50-es évektől kezdve, majd kifejtettem a hagyományos narratív játékok sajátosságait. Emellett kitértem, hogy azok miért alkalmasak arra, hogy narratíva alapján az akár gimnazista korúak is használják, hiszen sok videojáték tartalmaz olyan mechanikát, jeleneteket és történetet, ami alkalmatlanná teszi az intézményesített felhasználásra a tanításban. Tisztáztam azt is, hogy mi a különbség a video- és számítógépes játékok között, és megvizsgáltam, hogy jelenleg 2023-ban mekkora különbség maradt a két fogalom között. Megvizsgáltam a szakirodalmak segítségével a médium hatásait a nyelvtanulókra, a potenciális hasznát a számítógépes játékoknak a nyelvórákon, illetve konkrét eseteken keresztül mutattam be azokat a kísérleteket, amiket a videojátékok órán történő felhasználására tettek, hangsúlyozva a szókincsre gyakorolt hatást és a kompetenciák fejlődését. Ugyanakkor külön fejezetet szenteltem a videojátékok esetleges veszélyeire is, különösképpen a függőségre, a fotoszenzitív epilepsziára és a figyelemzavaros viselkedésre, hiperaktivitást elősegítő potenciálra is.

A **harmadik fejezetben, az Empirikus részben (Empirischer Teil)** pedig három irányból vizsgáltam meg a témát. Először is felmértem a tanulók kapcsolatát a videojátékokhoz egy Google Forms segítségével összeállított kérdőíven keresztül, amely a tanulók hozzáállását a médiumhoz, preferált műfajait, kíváncsiságát és érdeklődését a játékok cselekménye iránt kérdezte. A legfőbb kérdések a nyelvi fejlődésre gyakorolt hatása volt a videojátékoknak, ahol először az angol nyelvre voltam kíváncsi, mivel a piacon kapható legtöbb játék angol nyelvű, ezután pedig a más nyelvekre való hatást kérdeztem a tanulóktól. A kérdések a nyelvtanulás négy területére és a különféle nyelvi sajátosságok, jelenségek elsajátítására fókuszáltak. A legértékesebb, leginformatívabb válaszokat idéztem is a dolgozatban. Ezek mellett megvizsgáltam a videojátékokban preferált nyelvet, a feliratok használatát és szükségességét is.

A második része ez empíriának egy félig strukturált interjú volt, amelyet két némettanárral folytattam le. Az interjú célja az volt, hogy felmérjem a tanárok hozzáállását és is a médiumhoz, és az arról való véleményüket, a tapasztalataikat, és a játékos, „gamer”

tanulókon észrevett nyelvi sajátosságokat, kompetenciákat. A kérdések magukba foglalták az IKT-eszközök használatát is a digitális kompetenciával kapcsolatban, mivel azok is bizonyos szempontból videojátéknak tekinthetők. Az interjúkról hang- és képfelvétel vagy transzkripció nem készült.

Harmadszor pedig egy konkrét videojátékot, a *Crusader Kings II*-t vizsgáltam meg két eltérő háttérű alany szemszögéből. Az első alany egy tanárhallgató volt, aki, bár angolt mint idegen nyelvet és történelmet tanít, középiskolában németet is tanult második idegen nyelvként, és ő is sokat játszott, és játszik mai napig. A második alany az egyik németül tanuló magántanulóm, aki szintúgy sokat játszik. A tanárhallgató a megvizsgált játékot szakmai szemmél, a magántanuló pedig játékos szemmél értékelte. Mind a ketten kiemelték nyelvtani és szókincselemeket a játékból, melyeket sikerült a játékon keresztül megtanulni, emellett pedig rávilágítottak a játék egyéb kompetenciákat elősegítő hasznára, és a más tantárgyakban való felhasználhatóságára. A játékban a bevezetés szekciót játszották végig, majd ezt is egy félstrukturált interjú követte.