



Markus Engelns & Patrick Voßkamp (Hg.). 2020. *Sprechende Pixel. Computerspielphilologie in Schule und Hochschule* (Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie 96). Duisburg: Universitätsverlag Rhein-Ruhr. 244 S.

Besprochen von **Florian Busch**: Universität Bern, Institut für Germanistik, Länggassstrasse 49, CH-3012 Bern, E-Mail: florian.busch@unibe.ch

<https://doi.org/10.1515/zrs-2022-2084>

Mit dem Sammelband „Sprechende Pixel – Computerspielphilologie in Schule und Hochschule“ legen **MARKUS ENGELNS & PATRICK VOßKAMP** ein in verschiedener Hinsicht ambitioniertes Werk vor. Nicht nur geht es den Herausgebern darum, digitale Spiele als Gegenstand von Sprachanalysen zu etablieren – die Beiträge des Bandes sollen außerdem die schul- und hochschuldidaktischen Potentiale aufzeigen, die sich aus diesen Analysen ergeben. Die Herausgeber adressieren damit eine Forschungslücke, die angesichts der vor allem narratologisch und kulturtheoretisch geprägten Game Studies erkennbar wird: die sprachwissenschaftliche Beschäftigung mit digitalen Spielen. Entsprechend deutlich ist das Ziel des Bandes einleitend definiert: „Mithilfe exemplarischer Analysen digitaler Spiele soll aufgezeigt werden, mit welchen linguistischen Mitteln Computerspiele untersucht werden können – aber auch, wo Grenzen solcher Untersuchungen liegen.“ (S. 8) Leider löst der Band diese selbstgesetzte Zielvorgabe insofern nur partiell ein, als seine Beiträge teils bemerkenswert wenig Bezug auf linguistische Theorien und Methoden nehmen. Zwar gilt dies nicht für alle Beiträge (vor allem semiotische bzw. multimodalitätstheoretische Ansätze sind prominent enthalten), ein Fokus auf genuin sprachliche Phänomene unterhalb der Textgrenze ist aber nur vereinzelt zu erkennen. Das mindert den individuellen Wert der Arbeiten freilich nicht. Der Band bietet durchaus einen reichhaltigen ‚computerspielphilologischen‘ Querschnitt auf hohem Niveau. Dennoch ist der eher marginale Status sprachstruktureller Phänomene aus linguistischer Perspektive insofern bedauerlich, als der (mehr oder weniger) rezente Forschungsdiskurs sehr wohl zeigt, wie viel linguistische Studien zu einem analytischen Verständnis von digitalen Spielen und den Diskursen, die sie umgeben, beizutragen haben (vgl. exemplarisch Ensslin 2012; Stertkamp 2017; Ensslin und Balteiro 2019; Schmidt und Marx 2020).

Dennoch – das sei unbenommen – stellt der Band durch seine breite philologische Perspektivierung eine hervorragende Ergänzung zu den ludo-narratologischen Diskussionen der Game Studies dar. Das zeigt sich deutlich schon im ersten Beitrag. **JANINA WILDFEUER & DUŠAN STAMENKOVIĆ** geben hier einerseits einen hervorragenden Forschungsüberblick über Arbeiten zur Multimodalitätsforschung, die sich digitale Spiele zum Gegenstand genommen haben. Andererseits zeigt der

Artikel auf, wo die traditionellen Game Studies Andockstellen für theoretische Konzepte und methodische Verfahren der Multimodalitätsforschung bereithalten. Im Zentrum der Diskussion stehen dabei die Identifikation von Zeichenmodalitäten in digitalen Spielen sowie ihr Zusammenwirken in kommunikativen Situationen, wenn also ein Spiel durch Akteur:innen zum Spielen genutzt wird und damit semiotische Potentiale im Prozess aktualisiert werden. Wildfeuer und Stamenković machen deutlich, wie eine multimodale Analyse in Synthese mit Analyse kategorien der Game Studies (Ludonarrativität, Interface-Analyse und Prozeduralität) zu bringen ist. Hierfür bietet der Beitrag abschließend in knapper Form einen Fragenkatalog, der durch eine exemplarische Mehr-Ebenen-Analyse einer Spielsituation im Videospiel *Grand Theft Auto V* (Rockstar North 2013) führt und die bedeutungskonstruierenden Verzahnungen von Zeichenmodalitäten illustriert.

JAN M. BOELMANN ergänzt den Band um einen erzähltheoretischen Ansatz zur Analyse und Visualisierung von Handlungsstrukturen digitaler Spiele sowie um einen Vorschlag zur Überführung dieses Ansatzes in die literaturdidaktische Praxis. Der Autor zeigt auf, wie sich die non-lineare Entfaltung von digitalen Spielen als eine Abfolge von beeinflussbaren Handlungs- und nicht-beinflussbaren Präsentationssequenzen verstehen und auf verschiedenen Granularitätsebenen repräsentieren lässt. Die so erarbeiteten Strukturgrafiken haben, wie Boelmann überzeugend darstellt, großes didaktisches Potential für den literarischen Unterricht. Am Beispiel des Strategiespiels *Beholder* (Warm Lamp Games 2016), in dem Spieler:innen als Spitzel eines totalitären Staates vor moralische Dilemmata gestellt werden, entwickelt der Beitrag eine Unterrichtsskizze auf Grundlage des eingeführten Modells. Schüler:innen sollen Strukturgrafiken selbst erarbeiten und im Vergleich die Konsequenzen spielerischer Handlungen für den Verlauf der dramaturgischen Struktur aufdecken. Nicht-lineare Computerspiele erweisen sich hier als geeignetes Mittel, um literarische Reflexion durch den Blick auf alternative Handlungsstränge anzuregen.

In ähnlicher Weise steht auch im Beitrag von JAN-NIKLAS MEIER & FREDERIK KIRCHHOFF das literaturdidaktische Potential nicht-linearer Erzählungen von digitalen Spielen im Fokus. Anders als im vornehmlich analysierend-rezeptiven Zugang Boelmanns schlagen die Autoren allerdings einen produktionsorientierten Ansatz zur Einbindung von digitalen Spielen bzw. erzählenden Hypertexten in den Unterricht vor. Ihr Konzept, Schüler:innen mittels des Programms *Twine* eigene nicht-lineare Textadventures als Adaption einer linearen Erzählung (dem Grimm'schen Märchen „Frau Holle“) produzieren zu lassen, präsentieren Meier und Kirchoff anhand der Ergebnisse einer schulpraktischen Studie. Die Analysen der Märchen-Adaptionen, die in einer achten Gymnasialklasse erstellt wurden, zeichnen dabei einerseits durch Baumstrukturgrafiken nach, in welcher Weise die Linearität des Ursprungstextes aufgebrochen wurde, und beleuchten ande-

rerseits, welche sprachlichen Anpassungen sich feststellen lassen (etwa der Gebrauch der 2. Pers. Sg. oder die Integration umgangssprachlicher Lexik). Deutlich wird dabei nicht nur die Durchdringung des Ursprungstextes, sondern vor allem das literarische Verständnis der neuen hypertextuellen Anforderung an Inhalt und Form, das die Schüler:innen entwickeln.

Die gut argumentierte Annahme, die rezeptive und produktive Analyse der hypertextuellen Erzählungen von digitalen Spielen wäre ganz grundsätzlich förderlich für die Entwicklung literarischer Kompetenzen, ist auch die Prämisse des Beitrags von MARKUS ENGELNS. Er geht aus einer ebenfalls unterrichtspraktischen Perspektive der Frage nach, wie sich „Buchstabentexte“ (also Textbausteine von geschriebener Sprache) in digitalen Spielen funktional als zu verschiedenen Ebenen zugehörig klassifizieren lassen und wie diese Ebenen miteinander verschränkt sind. Der Autor unterscheidet Texte der Simulation (die technische Konfiguration des Spiels betreffend), der Spielebene (die Spielmechanik bzw. Regeln des Spiels betreffend), der Erzählebene (die Rahmengeschichte betreffend) sowie der Vermittlungsebene (Ereignisse und Entitäten des Spielverlaufs betreffend). Ein Spiel erfährt seine textuelle Verfasstheit dadurch, dass unter Mitwirkung der Spieler:innen Textbausteine der verschiedenen Ebenen, die zunächst nur nicht-linear in einer Datenbank hinterlegt sind, verflochten werden. Am Beispiel des narrativen Walking-Simulators *Firewatch* (Campo Santo 2016) exemplifiziert der Beitrag dieses Modell und überführt es in einen Unterrichtsentwurf: Schüler:innen oder Studierende sollen die Eingangssequenz des Spiels zuerst zusammenfassen, dann die enthaltenen Textbausteine den Ebenen zuordnen und so zuletzt zu einem eigenen „kleine[n] Modell digitaler Spiele“ (S. 92) gelangen, das die nicht-lineare Textorganisation von *Firewatch* abbildet.

Nachdem sich drei Artikel des Bandes also vornehmlich der (Hyper-)Textualität digitaler Spiele und ihrer literaturdidaktischen Vermittlung widmen, folgt mit dem Beitrag von ALEXANDER PREISINGER eine Hinwendung zu den sprach- und mediendidaktischen Potentialen, die sich durch die Einbindung von digitalen Spielen in den Unterricht ergeben können. In Anschluss an das Forschungsprogramm des Diskurshistorischen Ansatzes der kritischen Diskursanalyse (Reisigl und Wodak 2001) entwirft Preisinger eine Unterrichtssequenz, in der sich Schüler:innen anhand der kostenlosen Browsergames *Moderate Cuddlefish* (Topicbird 2016) und *Fake it to make it* (Amanda Warner 2016) dem Themenkomplex der ‚Fake News‘ und ‚Hate Speech‘ multiperspektivisch annähern können. Der Beitrag stellt dar, wie die Spiele, in denen die kommunikativen Dynamiken sozialer Online-Netzwerke simuliert werden, Analysematerial bieten, um problematische Diskursmuster sowohl in ihren kontextuellen Einbettungen als auch in ihrer sprachlichen Konstitution (u. a. Nominationen und Prädikationen, stilistische und grafische Phänomene) zu erfassen. Der didaktische Wert digitaler Spiele ist hier-

bei vor allem in der Ermöglichung eines Perspektivwechsels zu erkennen: Schüler:innen begeben sich in die Rolle von Fake-News-Produzent:innen oder Plattform-Betreiber:innen, um die Wechselwirkung aus Sprache, Medien und sozialen Prozessen nicht nur zu verstehen, sondern praktisch zu erleben.

Die Integration von digitalen Spielen in den schulischen und universitären Unterricht steht auch in einem Interview im Mittelpunkt, das die Herausgeber mit STEPHAN PACKARD (Medienwissenschaftler), TOBIAS HÜBNER (Deutsch- und Religionslehrer sowie Mediendidaktiker) und HANNS CHRISTIAN SCHMIDT (Medienwissenschaftler) führten und welches das Format des Bandes wohltuend aufbricht. Die drei Gesprächspartner verfügen allesamt über Erfahrung im didaktischen Einsatz digitaler Spiele, pflegen jedoch außerdem jeweils ein akademisches (Fach-)Interesse am Medium. Die Praxiserzählungen zeigen schlaglichtartig auf, welche Fächer bzw. Fachdisziplinen sich für die Einbindung digitaler Spiele anbieten (neben den sprachlichen Fächern etwa der Geschichtsunterricht) und welche Lehrszenarien sich aus Sicht der Befragten bewährt haben (etwa produzierend die eigene Erstellung einfacher Spiele oder eher rezipierend der Vergleich eines Spiels auf unterschiedlichen Plattformen). Eine dezidiert linguistische oder auch sprachdidaktische Perspektive vertritt keiner der Befragten.

Dies ist im Beitrag von MICHAEL BEISSWENGER & LENA MEYER grundsätzlich anders, handelt es sich doch um die Präsentation eines sprachdidaktischen Unterrichtskonzepts rund um das Planspiel *ORTHO & GRAF*, das zentral die gemeinsame Nutzung eines wikibasierten Onlineportals beinhaltet und zur Beschäftigung mit orthographischen Regeln einlädt. Die Anwendung wurde an der Universität Duisburg-Essen entwickelt und ermöglicht ein spielbasiertes Lernen. Der Beitrag behandelt in diesem Sinne nicht die linguistische Analyse eines digitalen Spiels, sondern stellt vielmehr ein digital unterstütztes *Gamification*-Projekt zur Vermittlung klassischer Inhalte des Deutschunterrichts dar. Lernende schlüpfen u. a. in die Rolle von ‚Rechtschreibungsermittler:innen‘, um sich dann kollaborativ, aber auch kompetitiv mit einem traditionell als ‚trocken‘ verrufenen Thema auseinanderzusetzen. Die Ausführungen von Beißwenger und Meyer zeichnen beeindruckend nach, mit welcher großer Begeisterung dieses Konzept in der Praxis von Schüler:innen aufgenommen wird, und lesen sich damit als ein Plädoyer für die spielerische Einbindung digitaler Technologien in Vermittlungskontexte.

Die letzten drei Beiträge des Bandes wechseln erneut die Perspektive und behandeln spezifische Aspekte des (digitalen) Spielens. So richtet FRIEDRICH WERTHER sein Interesse auf die Semiotik der Eingabe in Computerspielen. Er greift sich also einen vielfach vernachlässigten semiotischen Bereich des multimodalen Spielerlebens heraus und liefert eine überzeugende formal-strukturelle Analyse zu der Frage, inwiefern Eingabemechaniken (also etwa das spezifische Drücken von Tasten) integraler Bestandteil des „Involvement“, des Erlebens von Selbst-

wirksamkeit und damit des Genusses von digitalen Spielen sind. Auch Werther überführt seine Beobachtungen in ein innovatives Unterrichtskonzept, in dem Lernende mittels des Programms *GlovePIE* Steuerungsmechanismen von Spielen so manipulieren sollen, dass ursprüngliche Tastatureingaben durch Sprachbefehle ersetzt werden, um so aus der Differenz die Semiotik der Eingabe zu erleben und zu reflektieren.

Grundsätzlicher wird demgegenüber HAJO DIEKMANNSSHENKE, der sich mit sprachlichem Handeln zunächst einmal als Bestandteil von Spielen jeglicher Form und dann von Brettspielen auseinandersetzt, bevor er seine Thesen schließlich auf sprachliches Handeln in digitalen Spielen zuspitzt. Der Autor verdeutlicht, dass Sprache in verschiedenen Funktionen – etwa zur Umsetzung von Spielhandlungen, aber auch spielbegleitend und Gemeinschaft stiftend – unauflösbar mit menschlichem Spiel verwoben ist. Gerade vor dieser Folie wird es dann möglich, den sprachlichen Anteil digitaler Spiele als mediatisierte Praxis des spielenden und spielbegleitenden Sprachgebrauchs herauszuarbeiten.

Diesen fundamentalen Überlegungen lässt der Band abschließend den Beitrag von MARKUS LOHOFF folgen, der sich mit einem sehr speziellen Phänomen jüngerer Spielkultur beschäftigt: den Tänzen, die Spielfiguren des Online-Shooters *Fortnite* (Epic Games 2017) aufführen und die 2018 als transmediales Hype-Phänomen eine vergleichsweise große öffentliche Reflexion erfahren haben. Der Autor verortet die sogenannten „Tanz-Emotes“ im multimodalen Ausdrucksrepertoire von *Fortnite* und schließt allgemeine Überlegungen zu körperlicher Kommunikation in digitalen Spielen an. In ihrer exponierten Stellung als öffentlicher Reflexionsgegenstand schätzt er die Tänze außerdem als geeigneten Gegenstand medienpraktischer Reflexionsarbeit ein und präsentiert ein schulisches Workshop-Projekt, in dem Schüler:innen *Fortnite*-Tänze für eine Videoproduktion nachstellten und in ihren semiotischen Bezügen einzuordnen lernten.

Die Themenfelder, die die Beiträge des Bandes in dieser Weise bearbeiten, sind also überaus heterogen. Mitunter wirkt der Band – abgesehen von den drei aufeinanderfolgenden Arbeiten, die sich mit der Nicht-Linearität von digitalen Spielen beschäftigen – nur unzureichend gegliedert, sind doch die Fragestellungen und analytischen Mittel, die jeweils in Stellung gebracht werden, teils weit voneinander entfernt. Die zwei konzeptionellen Themenstränge (Sprachanalyse digitaler Spiele einerseits, didaktische Anwendungspotentiale andererseits) ziehen sich zwar beständig durch die Diskussionen, aber ein sprachdidaktisches Digitalisierungsprojekt, wie es Beißwenger und Meyer präsentieren, und eine semiotische Analyse von Eingabeprozessen, wie sie Werther vornimmt, stehen beispielsweise doch ausgesprochen weit auseinander.

Zudem verliert der Band, das wurde anfangs bereits angedeutet, teils seine Zielsetzung aus dem Auge, den Mehrwert von linguistischen Analysen in der Aus-

einandersetzung mit digitalen Spielen darzustellen. Dies wird besonders deutlich, wenn die Herausgeber in ihrem Interview zwei Medienwissenschaftler und einen Mediendidaktiker, aber eben niemanden aus dem Fachbereich der Linguistik zu potentiellen linguistischen Forschungsinteressen befragen. Dass dieses fachlich nicht unmittelbar einschlägige Gespräch zudem eine rein männliche Angelegenheit ist, fällt zumindest auf – auch deswegen, weil von den insgesamt 17 Mitwirkenden des Bandes nur zwei Autorinnen zu verzeichnen sind. Dieses Gender-Ungleichgewicht ist angesichts des Themas, das ohnehin noch immer zu Gender-Stereotypen einlädt, vor allem auch deswegen betrüblich, weil der internationale Forschungsdiskurs um Sprache in digitalen Spielen weitaus weniger männlich dominiert ist, als der Band den Anschein erweckt.

Diesen Kritikpunkten zum Trotz gelingt es einzelnen Beiträgen doch aufzuzeigen, wie nicht nur Spieleanalyse durch linguistische Mittel profitieren, sondern auch wie die Linguistik in digitalen Spielen einen neuen, relevanten Gegenstand finden kann. Beispielsweise zeigt der Beitrag von Preisinger eben nicht nur, wie diskurslinguistische Methoden helfen können, digitale Spiele zu durchdringen und in Bildungskontexte zu überführen, sondern auch, dass digitale Spiele selbst reichhaltiger Gegenstand diskurslinguistischer Forschung sein können. Zudem erweist sich der Band in seiner konsequenten Hinwendung zu der (hoch-)schuldidaktischen Integration von digitalen Spielen als wertvoll: Einerseits arbeiten die Beiträge heraus, dass digitale Spiele auf Augenhöhe mit etablierten Medien des literarischen Unterrichts zu behandeln sind. Andererseits wird deutlich, inwiefern die Medienspezifik digitaler Spiele auf unterschiedlichen Ebenen (hoch-)schulische Vermittlungskontexte nicht nur als (Reflexions-)Gegenstand, sondern auch als Mittel des Lernens bzw. als Vorbild für Lernprozesse (vgl. Gee 2003) bereichern kann. Insgesamt zeigt der Band damit Wege zukünftiger Forschung und Lehrpraxis auf und bietet in dieser Weise einen inspirierenden Querschnitt durch die deutschsprachige Beschäftigung mit Sprache in digitalen Spielen.

Literatur

- Ensslin, Astrid. 2012. *The language of gaming*. Basingstoke und New York: Palgrave Macmillan.
- Ensslin, Astrid & Isabel Balteiro. 2019. *Approaches to videogame discourse. Lexis, interaction, textuality*. New York u. a.: Bloomsbury.
- Gee, James P. 2003. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Schmidt, Axel & Konstanze Marx. 2020. Making Let's Plays watchable: An interactional approach to gaming visualizations. In: Crispin Thurlow, Christa Dürscheid & Federica Diémoz (Hg.). *Visualizing digital discourse. Interactional, institutional and ideological perspectives*. Berlin u. a.: De Gruyter Mouton, 131–150.

- Reisigl, Martin & Ruth Wodak. 2001. *Discourse and discrimination. Rhetorics of racism and anti-semitism*. London u. a.: Routledge.
- Stertkamp, Wolf. 2017. *Sprache und Kommunikation in Online-Computerspielen. Untersuchungen zu multimodaler Kommunikation am Beispiel von World of Warcraft*. Gießen: Universitätsbibliothek.

Spiele

- Amanda Warner. 2016. *Fake it to make it*.
- Campo Santo. 2016. *Firewatch*.
- Epic Games. 2017. *Fortnite*.
- Rockstar North. 2013. *Grand Theft Auto V*.
- Topicbird. 2016. *Moderate Cuddlefish*.
- Warm Lamp Games. 2016. *Beholder*.