

Computerspiele im Videoclip rezensieren und reflektieren

Andreas Seidler

Universität zu Köln | andreas.seidler@uni-koeln.de

Abstract

Der Beitrag widmet sich dem medialen Format von Video-Rezensionen zu Computerspielen, wie es auf professionellen Plattformen zur Spielekritik verwendet wird. Beleuchtet werden dabei die praktischen und reflektierenden Arbeitsschritte, die von Lernenden zu leisten sind, um selbst eine Computerspielkritik in dieser Form zu erstellen, sowie die Verbindungen zum spezifischen Bildungsauftrag des Deutschunterrichts, die sich bei einem solchen Projekt erkennen lassen.

Schlagwörter

Mediendidaktik; Deutschunterricht; Neue Medien; Computerspiel; Kritik; Rezension

Copyright

Dieser Artikel wird unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-ND 4.0 veröffentlicht:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.de>

1. Kulturelle Praxis mit didaktischem Potenzial

Computerspiel-Rezensionen oder, in der eher technisch konnotierten Sprache der Spieler-Community, „Testberichte“ zu Computerspielen sind eine kritische Form, für die es zahlreiche Print-Medien und Online-Foren gibt. Etabliert hat sich diese kulturelle Praxis zunächst in spezialisierten Magazinen, die sich an ein Spieler-Publikum richten. Inzwischen finden sich Computerspielkritiken aber auch in Tages- und Wochenzeitungen mit einem dispersen, auch bildungsbürgerlichen Publikum wie der ZEIT oder der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung*, häufig auf deren Online-Präsenzen, gelegentlich aber auch in den gedruckten Feuilletons. Dabei ließe sich die Frage aufwerfen, wer sich hier wessen annimmt. Nobilitieren die traditionellen Feuilletons den Gegenstand Computerspiel, indem sie ihm ihre Beachtung schenken, oder versucht hier das Medium Zeitung seiner schwindenden Bedeutung entgegenzuwirken, indem es sich für eine neue Kunstform von großer alltäglicher Verbreitung und ökonomischem Gewicht öffnet?

Unter professionellen Computerspielrezensenten wurde bereits ein Streit ausgetragen, in welcher Form und mit welcher Ausrichtung sich Besprechungen zu diesem Medium präsentieren sollten. Kritisiert wurde dabei eine Testkultur, die sich auf die Verteilung von Punkten und die Auflistung von Gegenständen, Waffengattungen etc. beschränkt. Gefordert wurde dagegen eine stärker am klassischen Feuilleton orientierte Form der Kritik, die Computerspiele als kulturelles Phänomen auch in ihrem gesellschaftlichen Kontext reflektieren und einordnen (vgl. Schmidt 2011). Foren der Computerspielkritik wie *Gamestar.de* versuchen heute oft beides zu bieten: feuilletonistisch formulierte Rezensionen mit einer zusätzlichen Liste von bewerteten Elementen und Aspekten des Spiels, die dann als Gesamtwertung eine Punkt- oder Prozentzahl ergeben. Solche Diskussionen sollen hier jedoch nur als Hintergrund betrachtet werden, um das (deutsch-)didaktische Potenzial der eigenen Produktion von Computerspielkritiken durch Lernende zu beleuchten.

Die Bildungsstandards für den Mittleren Schulabschluss beschreiben den „Beitrag des Faches Deutsch zur Bildung“ wie folgt:

Bei der Arbeit mit der Sprache erwerben die Schülerinnen und Schüler Kompetenzen, die ihnen helfen, ihre Welt zu erfassen, zu ordnen und zu gestalten. Über die Grenzen des Faches und die Schule hinaus leistet der Deutschunterricht damit einen wesentlichen Beitrag zur Allgemeinbildung der Schülerinnen und Schüler in Form eines Orientierungs- und Handlungswissens in Sprache, Literatur und Medien und einer entsprechenden Verstehens- und Verständigungskompetenz. (Bildungsstandards 2004, 6)

Die Aufgabe, eine Rezension zu einem Computerspiel zu verfassen, setzt diesen Bildungsauftrag musterhaft um, denn sie bedeutet für Schüler*innen genau diese Herausforderung: eine Erfahrung aus ihrer Welt sprachlich zu erfassen und zu ordnen. Dies ist sowohl mit einem Orientierungs- und Handlungswissen im Bereich Medien verbunden als auch mit einer Verstehens- und Verständigungskompetenz im Hinblick auf das Medienprodukt sowie den kommunikativen Austausch darüber. Schriftliche Computerspielkritiken mit Schüler*innen zu verfassen, ist daher zu Recht ein bereits gelegentlich vorgeschlagenes Aufgabenformat für den Deutschunterricht (vgl. Kepser 1999, 384-387; Seidler 2012; Kepser 2013, 39). Bei der Produktion einer Computerspiel-Rezension in Form eines Videoclips kommen noch zusätzliche medienpraktische Kompetenzen zum Tragen (siehe Abschnitt 4).

2. Das Muster: professionelle Review-Videos zu Computerspielen

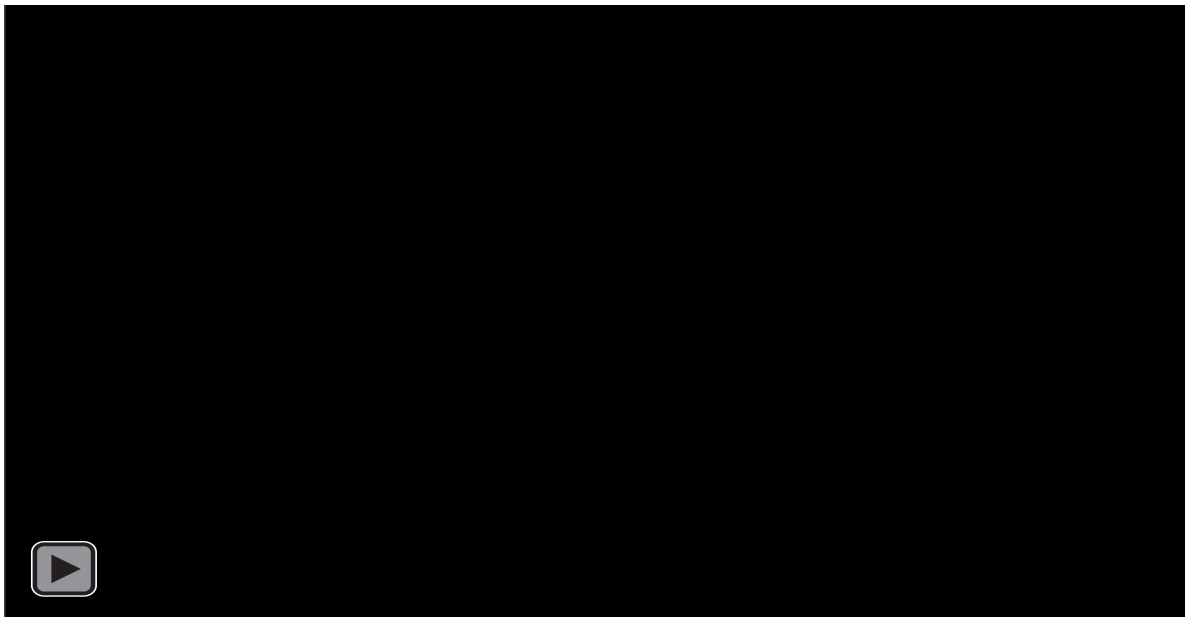
In professionellen Video-Reviews zu Computerspielen auf Plattformen wie www.gamestar.de werden Ausschnitte aus dem Spielgeschehen gezeigt und von einem Sprecher kommentiert. Ein schultaugliches Beispiel, das die Machart veranschaulicht, ist etwa die Kritik zu dem Jump'n Run-Adventure *Seasons after Fall* (Swing Swing Submarine 2016).

<http://www.gamestar.de/videos/seasons-after-fall-testvideo-zum-zauberhaften-knobel-adventure,90237.html>

Der Clip beginnt mit einem kurzen unkommentierten Blick in die Spielwelt, der bereits einen ersten Eindruck von deren Ästhetik und Atmosphäre vermittelt. Angesprochen werden dann im Folgenden die visuelle Qualität des Spiels, das Entwicklerstudio, die Avatar-Figur und ihre Handlungsmöglichkeiten,

Schwierigkeitsgrad und Unterhaltungswert der zu bewältigenden Rätsel, die Qualität der Sprachausgabe und Erzählerstimmen, die Handlung des Spiels, die Konsequenzen des Scheiterns an Spielaufgaben, die (nicht vorhandenen) Herausforderungen für die Reflexe der Spielenden, die Spieldauer, die (nicht vorhandenen) Hilfen, die Orientierung in der Spielwelt, die Art der Grafik (handgezeichnet), die Musik und schließlich der Kaufpreis. Diese im eingesprochenen Kommentar erwähnten Aspekte werden jeweils an einer passenden Sequenz aus dem Spiels veranschaulicht. Darüber hinaus wird ein kurzer, exemplarischer Spielabschnitt gezeigt, um das Prinzip des Spiels zu verdeutlichen.

Nach solchen professionellen Vorbildern haben Bachelor-Studierende im Lehramtsfach Deutsch an der Universität zu Köln im Sommersemester 2015 eigene Rezensionen zu Spielen erstellt, um die Herausforderungen und die Praktikabilität dieser Aufgabe zu untersuchen. Zur Veranschaulichung auch hier ein Beispiel einer solchen Studierenden-Produktion.



Studierenden-Rezension zu *Portal 2* (Valve Software 2011)

Der Clip bietet einen Wechsel zwischen kommentierten und unkommentierten Spielszenen und ist durch Zwischentitel (Story, Grafik & Sound, Fazit) gegliedert, wie das auch in manchen professionellen Beispielen gemacht wird. Die Studierenden gehen in ihrem Kommentar ein auf den Publisher, das Erscheinungsjahr, das Genre, die Spielerperspektive, das virtuelle Instrument, durch das mit der Spielwelt interagiert wird, die Spieldauer, den Humor des Spiels, die Story, den linearen Aufbau des Geschehens ohne Freiheiten daraus auszuberechnen, die Atmosphäre, die Grafik, die realistische Physik, den Sound, die Figuren, den Schwierigkeitsgrad der Rätsel sowie das Preis-Leistungs-Verhältnis.

Vor dem Hintergrund der gegebenen Medienerfahrungen und -kompetenzen lassen sich solche Video-Reviews auch von Schüler*innen der Mittel- und Oberstufe herstellen. Um diese Möglichkeit zu verdeutlichen, werden im Folgenden die dabei zu durchlaufenden Arbeitsschritte erläutert.

3. Kriterien der Beurteilung

Will man Computerspielkritiken von Schüler*innen erstellen lassen, muss der erste Schritt dabei sein, sich über Bewertungskriterien zu verständigen, anhand derer Computerspiele zu beurteilen sind. Schüler*innen, die eigene Erfahrungen mit dem Medium haben, bringen sicher bereits persönliche Vorlieben und Abneigungen für und gegen einzelne Spiele mit. Sich selbst und anderen die Gründe dafür klar zu machen und diese sprachlich zu explizieren, ist jedoch die erste und wichtigste Herausforderung, die beim Erstellen einer Rezension zu meistern ist. Damit wird einerseits ein analytischer Blick auf die Eigenschaften und Leistungen entsprechender Spiele eingefordert und andererseits eine reflektierte Betrachtung des eigenen Medienkonsums sowie der damit verbundenen Emotionen und Motive angeregt, die

mit den Angeboten der entsprechenden Spiele korrespondieren. Solche Kriterien selbst induktiv zu entwickeln dürfte Schüler*innen jedoch vor eine zu große Herausforderung stellen. Es empfiehlt sich daher eine Orientierung an den Bewertungskategorien entsprechender Fachmedien, die gemeinsam mit den Lernenden analytisch-kritisch gesichtet werden können.

Abb 1: Mögliche Bewertungskriterien für Computerspiele

a) Präsentation
<ul style="list-style-type: none"> - Grafik - Animation - Effekte - Sound - Musik - ...
b) Spieldesign
<ul style="list-style-type: none"> - Spielerische Abwechslung - Vielfalt der Handlungsmöglichkeiten - Unterschiedliche Quests - Einfluss eigener Entscheidungen auf den Spielverlauf - Steuerung der Figuren - Perspektive auf das Spiel - Belohnungssystem - Ressourcenmanagement - Kampfsystem - Physiksimulation - Orientierungsmöglichkeiten in der Spielwelt - ...
c) Balance
<ul style="list-style-type: none"> - Schwierigkeitsgrade - Hilfen - Speichermöglichkeiten von Zwischenständen - ...
d) Story
<ul style="list-style-type: none"> - Einbettung in eine Geschichte - Atmosphäre - Interessante Charaktere - KI-Charaktere (die nicht vom Spieler gesteuert werden) - Alternative Wege und Enden - Cut Scenes (filmische Szenen, die zwischen den Spielabschnitten die Geschichte weitererzählen) - Dialoge - Rätsel - ...
e) Umfang
<ul style="list-style-type: none"> - Spieldauer - Anzahl der Levels - Größe der Spielwelt - Auswahl an Items - Wiederspielwert - Einzel- oder Mehrspieler - ...

Gamestar.de, eine der größten Plattformen für Computerspiel-Kritiken im deutschsprachigen Raum, hat ein Schema mit fünf Oberkategorien entwickelt, nach dem Spiele aller Genres bewertet werden. Diese fünf Kategorien sind a) Präsentation, b) Spieldesign, c) Balance, d) Story und e) Umfang. Innerhalb dieser fünf Kategorien lassen sich Kriterien bestimmen und zuordnen, die auch von Schüler*innen als Grundlage für die eigene kritische Auseinandersetzung mit Spielen genutzt werden können. Eine solche Kriterienliste ist hilfreich, um ein Spiel auf seine Qualitäten hin zu untersuchen und die daraus gewonnenen Ergebnisse auszuformulieren. Sie ist jedoch nicht schematisch abzuarbeiten, sondern je nach Spiel sinnvoll zu gewichten und für Ergänzungen offenzuhalten.¹

Mit Schüler*innen der Sekundarstufe II und mit Studierenden kann die Bedeutung solcher konkreten Kriterien auch auf einer Metaebene reflektiert werden, um das Verständnis des Mediums Computerspiel und seiner Faszination zu vertiefen. Hierzu bietet sich ein Abgleich der Kriterien mit den in den Game Studies beschriebenen Involvierungsstrategien von Computerspielen an. Involvierungsstrategien lassen sich als „Angebote und Einladungen der Spiele [...] verstehen, ein Spiel zu spielen, es weiterzuspielen oder immer wieder zu spielen.“ (Neitzel 2012, 75) Die Realisierungen dieser Strategien im jeweiligen Spiel lassen sich somit auch als Gütemaßstab für das spielerische Angebot verstehen und mit den Bewertungskriterien für Spiele in Verbindung bringen.

Involvierungsstrategien nach Neitzel (2012):

1. Aktionale Involvierung
2. Ökonomische Involvierung
3. Temporale Involvierung
4. Sensomotorische Involvierung
5. Visuelle Involvierung
6. Räumliche Involvierung
7. Emotionale Involvierung
8. Soziale Involvierung
9. Narrative Involvierung

Diese Strategien und ihre Bedeutung können auch mit Schüler*innen diskutiert werden und bieten dabei bereits einen Anlass zur Reflexion eigener Spielpraxis und eigener Neigungen.

Die *aktionale Involvierung* durch die Aufforderung zum Handeln ist ein konstitutiver Bestandteil jedes Spiels. Die Gratifikation, die den Spielenden dabei zuteilwird, ist die Selbsterfahrung als souveränes Subjekt, dessen Handlungen im Rahmen des Spiels erkennbare Wirkungen und Folgen zeitigen (vgl. Neitzel 2012, 86f.). Die sich dabei entwickelnde Interaktion zwischen Spielenden und Spielwelt führt zu einer mehr oder weniger gelingenden Bindung an das Spiel. Misslingen kann sie z.B. durch die langweilende Unterforderung oder die frustrierende Überforderung der Spielenden. Die Qualitäten eines Spiels, die die aktionale Involvierung bestimmen, liegen somit im Bereich des Spieldesigns und der Balance.

Die *ökonomische Involvierung* vollzieht sich durch das Belohnungssystem eines Spiels in Form von zählbaren Punkten, Gegenständen, Spielgeld etc., die zu sammeln sind. Dadurch entsteht eine spielinterne Motivation zum Erreichen bestimmter Ziele (vgl. Neitzel 2012, 88). Die Gestaltung eines solchen Belohnungssystems ist Teil des Spieldesigns. Sie kann im Hinblick auf ihren motivierenden Charakter mehr oder weniger gut gelingen und trägt damit auch zur Qualität des Spieles als Unterhaltungsangebot bei.

¹ Eine weitere Möglichkeit wäre es, mit Schüler*innen die Kriterien verschiedener Spieletestplattformen wie www.gamestar.de, www.pcgames.de, www.4players.de etc. kritisch zu vergleichen und daraus die eigenen Kriterien entwickeln zu lassen.

Die *temporale Involvierung* in ein Spiel kann sich auf sehr unterschiedliche Weise realisieren. Neitzel fasst darunter z.B. Zielvorgaben, die die Spielenden motivieren sollen weiter zu spielen, um diese Ziele zu erreichen. Aber auch die durch eine erzählte Geschichte erzeugte Spannung auf die Frage, „Wie geht es weiter?“, bezieht sich auf die zeitliche Dimension. Ebenso kann die Möglichkeit, in einer offenen Spielwelt ohne Zeitdruck und Zielvorgabe zu flanieren, als besonderer Reiz wahrgenommen werden (vgl. Neitzel 2012, 92f.). Häufiger ist es aber gerade der Zeitdruck bzw. das Bestreben, eine Aufgabe in möglichst kurzer Zeit zu erledigen, die die Spielenden motivieren. Unter dem Aspekt der temporalen Involvierung sind auch solche Spielwelten in Betracht zu ziehen, die sich in der Zeit verändern, in der der einzelne Spieler gar nicht spielt und dieser somit eventuell Nachteile erleidet, wenn er dem Spiel zu lange fernbleibt. Ob dieser Mechanismus bei der Beurteilung eines Spiels positiv oder negativ bewertet wird, ist eine zu problematisierende Frage, denn gerade er kann auch zu den häufig befürchteten Suchteffekten etwa von Online-Multiplayer-Spielen beitragen (vgl. Fritz/Witting 2009). Es ist also zu diskutieren, ob die gelungene Einrichtung eines solchen Mechanismus zu loben, oder ob davor zu warnen ist. Die temporalen Aspekte insgesamt fallen im Rahmen des vorliegenden Bewertungsschemas in die Kategorien Spieldesign und Umfang.

Eine *sensomotorische Involvierung* findet durch die Rückkopplung der virtuellen Spielwelt an die körperlichen Bewegungen und die sinnlichen Wahrnehmungen der Spielenden statt. Diese kann technisch mehr oder weniger überzeugend gelingen und ist besonders bei Geschicklichkeitsspielen von Bedeutung (vgl. Neitzel 2012, 95f.).

Die *visuelle Involvierung* vollzieht sich durch die grafische Gestaltung der Spielwelt sowie die Perspektive der Spielenden darauf. Die Möglichkeiten sind dabei breit gefächert: 2D- oder 3D-Grafik, vom Fotorealismus bis zum Comic-Stil. First-Person- oder Third-Person-Perspektive in die Spielwelt bzw. auf den Avatar (vgl. Neitzel 97f.). Diese Aspekte fallen sowohl unter Präsentation als auch Spieldesign. Die Art der visuellen Präsentation darf jedoch nicht als Qualitätsgrad missverstanden werden. So ist eine 3D-Grafik nicht notwendig höher zu bewerten als eine 2D-Grafik und eine fotorealistische Präsentation nicht unbedingt höher als eine stärker verfremdete Form. Wertungen können in dieser Hinsicht nur im Vergleich mit anderen Spielen ausgesprochen werden, die sich derselben Mittel bedienen.

Sensomotorik und visuelle Wahrnehmung verbinden sich zu einer *räumlichen Involvierung* in die Spielwelt. Diese entsteht durch die Verbindung eines realen Körpers mit einer Repräsentation in der Spielwelt, die in Blickwinkel und Bewegung miteinander korrelieren (vgl. Neitzel 2012, 100). Auch hier gibt es nicht a priori ein Besser oder Schlechter. Eine Bewertung kann nur im Rahmen der Funktionalität innerhalb eines bestimmten Spiels oder eines Spielgenres erfolgen.

Nach Auffassung von Neitzel funktioniert die *emotionale Involvierung* in ein Computerspiel auf grundsätzlich andere Weise als bei einem Film oder bei einem Roman. Denn das sich bei Letzteren entfaltende Mitgefühl mit den Figuren beruht gerade auf der Unmöglichkeit des Eingreifens durch die Rezipierenden. Diese Form des Mitleidens mit einem Helden oder einer Heldin werde bei Computerspielen aber gerade dadurch verhindert, dass dort der Avatar primär ein Werkzeug für die Spielenden ist, um in die Spielwelt einzugreifen (vgl. Neitzel, 102). Gegen diese Auffassung wäre einzuwenden, dass es inzwischen durchaus Spiele gibt, die explizit auf die Empathie und das Mitleiden der Spielenden mit den Figuren setzen, wie z.B. *Beyond – Two Souls* (Quantic Dream 2013). In den meisten Fällen stehen bei Computerspielen aber andere Formen der Emotionalität im Vordergrund. Freude oder auch Frustration über das Bewältigen oder das Scheitern an einer Aufgabe sorgen hier für die stärksten emotionalen Regungen. Was dabei die Oberhand behält, ist abhängig von der Balance des Spieles, die daraufhin bewertet werden kann, ob sie geeignet ist, unterschiedlichen Spielern Freude am Spiel zu ermöglichen.

Eine *soziale Involvierung* kann im Zusammenhang mit Computerspielen sowohl spielintern durch das Zusammenspiel mit anderen Spielenden entstehen als auch extern im sozialen Austausch über das Medium und dessen Nutzung.

Auch die Geschichte, die in einem Computerspiel erzählt wird, oder die sich während des Spielens konstruiert, sorgt für eine Form der Verwicklung, die das Geschehen mit Bedeutung auflädt und neugierig macht auf den Fortgang der Geschichte oder deren Hintergrund, der sich im Laufe des Spiels analytisch erschließt. Auf diese Weise findet auch eine *narrative Involvierung* in Computerspiele statt. Solche Geschichten können für sich im Hinblick auf ihre Originalität, Spannung etc. bewertet werden. Sie können

jedoch auch im Zusammenhang mit dem Spieldesign betrachtet werden und zu der Frage führen, ob eine originelle Geschichte nicht auch die

Funktion haben kann, immer gleiche Spielmechaniken zu verschleiern.

4. Praktische Herausforderungen bei der Produktion einer Video-Rezension

Zu den Arbeitsschritten und Herausforderungen, die Schüler*innen bei der Gestaltung einer eigenen Videoclip-Rezension zu einem Computerspiel zu bewältigen haben, gehört zunächst das Sich-Erspielen des entsprechenden Spiels. Dies klingt einfach, kann aber bei umfangreichen Spielen einen ganz erheblichen Zeitaufwand erfordern, der im Vergleich auch deutlich über der benötigten Lesezeit für eine übliche Schullektüre liegen kann. Dies gilt es aus pragmatischen Gründen zu bedenken. Gerade für Schüler*innen, die über geringe Vorerfahrung mit dem Medium Computerspiel verfügen, empfehlen sich daher solche Spielgenres, die weniger Übung in der Steuerung der Spielfiguren bei Geschicklichkeitsaufgaben oder Kämpfen voraussetzen. Sogenannte Point-and-Click-Adventures bieten sich hier besonders an, da sie in der Steuerung meist einfach und intuitiv zu beherrschen sind. Um die spielerische Vorbereitungszeit zu verkürzen, ist es auch möglich, die Schüler*innen solche Spiele rezensieren zu lassen, die ihnen bereits aus ihrer Spielpraxis in der Freizeit vertraut sind. Dass es sich hierbei dann nicht um die allerneuesten Spiele handelt, stellt keinen Nachteil dar, denn die analytischen und kognitiven Herausforderungen bei der Gestaltung der Rezension bleiben bei einem aktuellen oder einem älteren Spiel dieselben.

Der nächste praktische Arbeitsschritt bereits während des Spielens ist die Aufzeichnung des Spiels oder von Spielabschnitten mithilfe eines Capture-Programms, das das Spielgeschehen in Bild und Ton als Videodatei abspeichert.² Als nächster Schritt empfiehlt sich dann die schriftliche Ausformulierung der Spielbewertung in Orientierung an den zuvor diskutierten Aspekten und Kriterien. Daran schließt sich die Auswahl von passenden Spielsequenzen an, die den Kommentar veranschaulichen und unterstützen. Diese müssen nicht nur inhaltlich mit den Erläuterungen korrespondieren, sondern auch in ihrer Länge der Dauer des Kommentars angepasst sein. Praktisch lässt sich das Schneiden und Montieren der Spielsequenzen mit einem kostenfreien Schnittprogramm wie dem Windows Movie Maker oder ähnlichen (z.B. VideoPad Video Editor) gut bewerkstelligen. Ein solches Programm kann auch genutzt werden, um nun den eigenen Kommentar zum Spiel auf der Audiospur einzusprechen. Manche Screen Recorder-Programme haben solche Funktionen bereits integriert (z.B. OBS-Studio). Zu achten ist dabei auf die lautstärkemäßige Abstimmung zwischen der Klangkulisse des Spiels und dem eingesprochenen Kommentar.

Die fertigen Video-Rezensionen können anhand von folgendem Beobachtungsbogen bewertet werden. Dies kann durch die Lehrkraft oder durch ein wechselseitiges Feedback der Schüler*innen geschehen.

² Hier bietet sich das kostenpflichtige Programm *Fraps* oder kostenfreie Alternativen wie *OBS-Studio* bzw. *Captura* an, die sich im Web recherchieren und herunterladen lassen.

Abb. 2: Beobachtungsbogen für Video-Rezensionen

Hat die Rezension einen angemessenen Umfang und eine nachvollziehbare Gliederung?	
Sind die Kommentare verständlich formuliert und gesprochen?	
Passen die Kommentare zum bildlich Gezeigten?	
Vermittelt das Gezeigte einen guten Eindruck von Eigenart und Atmosphäre des Spiels?	
Welche Merkmale des Spiels werden angesprochen?	
Finden eindeutige Wertungen statt?	
Sind die Wertungen mit Argumenten untermauert?	

5. Kompetenzorientierte Betrachtung

Um die Herstellung von Computerspielkritiken im Rahmen des Deutschunterrichts zu rechtfertigen, kann ein Abgleich mit den in den Bildungsstandards beschriebenen Kompetenzen durchgeführt werden. Hier lassen sich zahlreiche einzelne Kompetenzen in verschiedenen Kompetenzbereichen des Faches Deutsch identifizieren, die bei der Gestaltung von Computerspielrezensionen im Video-Format gefördert werden. Zentral, aber sicher nicht ausschließlich, wären aus dem Bereich „Lesen – mit Texten und Medien umgehen“ zu nennen: ‚Medienspezifische Formen kennen‘, ‚Intentionen und Wirkungen erkennen und bewerten‘ und ‚Medien zur Präsentation und ästhetischen Produktion nutzen‘ (vgl. KMK 2003, 15). Aber auch die traditionellerweise an literarischen Texten eingeübten Kompetenzen wie das Erfassen von Figuren und Konfliktverläufen (KMK 2003, 14) kann bei der Auseinandersetzung mit Computerspielen eine Rolle spielen.

Die Schüler*innen „analysieren die spezifische Gestaltung von Texten unterschiedlicher medialer Form, erläutern ihre Wirkung und beurteilen die ästhetische Qualität“ (KMK 2012, 24). So sehen es die Bildungsstandards für die Allgemeine Hochschulreife vor. Diese Forderung wird beim Verfassen einer Computerspielrezension vollständig umgesetzt.

Auch die Schreibkompetenz wird bei der Formulierung des Kommentars zu einem im Video rezensierten Spiel gefordert und gefördert. Hierbei handelt es sich um die zu erlernende Form des informierenden, argumentierenden und untersuchenden Schreibens (vgl. KMK 2003, 12). Die Bildungsstandards für die allgemeine Hochschulreife fordern im Kompetenzbereich Schreiben noch konkreter, dass Schüler*innen

„in Anlehnung an journalistische, populärwissenschaftliche oder medien spezifische Textformen eigene Texte schreiben“ (KMK 2012, 18). Die Textsorte „Rezension“ wird sogar als eine mögliche Prüfungsaufgabe für das Abitur vorgeschlagen.

Bei einer Video-Rezension sind für die Audioaufnahme des Kommentars weitere Kompetenzen im Bereich des artikulierten und gestaltenden Sprechens bzw. Vorlesens (vgl. KMK 2003, S. 10) gefragt. Auch die Forderung, „kontextangemessen, funktional, kreativ verschiedene Medien und Präsentationstechniken“ (KMK 2012, 15) einzusetzen, kann mit der Herstellung einer Video-Rezension realisiert werden.

Über diese zahlreichen Bezüge zu den Bildungsstandards hinaus, eignet sich die Produktion einer Video-Rezension zu einem Computerspiel ebenfalls sehr gut, um daran die von Norbert Groeben (2002) beschriebenen sieben Dimensionen von Medienkompetenz zu konkretisieren. In der Dimension *Medienwissen/Medialitätsbewusstsein* geht es nach Groeben darum, „dass Mediennutzer/innen ein Bewusstsein davon haben, dass sie sich nicht in ihrer alltäglichen Lebensrealität, sondern eben in einer medialen Konstruktion bewegen.“ (Groeben 2002, 166) Die Aufgabe, ein Medienprodukt zu rezensieren, impliziert stets, dieses in seiner Gemachtheit zu reflektieren und als Artefakt zu bewerten. Dass zum Verfassen einer Rezension auch spezifisches Wissen über ein Medium vorhanden sein oder sich angeeignet werden muss, liegt auf der Hand.

Die Kompetenzdimension der *medienspezifischen Rezeptionsmuster* reicht „von technologisch-instrumentellen Fertigkeiten bis zu vergleichsweise komplexen (vor allem kognitiven) Verarbeitungsschemata“ (Groeben 2002, 168). Technologisch-instrumentelle Fertigkeiten werden für die Beherrschung eines Computerspiels in stärkerem Maße vorausgesetzt als bei den meisten anderen Medien wie etwa Buch oder Fernsehen. Aber auch kognitive Verarbeitungsschemata sind bei Genres wie Strategie- oder Rätselspielen von zentraler Bedeutung. Beim Verfassen einer Rezension sind die Herausforderungen auf beiden Ebenen zu bedenken und zu bewerten.

Groeben betrachtet auch die *medienbezogene Genussfähigkeit* als eine Dimension von Medienkompetenz. Er bemerkt jedoch, dass der Genussbegriff in der Tradition einer ideologiekritisch beeinflussten Ästhetik einer bildungsbürgerlichen Verengung unterlag, die nur solche Genüsse gelten lässt, die auf einer kognitiven Ebene durch distanziert analytische Beteiligung entstehen (vgl. Groeben 2002, 170). Genuss durch selbstvergessene Unterhaltung ist dabei nicht vorgesehen. Dies kontrastiert mit dem traditionellen kritischen Diskurs über Computerspiele, der an diesen vor allem die Tendenz zu einer distanzlos sich versenkenden Rezeptionsform problematisiert. Das Verfassen von Spielkritiken bietet die Möglichkeit, beide Perspektiven miteinander ins Spiel zu bringen. So kann einerseits die bei vielen Jugendlichen wahrscheinlich tatsächlich verbreitete distanzlose Rezeptionsform auf einer analytisch-kognitiven Ebene reflektiert werden. Andererseits muss der ästhetische Genussbegriff um solche Facetten erweitert werden, die Faszination und Motivation des Computerspielens überhaupt erst versteh- und beschreibbar machen. Hierzu ist auch die Anerkennung des Unterhaltungsbedürfnisses und des damit verbundenen Genusses notwendig. So kann die Auseinandersetzung mit Computerspielen auch Teil eines Wechsels von einer ideologie- und medienkritischen zu einer funktions- und handlungsorientierten Perspektive auf Medien werden (vgl. Groeben 2002, 171).

Groeben berücksichtigt jedoch auch die analytisch-distanzierte Herangehensweise im Sinne einer *medienbezogenen Kritikfähigkeit* als eigene und herkömmlicherweise im Zentrum stehende Dimension von Medienkompetenz. Dabei geht es um die Entwicklung einer rational begründeten Urteilsfähigkeit, die der Überwältigung durch das mediale Angebot entgegenwirkt (vgl. Groeben 2002, 172). Dass das Verfassen einer Rezension auch dieser klassischen Form von kritischer Kompetenz entspricht, ist offensichtlich. Ebenso deutlich ist die Verbindung zur *Selektion/Kombination von Mediennutzung* als weiterer Kompetenzdimension (vgl. Groeben 2002, 175) zu erkennen, helfen Rezensionen als Metamedien doch sowohl ihren Rezipienten bei der Auswahl lohnenswerter Medienangebote als auch ihren Produzenten bei der Reflexion ihrer eigenen Mediennutzung.

Als weitere Dimensionen von Medienkompetenz werden von Groeben (produktive) Partizipationsmuster und Anschlusskommunikationen genannt (vgl. Groeben 2002, 176-179). Auch diese werden beim Erstellen einer Video-Rezension geradezu musterhaft umgesetzt. Die Produktion des Videos stellt eine Form

der produktiven Beteiligung im Handlungsfeld der Medien dar. Die adressatenbezogene Mitteilung ist eine Form der Anschlusskommunikation an den Umgang mit dem Medium Computerspiel, die sich z.B. durch das Hochladen der Video-Rezensionen auf eine mit Kommentarfunktion versehene Plattform dialogisch erweitern lässt.

So verwundert es nicht, dass Spielekritiken auch in Kepsers kompetenzorientiertem Konzept schulischer Computerspielbildung als Aufgabenformat empfohlen werden. Für Spielerezensionen werden einerseits Fähigkeiten und Wissen aus dem Kompetenzbereich „Computerspielanalyse“ benötigt, denn die jungen Kritiker/-innen müssen sich dafür mit Figuren, Handlungsorten, Narration, Genre, Gameplay etc. sowie damit verbundenen ideologischen Implikationen auseinandersetzen (vgl. Kepser 2013, 31f.). Andererseits führt die Rezension aber auch im Kompetenzbereich „Computerspielnutzung“ zu einer erweiterten Geschmacks- und Urteilsbildung (ebd., 32).

Die Lernaufgabe, Computerspielrezensionen im Videoclip-Format zu erstellen, zeigt ihr Potenzial damit auf mehreren Ebenen. Sie schließt an eine kulturelle Praxis an, die auch außerhalb der Schule von Bedeutung ist. Sie fördert praktische und analytisch-reflektierende Medienkompetenzen sowie andere Kompetenzen, deren Vermittlung im klassischen Zuständigkeitsbereich des Unterrichtsfaches Deutsch liegen.

Sekundärtexte

- Fritz, Jürgen / Witting, Tanja (2009): Suche, Sog, Sucht: Was Online-Gaming problematisch machen kann. In: Batthyány, Dominik / Pritz, Alfred (Hg.): Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte. Wien: Springer, S. 309-323.
- KMK (2004): Bildungsstandards im Fach Deutsch für den Mittleren Schulabschluss. Hg. vom Sekretariat der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland. München: Wolters Kluwer.
- KMK (2012): Bildungsstandards im Fach Deutsch für die allgemeine Hochschulreife. (Beschluss vom 18.10.2012)
- Groeben, Norbert (2002): Dimensionen der Medienkompetenz: Deskriptive und normative Aspekte. In: Groeben, Norbert / Hurrelmann, Bettina (Hg.): Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim: Juventa, S. 160-197.
- Kepser, Matthis (1999): Massenmedium Computer. Ein Handbuch für Theorie und Praxis des Deutschunterrichts. Bad Krozingen: D-Punkt 1999.
- Kepser, Matthis (2013): Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels. In: Boelmann, Jan. M. / Seidler, Andreas (Hg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts. Frankfurt am Main: Lang, S.13-48.
- Neitzel, Britta (2012): Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: GamesCoop (Hg.): Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg: Junius, S.75-103.
- Schmidt, Christian (2011): Mehr Geist bitte, liebe Games-Tester. In: Spiegel online, 06.09.2011, URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/videospiele-mehr-geist-bitte-liebe-games-tester-a-784531.html> [01.12.2017].
- Seidler, Andreas (2012): Computerspielrezensionen als Schreibaufgabe. In: Brinkmann, Erika / Valtin, Renate (Hg.): Lesen- und Schreibenlernen mit digitalen Medien. Berlin: Deutsche Gesellschaft für Lesen und Schreiben, S. 180-184.