

# Mehrwert der Digitalisierung für den Deutschunterricht

Philippe Wampfler, 2019 [phwampfler@gmail.com](mailto:phwampfler@gmail.com)

Erscheint in: Deutschblätter 2019, VSDL

Die Frage nach dem Mehrwert digitaler Medien im Unterricht ist im aktuellen Bildungsdiskurs so präsent, wie sie problematisch ist. Die Frage ist ein Symbol für den Verlauf der Digitalisierung: Finden sie einige Lehrerinnen und Lehrer völlig selbstverständlich, geradezu basal und auch von besonderer Wichtigkeit, um das didaktische Potential von Neuerung zu prüfen; so haben die Pioniere digitaler Bildung im Netz mit der Frage längst abgeschlossen, indem sie sie einer fundamentalen Kritik unterzogen und zurückgewiesen haben. An der Frage zeigt sich, dass parallel unterschiedliche Diskurse zur Digitalisierung laufen (Wampfler 2018), die von unterschiedlichen Annahmen und Perspektiven bestimmt werden.

Bevor dieser Beitrag hier konkret auf die Frage des Mehrwerts eingeht, muss diese ausgehend von der Kritik am Mehrwert-Begriff präzisiert werden.

Die argumentativ differenzierteste Analyse des Mehrwert-Begriffs hat der Deutschdidaktiker Axel Krommer formuliert. Sie besteht aus drei wesentlichen Argumenten: Erstens impliziert die Vorstellung eines «Wertes», es gebe eine Metrik, um pädagogische oder didaktische Methoden zu vermessen. Zweitens ist unklar, ob sich der Begriff auf einzelne Medien, Methoden oder auf Unterrichtskonzepte, Lernkonzepte oder Ausbildungsgänge bezieht. Und drittens legt der Begriff «Mehrwert» einen Vergleich nahe, der nicht näher bestimmt ist: Weder ist klar, was genau verglichen wird, noch in welchem Kontext der Vergleich durchgeführt wird. Krommers Fazit: «Unsere Intuitionen im Hinblick auf den Mehrwert

mögen klar und eindeutig sein – der Begriff und seine Anwendung im Bereich der Pädagogik sind es nicht» (Krommer 2018).

Die Frage, so Krommer weiter, weise einen «konservativ-bewahrpädagogischen Effekt» auf: Sie wird als Kriterium isoliert für bestimmte mediale Formen verwendet und impliziert, diese müssen höheren Ansprüchen genügen als der etablierte Einsatz von Medien. Wandtafel, Heft oder Unterrichtsgespräch sind genauso Medien wie digitale Sprachnachrichten oder Blogs.

Beat Döbeli Honegger fasst diese Überlegung wie folgt zusammen:

Es sind nicht (digitale oder analoge) Medien per se, die einen didaktischen Mehrwert bieten, sondern die geschickte Kombination aus Unterrichtsmethode, Inhalt und Medien. Auch die Wandtafel führt nicht automatisch zu besserem Unterricht. Es sind gut ausgebildete Lehrerinnen und Lehrer, die wissen, wann und wie Medien lernförderlich eingesetzt werden können. (Döbeli Honegger 2016, S. 68)

In der schulischen Praxis wird – wie auch in vielen Studien – der Mehrwert in der bestehenden Prüfungskultur ermittelt. Schülerinnen und Schüler müssen isoliert und ohne Zugriff auf Internet-Tools bestimmte Aufgaben lösen. Dann wird gemessen, ob digitale Hilfsmittel zu besseren Leistungen geführt haben oder nicht. Das ist generell ein untaugliches Verfahren, um einen Vergleich herzustellen, weil es vorgibt, in der Buchkultur und in der Kultur der Digitalität (Stalder 2016) würden vergleichbare Arbeitsformen eingesetzt. Gemeinschaftlichkeit ist aber gemäss Stalder ein wesentliches Merkmal digitaler Lernkultur (ebd., S. 151). Traditionelle Prüfungen sind also ungeeignet, um den Wert digitaler Medien für Lernen oder Problemlösen messen zu können.

Das lässt sich an einem kulturellen Beispiel zeigen: Serien wurden für private Fernsehsender wie *HBO* oder *Showtime* ab 2000 anders geschrieben als für öffentlich-rechtliche. Die Fernseherzählungen enthielten weniger Redundanz und weniger lokale Spannungsbögen wie z.B. Cliffhanger, weil die Ausstrahlung der Folgen nicht von Werbung unterbrochen wurde

und die Finanzierung nicht über Zweit- und Drittausstrahlungen am Fernsehen ermöglicht wurde, sondern über den Verkauf von DVD-Boxen. Ab 2013 hat sich diese Entwicklung noch einmal intensiviert: Netflix hat mit der ersten Staffel von *House of Cards* zum ersten Mal mehrere Folgen einer Serie gleichzeitig veröffentlicht, was eine höhere narrative Komplexität ermöglichte: Zuschauerinnen und Zuschauer sind in der Lage, Sequenzen früherer Folgen abzurufen. Dass sich audiovisuelle Erzählverfahren verändert haben, ist eine Konsequenz veränderter technischer, medialer, gesellschaftlicher und ökonomischer Voraussetzungen – kein Mehrwert. *House of Cards* ist nicht mehr wert als *Knight Rider*, die Serie ist schlicht unter anderen Voraussetzungen entstanden und erfordert entsprechend eine andere Rezeptionshaltung, zu der beispielsweise die Lektüre und Diskussion in Internet-Foren gehört.

Auch Deutschunterricht findet heute unter anderen Voraussetzungen statt als vor 10, 20 oder 40 Jahren. Die verwendeten Arbeitsformen reflektieren das – weil sie an einem Gymnasium junge Menschen befähigen sollen, anspruchsvolle gesellschaftliche und berufliche Aufgaben zu erledigen. Wenn es also darum geht, Sprache einsetzen zu können, wie das mündige Personen in der Politik, im Beruf oder privat tun, dann spielen wirtschaftliche, mediale, gesellschaftliche und ökonomische Veränderungen genauso eine Rolle wie das bei Fernsehserien der Fall ist.

Ein weiteres Beispiel sei erlaubt: Die US-Parlamentarierin Alexandria Ocasio-Cortez hat im Januar 2019 im Twitch-Stream des Youtube-Stars *Hbombguy* (bürgerlich Harry Brewis) ein Gespräch mit dem Netz-Star geführt (McWerthor 2019). Ein Twitch-Stream ist in der Regel eine kommentierte Übertragung eines Computerspiels. *Hbombguy* hat im Rahmen einer Spendenaktion *Donkey Kong 64* gespielt, um Geld für eine Wohltätigkeitsorganisation zu sammeln, die sich für Transgender-Kinder einsetzt. Ocasio-Cortez hat mit dem Youtuber über den ökonomischen Kontext der Stigmatisierung von Transgender-Kindern gesprochen

und durch ihr Erscheinen mitgeholfen, Spenden im Wert von 340'000 Dollar zu generieren. Die Politikerin hat verstanden, dass Twitch-Streams eine Plattform sind, auf der gehaltvolle politische Gespräche möglich sind. Sie war zudem in der Lage, auch den richtigen Small Talk führen zu können: Sie kennt Computerspiele und die damit verbundenen Wortspiele. Die Anekdote zeigt, dass viele der zukünftigen Politikerinnen und Politiker in Video-Streams Gespräche führen werden, und dass sich wichtige Teile des gesellschaftlichen Diskurses in genuin digitalen Formaten abspielen werden. Wie bereitet man Jugendliche also darauf vor, politische Kommunikation in Twitch-Streams einzuordnen? Sich möglicherweise selbst in solchen Kontexten sprachlich gekonnt auszudrücken?

In der Konsequenz muss die Frage nach dem «Mehrwert» präzisiert werden: Aus der Perspektive von Lehrpersonen bezieht sie sich auf einen Schul- und Unterrichtsentwicklungsprozess, der im System Schule zunächst einmal begründet und dann mit den entsprechenden Ressourcen und Anreizen gefördert werden muss. Weshalb lohnt sich der Aufwand, der mit der Einführung neuer technischer und medialer Verfahren verbunden ist, für eine Lehrerin oder einen Lehrer? Das ist ein entscheidendes – und berechtigtes – Anliegen, wenn eine Reform der Unterrichtskultur ansteht.

Aus der Perspektive der Lernenden wiederum ist relevant, welche spezifischen Lernprozesse im Deutschunterricht angestossen, ermöglicht und befördert werden können, welche Kompetenzen Schülerinnen und Schüler im Unterricht erwerben. Die Kompetenzen rund um den Umgang mit digitalen (Netz-)Texten, also *digital literacy*, führt zu einer Erhöhung der Komplexität dieser Betrachtung: Mögen etwa Netztexte im Hinblick auf etablierte Schreibkompetenzen ähnliche Übungsanlagen wie von Hand verfasste Texte erfordern, so stellen sie doch zusätzliche digitale Aufgaben. Zum Beispiel verlangen sie nach Verlinkungen mit anderen Texten; sie helfen Lernenden so dabei, die Fertigkeit zu

entwickeln, sinnvolle und leserfreundliche Verweise in digitale Texte einzupflegen. Zudem müssen die Texte so geschrieben werden, dass sie sich auf digitalen Plattformen leicht teilen lassen, entsprechend müssen sie mit Medien angereichert werden, welche in Vorschauansichten auftauchen, sie müssen knackige Sätze enthalten, welche sich als Zitate anbieten. Die Formatierung geschieht nicht auf einer Seite, sondern in unterschiedlichen Browseransichten, sie ist eine Art von Kollaboration mit den Leserinnen und Lesern.

Um sich also von der problematischen und ungenauen Frage nach dem Mehrwert zu lösen, könnten aus Sicht von Lehrenden und Lernenden zwei alternative Fragen gestellt werden, welche die Digitalisierung – verstanden als Leitmedienwechsel (vgl. Döbeli Honegger 2016, 19ff.) – nicht aus der Perspektive eines Vergleichs verschiedener medialer Umwelten betrachten, sondern als Prozess:

1. Wie kann und soll sich der Deutschunterricht entwickeln – und warum?  
Welche Arbeitsformen sind zeitgemäss?
2. Welche Kompetenzen müssen Jugendliche im gymnasialen Deutschunterricht erwerben, mit welchen Inhalten und Medien sollten sie sich auseinandersetzen?

Im Folgenden werden drei Beispiele diskutiert, die aufzeigen, was Digitalisierung für den Deutschunterricht bedeutet. Sie dienen dazu, konkrete Kompetenzen und Unterrichtseinheiten zu skizzieren, von denen aus abschliessend noch einmal eine Antwort auf die beiden Fragen gefunden werden kann.

## *Speedruns – Lesen verwandelt sich*

Will man verstehen, wie Leseprozesse im Netz ablaufen, sollte man verstehen, was

*Speedruns* sind. Der Begriff bezeichnet ein Verfahren, Computerspiele so schnell wie möglich zu beenden. Die Zeiten werden auf Plattformen wie [speedrun.com](http://speedrun.com) erfasst, die einzelnen Spiele werden oft als Streams ausgestrahlt und dann als Webvideos veröffentlicht.

Das Phänomen Speedruns verbindet verschiedene Leseverfahren:

1. Die Speedrunnerinnen und Speedrunner lesen ein Computerspiel auf eine ganz spezifische Weise.
2. Die Speedruns selbst sind Gegenstand einer Lektüre: Andere Speedrunnerinnen und Speedrunner übernehmen gefundene Abkürzungen und Techniken, Fans des Spiels oder der Speedruns bestaunen die Leistungen.
3. Beide Leseverfahren nehmen auch eine Interpretation eines [komplexen technischen Regelwerks](#) vor: Um Rekorde messen zu können, muss festgelegt werden, mit welchen Spielversionen, welchen Geräten und welchen Tricks diese gespielt werden dürfen. Während etwa einige Ranglisten lediglich vorschreiben, dass das Ende des Spiels erreicht werden muss, verlangen andere, alle Levels des Spiels komplett durchzuspielen. Weil sich Levels mit Tricks umgehen lassen, ist das eine wichtige Regel.

Diese Lesepraktiken bringen wiederum Texte hervor: Die Speedruns selbst etwa bringen Streaming-Videos hervor, die Regelinterpretationen neue Regeln oder Erklärungen. Aber auch die Lektüre der Speedruns führt bei Youtube zu einer neuen Textsorte: zu Erklärvideos. Da ein Speedrun über eine Stunde dauern kann (das wohl berühmteste Beispiel eines Speedruns, der [Eggplant-Run in Spelunky von 2013](#), dauert 76 Minuten), führen die Erklärvideos nur die wesentlichen Neuerungen von Speedruns vor und vergleichen mehrere Versuche miteinander.

Was zeichnet die Leseverfahren rund um Speedruns aus? Computerspiele beziehen – wie alle Netztexte – einen für Menschen lesbaren Oberflächentext auf einen für Maschinen lesbaren Programmtext, sie enthalten also einen doppelten Text. Speedruns halten sich nicht an die Hinweise im Oberflächentext: Sie weichen von den dort formulierten Regeln des Spiels und von vorgegebenen Wegen, das Spiel zu spielen, ab.



Screenshot aus [https://www.youtube.com/watch?v=FQJEzJ\\_cQw](https://www.youtube.com/watch?v=FQJEzJ_cQw), der «hit boxes» zeigt.

Der Screenshot [aus einem Erklärvideo](#) zu einem *Super Mario Bros.*-Speedrun zeigt beispielsweise eine Visualisierung des Konzepts «hit boxes», mit dem das Spiel berechnet, wann Mario die Pflanze berührt. Diese Sichtweise auf das Spiel ermöglicht es, schnellere Spielweisen zu finden.

Die Speedrunner lesen also das Spiel gleichzeitig auf dem Oberflächentext (wo sie es spielen) und im Programmcode (der ihnen zeigt, wie sie die Vorgaben des Oberflächentexts umgehen können). So wird es beispielsweise möglich, Mario durch Wände schweben zu lassen:



Screenshot aus [https://www.youtube.com/watch?v= FQJEzJ\\_cQw](https://www.youtube.com/watch?v=FQJEzJ_cQw), Mario geht durch Wände.

Speedruns geben ein bestimmtes Leseziel vor, das sie nicht aus den Spielen selbst beziehen.

Das Spiel mit allen möglichen Abkürzungen möglichst schnell zu spielen, erfordert eine genaue Kenntnis des Spiels und seiner Programmierung, Geschicklichkeit und Training.

Speedruns sind Arbeit, eine frustrierende Arbeit, weil Tage und Wochen Spielzeit darauf verwendet werden, einen Durchlauf zu schaffen, der ein paar Sekunden schneller ist als der vorherige.

Speedruns führen vor, was Felix Stalder als die zentralen Merkmale der «Kultur der Digitalität» bezeichnet:

*Mit dem Ausbau des Internets zur allgegenwärtigen Kommunikations- und Koordinationsinfrastruktur um die Jahrtausendwende begannen sich also bisher voneinander unabhängige kulturelle Entwicklungen über die spezifischen Kontexte ihrer Entstehung hinaus auszubreiten, sich gegenseitig zu beeinflussen, zu verstärken und miteinander zu verschränken. Aus einem unverbundenen Nebeneinander teilweise*

*marginaler Praktiken wurde in der Folge eine neue, spezifische kulturelle Umwelt, die vor unseren Augen deutliche Gestalt annimmt und mehr und mehr andere kulturelle Konstellationen überlagert beziehungsweise an den Rand drängt [...] [Im Zentrum stehen] jene formalen Eigenheiten, die trotz der verwirrenden Vielfalt an Bestrebungen, Konflikten und Widersprüchen dieser kulturellen Umwelt als Ganze ihre spezifische Gestalt verleihen: Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität. (Stalder 2016, 95)*

Speedruns produzieren Videos, die auf Computerspiele verweisen, deren Oberflächentext auf den Programmiercode verweist: Das ist *Referentialität*. Speedruns entstehen in Communities, die gemeinsame Regeln entwickeln und Verfahren optimiert, Spielerinnen und Spieler lernen voneinander, übernehmen Tricks und verbessern sie: Das ist *Gemeinschaftlichkeit*. Und schließlich werden bei Speedruns auch Programme eingesetzt, die etwa die «hit boxes» sichtbar machen oder erproben, ob ein optimaler Durchgang eines Spiels tatsächlich zu einer schnelleren Zeit führen könnte: Das ist *Algorithmizität*.

Aus diesen Gründen sind Speedruns hier ein Beispiel für einen typischen Leseprozess im Netz:

- Speedruns orientieren sich beim Lesen nicht an der Buchkultur, sondern lesen mit Computerspielen genuin digitale Texte.
  - Das Leseverfahren ist selbstbestimmt,
  - und trotzdem in einen sozialen Kontext eingebettet.
  - Die Lektüre erfolgt nicht-linear.
  - Aus dem Lesen entstehen Spuren im Netz, die wiederum gelesen werden können.
- Ist Lesekompetenz ein wesentliches Lernziel im Deutschunterricht, dann müssen solche digitalen Lektürepraktiken stärker in den Fokus rücken. Insbesondere nicht-

lineare Leseverfahren – besonders in Bezug auf digitale Texte – sowie der Umgang mit Prosumtion, die an den Konsum von Texten geknüpfte Produktion eigener Texte, können verstärkt geübt und reflektiert werden.

## *Digitale Sprachressourcen*

Kürzlich habe ich mit einer Klasse eine Fremdwörter-Übung gelöst und diskutiert (Wyss et al. 2018, S. 113). Die Aufgabe bestand darin, aus zwei Schreibweisen für Wörter wie „Komitee“ oder „Zyste“ die richtige auszuwählen und sie sich einzuprägen. Die Übung – so das abschliessende Urteil im Unterrichtsgespräch – ist von einem zweifelhaften didaktischen Wert, sollten doch Schülerinnen und Schüler lernen, selten vorkommende, schwer zu schreibende Wörter nachzuschlagen. Entsprechend ist der kompetente Umgang mit Wörterbüchern zu erlernen wichtiger Teil des Deutschunterrichts.

Mehr und mehr Wörterbücher sind zu digitalen Sprachressourcen geworden – allen voran der Duden. Jugendliche und junge Erwachsene schlagen Wörter nicht mehr «im Duden» nach, sondern «auf Duden»: Sie sehen den Duden als eine Website, oder eben: Als eine digitale Sprachressource.

Die umfassendste Sprachressource der deutschen Sprache ist das *Digitale Wörterbuch der deutschen Sprache* (DWDS). Als Metawörterbuch bindet es weitere Sprachressourcen wie das Grimm'sche Wörterbuch ein und enthält, wie die folgenden Abbildungen zeigen, verschiedene Darstellungsebenen.

D W D S
Das Wortauskunftssystem zur deutschen Sprache in Geschichte und Gegenwart.  
Ein Teil der ZDL-Familie.
Anmelden

Startseite / Wortinformation zu „abhängen“

## abhängen

**Grammatik** Verb · **hing ab, hat/ist abgehangen**  
**Nebenform** landschaftlich, veraltet **abhängen** · Verb · **hing ab, hat/ist abgehangen**  
**Worttrennung** ab-hän-gen · ab-han-gen  
**Wortzerlegung** ↗ ab- ↗hängen<sup>1</sup>  
**Wortbildung** mit ›abhängen‹ als Erstglied: ↗**abhängig**

### Bedeutungen

1. mit Hilfsverb ›hat‹  
 (etw. **hängt** von etw., jmdm. **ab**) **etw. ist durch etw., jmdn. bedingt**

**BEISPIELE:**  
 das **hängt** von den Umständen, vom Zufall, Wetter **ab**  
 etw. **hängt** vom Charakter, Fleiß, Willen, von der Ausdauer, Gnade, Willkür eines Menschen **ab**  
 das Leben, Schicksal, die Zukunft, Karriere, Entscheidung **hängt** davon, von ihm **ab**  
 daß die Einwirkungen der Mundart auf die Schriftsprache ... von den landschaftlichen Dialekten **abhängen** [Hanszen, Schriftsprache, 18]

↘ auf jmdn. angewiesen sein

**BEISPIEL:**  
 (finanziell) von jmdm. **abhängen**

2. mit Hilfsverb ›ist‹  
**Kochkunst** durch längeres Hängen mürbe werden

#### Worthäufigkeit

seltener
häufiger

#### Wortverlaufskurve

#### Ältere Wörterbücher

- [Grimmsches Wörterbuch \(DWB\)](#) (2)
- [Wörterbuch der deutschen Gegenwartssprache \(WDG\)](#) (6)

#### Korpustreffer

Referenzkorpora

- [DWDS-Kernkorpus \(1900–1999\)](#) (2408)
- [Tagesspiegel \(1996–2005\)](#) (1862)
- [Die ZEIT \(1946–2018\)](#) (8678)

Spezialkorpora

- [Referenz- und Zeitungskorpora \(aggregiert, frei\)](#) (20291)
- [Blogs](#) (979)
- [Polytechnisches Journal](#) (3310)
- [Filmuntertitel](#) (1036)
- [Gesprochene Sprache](#) (27)
- [DDR](#) (180)

### Thesaurus

www.openthesaurus.de (01/2019)

**Synonymgruppe**  
 ↗(darauf) **aufbauen** · ↗(sich) **speisen** · abhängen (von) · ↗**basieren (auf)** · ↗**beruhen (auf)** · ↗**füßen (auf)** · ↗**gründen (auf)** • abhängen (von) **schweiz.** · ↗(darauf) **aufsatteln** **ugs.**

↗ **ablösen** · ↗**abmachen** · ↗**abtrennen** · ↗**entfernen** · ↗**loslösen** · ↗**trennen** • abhängen **ugs.** · ↗**abkuppeln** **ugs.** · ↗**loseisen** **ugs.** · ↗**separieren** **fachspr.**

↗ **(sich irgendwo) herumdrücken** · ↗(sich) **herumtreiben** · ↗**herumlungern** · ↗**herumstehen** • ↗(sich) **rumtreiben** **ugs.** · abhängen **ugs.** · ↗**herumgammeln** **ugs.** · ↗**rumstehen** **ugs.**

↗ **abhängen** · ↗**abschütteln** · ↗**loswerden**

**Synonymgruppe**  
 abhängen · angewiesen sein · ↗**anstehen** · ↗**unterstehen** · untertan sein

↗ **(es sich) bequem machen** · (sich) einen (faulen) Lenz machen · ↗(sich) **entspannen** · ↗(sich) **erholen** · ↗**ausruhen** · ↗**faulenzeln** · ↗**herumlungern** · nichts tun · untätig sein • (die) Füße hochlegen **fig.** · (ein) Lotterleben (führen) **scherzhaft** · (sich) auf die faule Haut legen **ugs.** · (sich) festhalten an **ugs.**, **scherzhaft-ironisch** · Däumchen drehen **ugs.**, **fig.** · abchillen **ugs.**, **jugendsprachlich** · abflackern **ugs.** · abhängen **ugs.** · ablockern **ugs.** · ↗**abschalten** **ugs.** · abschimmeln **derb** · absicken (jugendsprachlich) **ugs.** · ↗**chillen** **ugs.** · flohnen **ugs.**, **schweiz.** · ↗**gammeln** **ugs.** · ↗**herumgammeln** **ugs.** · ↗**herumhängen** **ugs.** · ↗**lungern** **ugs.** · nichts zu tun haben **ugs.**

DWDS, Eintrag für «abhängen», 14.2.2019.

Am Beispiel des Verbs «abhängen» lässt sich zeigen, wie die Ressource funktioniert. Die Wortverlaufskurve deutet darauf hin, dass die umgangssprachliche Bedeutung des Verbes – gemäß Duden lautet sie «[in entspannter Umgebung] seine Freizeit verbringen» – dazu geführt hat, dass das Wort wieder häufiger verwendet wird, obwohl das Verb in Bezug auf die Fleischverarbeitung seltener eingesetzt wird. Solche Hypothesen können mit Korpustreffern gestützt werden – direkt über den Wörterbucheintrag können die Belege in

Zeitungsarchiven, in Filmuntertiteln und in der gesprochenen Sprache eingesehen werden. Die Wortprofile zeigen zudem häufige Wortkombinationen an. Die nächste Abbildung zeigt die Einträge für das Verb «entspannen». Aus den Tabellen lässt sich ablesen, welche Subjekte und Objekte am häufigsten verwendet werden, wie das Verb adverbial bestimmt wird und mit welchen anderen Verben zusammen es häufig koordiniert wird.

Überblick	logDice ↓↑	Freq. ↓↑	hat Adverbialbestimmung	logDice ↓↑	Freq. ↓↑	hat Akk./Dativ-Objekt	logDice ↓↑	Freq. ↓↑
1. Lage	7.4	2520	1. merklich	6.9	29	1. Muskulatur	9.0	29
2. Hochwasserlage	7.3	119	2. zusehends	6.6	26	2. Muskel	8.8	66
3. Wohnungsmarkt	6.9	111	3. herrlich	6.3	19	3. Lage	8.4	316
4. Muskel	6.6	134	4. spürbar	6.0	26	4. Finanzlage	7.6	13
5. Situation	6.3	1027	5. zwischendurch	5.8	18	5. Situation	7.6	228
6. Gesichtszug	6.1	61	6. total	5.8	23	6. Atmosphäre	7.1	46
7. Atmosphäre	5.9	227	7. wunderbar	5.7	22	7. Verhältnis	7.0	130
8. Muskulatur	5.6	42	8. sichtlich	5.6	22	8. Körper	6.2	39
9. Arbeitsmarkt	5.4	164	9. ungemain	5.4	10	9. Glied	6.2	6
10. Hochwassergebiet	5.4	34	10. allmählich	5.3	45	10. Klima	6.0	17
11. Personalsituation	5.1	27	11. abends	5.3	36	11. du	5.6	119

  

hat Präpositionalgruppe	logDice ↓↑	Freq. ↓↑	in Koordination mit	logDice ↓↑	Freq. ↓↑	hat Subjekt	logDice ↓↑	Freq. ↓↑
1. in Hochwassergebiet	8.1	32	1. ausruhen	8.4	24	1. Lage	10.7	2180
2. in Sauna	7.4	26	2. anspannen	8.3	17	2. Situation	9.4	766
3. auf Wohnungsmarkt	7.3	23	3. abschalten	8.1	23	3. Hochwasserlage	9.0	117
4. bei Massage	6.9	13	4. beruhigen	8.1	33	4. Atmosphäre	8.5	153
5. beim Golfen	6.6	10	5. zusammenziehen	7.9	17	5. Verhältnis	8.3	326
6. im Whirlpool	6.6	10	6. wohlfühlen	7.7	11	6. Wohnungsmarkt	8.3	72
7. bei Gartenarbeit	6.5	9	7. lockern	7.7	19	7. Gesichtszug	7.9	57
8. auf Ausbildungsmarkt	6.4	10	8. zurücklehnen	7.6	20	8. Muskel	7.8	64
9. auf Lehrstellenmarkt	6.2	9	9. erholen	7.6	31	9. Stimmung	7.4	164
10. am Pool	6.2	13	10. spannen	7.4	13	10. Arbeitsmarkt	7.4	55
11. auf Liege	6.2	8	11. normalisieren	7.3	9	11. Gesicht	7.2	98

DWDS, Wortkombinationen für «entspannen», 14.2.2019.

Wie andere digitale Sprachressourcen – eine Liste findet sich bei Dürscheid et al. (2018), besonders hervorzuheben ist aus linguistischer Perspektive die *Variantengrammatik des Standarddeutschen* – bieten sich bei der Arbeit mit dem DWDS eine Reihe didaktischer Zugänge an:

1. Wörterbucharbeit mit dem Smartphone: Orts- und zeitunabhängig sind hochwertige und umfassende Wörterbücher zugänglich. Schülerinnen und Schüler lernen im Deutschunterricht, diese bei ihrer Textarbeit beizuziehen.
2. Historische Wörterbucharbeit: Die über die digitalen Ressourcen verfügbaren Wörterbücher lassen sich zeitlich eingrenzen, so dass es möglich wird, frühere Bedeutungen und Verwendungsweisen von Wörtern nachzuschlagen. Die Semantik von Droste-Gedichten erschliesst sich nicht mit dem gelben Duden, sondern mit dem

*Grimm'schen Wörterbuch.*

3. Untersuchung sprachwissenschaftlicher Zweifelsfälle und Probleme: Die digitalen Wörterbücher bieten sich an, um unterschiedliche Perspektiven auf sprachliche Schwierigkeiten zu vergleichen. Eine mögliche Ausgangsfrage wäre, welche Faktoren das Geschlecht von nominalen Anglizismen bestimmen. Arbeiten Lernende in diesem Sinne problemorientiert, verstehen sich Grammatik und Wörterbucharbeit als Teil einer wissenschaftlichen Praxis, statt sich an starren Normen zu orientieren.
4. Suchen und recherchieren: Die Affordanz (Boyd 2014, S. 18) digitaler Wörterbücher besteht darin, mit geschickten Suchanfragen Informationen und Zusammenhänge aufzuspüren. Das ist eine entscheidende Kompetenz in Bezug auf *digital literacy*, also die Fähigkeit, Textkompetenz in digitalen Umgebungen zu entwickeln. Digitale Sprachressourcen bieten ideale Umgebungen an: Sie limitieren die Suchmöglichkeiten und stellen eine Fülle an relevanten, qualitativ hochwertigen Informationen bereit.
5. Korpusarbeit: Viele Sprachressourcen laden dazu ein, Korpora zu bearbeiten und so Hypothesen zu überprüfen. Die Einsicht, dass Wörterbücher über die Auswertung von Korpora entstehen und sprachwissenschaftliche Entscheidungen auch von der Häufigkeit der Verwendung bestimmter sprachlicher Ausdrücke abhängen, kann mit diesen Arbeitsformen erlernt und gefestigt werden.

Digitale Sprachressourcen laden dazu ein, Wörterbucharbeit in erweiterten Kontexten durchzuführen. Sie zeigen, welche Entscheidungen und sprachwissenschaftlichen Verfahren hinter Einträgen in Wörterbüchern stehen – und wie sich die Nachschlagewerke entwickelt haben. Zudem schaffen sie einen Zugang zu Inhalten, der über die Buchform so nicht im Unterricht möglich wäre – weil die Inhalte umfassender sind, in maschinenlesbarer Form vorliegen und interaktive, multimediale Bestandteile aufweisen.

## *Computerspiele als Erzählungen der Gegenwart*

Rockstar Games hat 2018 mit *Red Dead Redemption 2* ein Spiel publiziert, das exemplarisch für die erzählerischen Möglichkeiten von Computerspielen steht. Die Spielenden übernehmen die Rolle von Arthur Morgan, einem Mitglied der *Van der Linde Gang*. Die Geschichten des Spiels entwickeln sich ausgehend von den insgesamt 23 Mitgliedern der Bande. Ausgehend von diesen Figuren hat ein Team von 2000 Personen während 8 Jahren 500'000 Dialogzeilen geschrieben und die Handlung mit 1200 Schauspielerinnen und Schauspielern aufgenommen. Auch Nebenfiguren basieren auf 80-seitigen Drehbüchern.

Anders als bei herkömmlichen Computerspielen verzichtet Rockstar Games auf sogenannte *Cut Scenes*, also Film-Sequenzen, mit denen die Handlung nach einer Spielphase weitergeführt werden kann. Zudem wird die offene Umgebung nicht durch lineare Missionen eingeschränkt, bei welchen bestimmte Spielbausteine nacheinander durchlaufen werden.

Dan Houser, der Verantwortliche für die Spielentwicklung, führt die Entwicklung des Spiels auf den Einfluss hunderter von Büchern zurück. Er nennt als Inspiration Thackeray, Dickens, Henry James, Keats, Zola, Copperfield und Conan Doyle:

Das Spiel bespricht unsere Gegenwart auf der Bahn einer Ellipse, nicht literarisch. Wir haben keine Figur, die für Donald Trump oder Barack Obama steht. Vielmehr geht es um ein bestimmtes Lebensgefühl aus dem 19. Jahrhundert, das uns angesprochen hat – und von dem wir hoffen, dass Menschen es auf ihre heutigen Probleme beziehen können. (Houser zitiert nach Goldberg 2018, übers. von Ph.W.)

Dieses Lebensgefühl ist der Eindruck des Protagonisten, Arthur Morgan, «seine Zeit sei gekommen und gegangen». Er erlebt kurz vor 1900 gleichzeitig die *Frontier*-Erfahrung des Wilden Westens und die Einengung durch die umfassende Industrialisierung und Zivilisierung im Verlauf der Geschichte, die Auflösung einer alten Gesellschaftsordnung und

die Entwicklung einer neuen. Der Eindruck eines permanenten, überfordernden Wandels entsteht.

Die Geschichte bezieht sich zudem intertextuell auf *Red Dead Redemption*, das Vorgängerspiel. Dort stehen die Erlebnisse eines anderen Gang-Mitglieds im Mittelpunkt, die durch das zweite Spiel einen anderen Frame erhalten: Was die Spielerinnen und Spieler für die echte Vorgeschichte der Hauptperson hielten, wird durch *Red Dead Redemption 2* hinterfragt.

Diese komplexe Erzählanlage ist auf zwei Eigenheiten von Computerspielerzählungen ausgerichtet: Die Geschichte ist erstens interaktiv erzählt. Die rund 60 Stunden Spielhandlung müssen erspielt werden. Die Dialoge laufen nicht unabhängig von der spielenden Person ab, sondern werden als Reaktion auf Spielhandlungen vorgeführt. Die Handlung entsteht dadurch, dass die Spielenden sie miterschaffen. Nicht alleine: Das Spiel ist zweitens kooperativ strukturiert. Gruppen von Spielenden schaffen neue Spielformen, sie können das Spiel gegen den Strich spielen, eigene Erzählungen darin unterbringen.

Ein Beispiel dafür hat die kritische journalistische Berichterstattung zum Spiel hervorgehoben (für eine Zusammenfassung vgl. Kain 2018): Das Spiel umfasst eine breite Palette von Frauenfiguren. Einige davon sind Sufragetten, treten also für politische Rechte von Frauen ein. Gruppen von Spielern haben es sich zum Spiel gemacht, diese Frauenfiguren im Spiel zu schlagen und zu töten, in einem Fall wurde eine Sufragette an einen Alligator verfüttert. Die offene Spielanlage schafft diese Möglichkeiten, die im Spiel weder explizit vorgesehen noch verhindert werden. Ein Spiel wie *Red Dead Redemption 2* verbindet also komplexe, intendierte narrative Verfahren mit interaktiven und kooperativen Weitererzählungen durch die Spielenden – es verbindet Fiction mit *Fan Fiction*, den von Leserinnen und Lesern erzählten Phantasiegeschichten in vorgegebenen narrativen Welten. Das hat durchaus politische Konsequenzen: Eine angelegte Geschichte kann umgeschrieben,

verfremdet und vielleicht auch verfälscht werden.

Wie das Beispiel der Black-Mirror-Folge *Bandersnatch* (Charlie Brooker, UK 2018) zeigt, setzen auch serielle Fernsehserien auf die Möglichkeiten digitaler Interaktion mit einem Publikum. *Bandersnatch* ist ein *Chose-Your-Own-Adventure*-Film, d.h. die Zuschauenden fällen eine Reihe von Entscheidungen, die darüber entscheiden, welche Handlung sie zu sehen bekommen. Das ist insbesondere deshalb auch für kommerzielle Erzählverfahren interessant, weil die Interaktion zu einer grossen Menge an User-Daten führt, die ausgewertet werden könnten (Howard 2019). *Red Dead Redemption 3* wird genauso wie der nächste interaktive Netflix-Film auf der Basis einer Datenauswertung entwickelt werden.

Wenn der gymnasiale Deutschunterricht die Aufgabe hat, Schülerinnen und Schüler mit der Analyse erzählerischer Verfahren vertraut zu machen, ihnen Genuss im Umgang mit anspruchsvoller Literatur zu ermöglichen, aber auch die eigene Rezeption narrativer Texte zu reflektieren, Strategien zu finden, sie zu verstehen – dann gehören Computerspiele als Erzählungen der Gegenwart dazu. *Red Dead Redemption 2* und *Bandersnatch* sind anspruchsvolle Erzähltexte, die aber klar zur Populärkultur zu rechnen sind: Sie werden auch ohne Begleitung im Unterricht rezipiert und diskutiert. Bei anderen anspruchsvollen Computerspielen, die Autorenspele genannt werden könnten, ist das nicht der Fall: Die Spiele des belgischen Studios *Tale of Tales* etwa verbinden erzählerische Verfahren mit existenziellen Fragen und einer Subversion gängiger Spiel- und Konsumverfahren. Sie bieten Lese- und Interaktionserfahrungen an, die sich für einen didaktisierten Zugang im gymnasialen Unterricht eignen würden, aber aufgrund der stark wirkenden Kanonisierung im Unterricht keinen Platz haben. Der Vorzug schriftlich fixierter literarischer Texte blendet so wichtige zeitgenössische Kunstformen aus, die sowohl avantgardistische Ästhetik als eine

populäre Breitenwirkung entwickeln und entfalten.

Die Lektüre von Computerspielen und der damit verbundene Kompetenzaufbau im Deutschunterricht ist gut erforscht (vgl. als Überblick Wampfler 2015). Sie ist entscheidend dafür, dass der Deutschunterricht zeitgemässe Erzählverfahren zugänglich machen kann. Fokussiert er sich allein auf literarische Werke in Buchform, wird er einseitig und verliert damit an Relevanz.

## *Fazit*

Die Mehrwert-Frage habe ich in der Einleitung umgeformt und in zwei Fragen aufgeteilt:

1. Wie kann und soll sich der Deutschunterricht entwickeln – und warum?  
Welche Arbeitsformen sind zeitgemäss?
2. Welche Kompetenzen müssen Jugendliche im gymnasialen Deutschunterricht erwerben, mit welchen Inhalten und Medien sollten sie sich auseinandersetzen?

Die Fragen hängen zusammen. Was lesen, schreiben, zuhören und sprechen heute bedeuten und wie der Umgang mit Sprache wirkungsvoll und richtig erfolgen kann, ist nicht unabhängig von medialen Umgebungen. Ich habe einen Entwurf dieses Textes mit *mentor.duden.de* durchgearbeitet, um Wortwiederholungen, lange Sätze und orthographische Fehler auszumerzen: Das ist leicht möglich, weil ich den Text digital verfasst habe.

Algorithmisches Feedback auf Texte ist heute noch kein Standard, dürfte aber bald zum kompetenten Umgang mit Schreibaufgaben gehören.

Der Transfer zwischen medialen Umgebungen wird überschätzt: Wer Filmsprache versteht, kann deswegen nicht mit Speedruns umgehen. Wer in einem Duden-Band etwas nachschlagen kann, ist deswegen nicht in der Lage, mit digitalen Sprachressourcen

Korpusanalysen zu betreiben. Und wer einen Roman lesen kann, kann deswegen kein komplexes Computerspiel lesen.

Das sogenannte Rieplsche Gesetz, das der deutsche Journalist Wolfgang Riepl in seiner Dissertation 1913 formuliert hat, besagt, dass neue mediale Formen alte nicht verdrängen, sondern dazu führen, dass diese neue Funktionen erhalten. Über Schallplatten wird Musik nicht mehr primär zugänglich gemacht. Sie existieren aber weiter und haben die Funktion, Liebhaberinnen und Liebhabern eine bestimmte Erfahrung beim Abspielen von Musik zu ermöglichen (und Bands Einnahmen durch den Verkauf von Sammelobjekten).

Aus dieser Einsicht lässt sich ableiten, dass dem Umgang mit Sprache, wie er im Deutschunterricht vor der Digitalisierung gelehrt und gelernt wurde, weiterhin eine Bedeutung zukommt – diese sich aber verschieben wird.

Texte sind heute zunächst digitale Texte. Ihre Lektüre erfolgt in der Regel so, wie im Speedrun-Abschnitt beschrieben. Sekundär können die Texte auch gedruckt und in Buchform verfügbar gemacht werden, ganz ähnlich wie das bei Musikdateien und Schallplatten der Fall ist.

Blickt man so auf die Digitalisierung, lassen sich kurze Antworten auf die beiden Fragen finden: Der Deutschunterricht muss sich so entwickeln, dass er die primären Erscheinungsformen der Sprache als Lernumgebungen zugänglich machen kann. In wichtigen Lernfeldern sind das digitale Erscheinungsformen. Orientieren sich Deutschlehrpersonen am Leitmedium der Buchdruckgesellschaft – also am Buch –, dann wird ihr Unterricht wie das Buch einen Funktionswechsel erleben.

In einem Interview begründet der Linguist Jannis Androutsopoulos, weshalb die Sprache im Netz nicht verkümmere:

*Wir haben einen Datensatz von Schülern verschiedener Hamburger Gymnasien, der sowohl Schulaufsätze als auch WhatsApp-Chatverläufe beinhaltet. Die Leute schreiben*

*in der Schule so, wie sie das dort lernen. Daneben eignen sie sich aber für ihre Freizeit neue Konventionen an. Dort müssen sie nämlich nicht mehr komplexe Texte strukturieren, sondern Interaktionen organisieren. (zitiert nach Bovermann 2019)*

Wenn also Politikerinnen oder Journalisten zukünftig im Netz «Interaktionen organisieren» müssen, dann sind das Aufgaben, auf die sie im traditionellen Deutschunterricht nicht vorbereitet werden, weil dort «komplexe Texte strukturieren» im Mittelpunkt steht. Der erwähnte Funktionswechsel resultiert dann im Gefühl von Jugendlichen, auf für sie relevante Sprachaufgaben nicht vorbereitet worden zu sein.

Selbstverständlich wird es auch weiterhin komplexe Texte geben. Doch auch sie verändern sich durch Darstellungsformen im Netz. Die komplexen Texte des Gutenberg-Zeitalters sind andere als die des Turing-Zeitalters.

Wie man sich als Deutschlehrerin oder Deutschlehrer damit auseinandersetzen kann, hat Kathrin Passig in ihrem Essay über Reflexe im Umgang mit neuen Technologien formuliert. Sie verwendet als Beispiel ihre Mutter, die über die *Scrabble-App* bemerkt hat, dass digitale Technologien mit sozialen Beziehungen verbunden sind. Die *Scrabble-App* wird bei Passig zum Symbol eines konstruktiven Umgangs mit der Digitalisierung:

*Wir neigen dazu, in unseren Routinen festzustecken, und wir versuchen unser fehlendes Verständnis unserer Umgebung mit trügen Standardargumenten zu kaschieren. Wenn man es sich zur Gewohnheit macht, Neues auch dann auszuprobieren, wenn es sich unnützlich oder lästig anfühlt, und wenn man seine Angehörigen und Mitarbeiter nicht aktiv vom Herumprobieren abhält, dann hilft das. Ich könnte mir vorstellen, dass es sich lohnt, vielleicht sogar nur so aus Prinzip und um des Experiments willen regelmässig kleine Veränderungen vorzunehmen. Grössere Veränderungen sind unbeliebt, speziell in Unternehmen, wo sie den Mitarbeitern üblicherweise aufgezwungen werden und alle stöhnen, wenn eine Umstrukturierungssitzung*

*angekündigt wird. Aber kleine Veränderungen gehen vielleicht durch, und sie machen es wahrscheinlicher, dass man beim Experimentieren über das Unternehmensäquivalent zum iPad mit der Scrabble-App stolpert. (Passig 2014, 15)*

## Literatur

- Bovermann, P. (2019): "Ich finde die Auslassungspunkte am tollsten". In: Süddeutsche Zeitung, 26. März 2019. Online: <https://www.sueddeutsche.de/kultur/satzzeichen-ausrufezeichen-zeichensetzung-rechtschreibung-grammatik-1.4368389> (28.3.2019)
- Boyd, D. (2014): Es ist kompliziert. Übers. von Almuth Braun. München: Redline Verlag.
- Döbeli Honegger, B. (2016): Mehr als 0 und 1. Bern: HEP.
- Dürscheid, C. et. al. (2018): Wörterbücher und Informationssysteme. Online: <https://www.ds.uzh.ch/de/projekte/digitale-sprachressourcen/sprachressourcen.html> (15.2.2019)
- Goldberg, H. (2018): How the West Was Digitized. The Making of Rockstar Games' Red Dead Redemption. Online: <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html> (13.3.2019)
- Howard, K. (2019): Black Mirror: How Netflix Is Using Your Bandersnatch Data. Online: <https://www.denofgeek.com/us/279296/black-mirror-netflix-collected-bandersnatch-data> (21.3.2019)
- Kain, E. (2018): This 'Red Dead Redemption 2' Feminist-Punching Controversy Is So Silly. Online: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2018/11/27/outrage-over-punching-a-feminist-in-red-dead-redemption-2-is-so-absurd/> (15.3.2019)
- Krommer, A. (2018): Wider den Mehrwert! Oder: Argumente gegen einen überflüssigen Begriff. Online: <https://axelkrommer.com/2018/09/05/wider-den-mehrwert-oder-argumente-gegen-einen-ueberfluessigen-begriff/> (20.2.2019)

McWerthor, M. (2019): How Alexandria Ocasio-Cortez wound up on a Donkey Kong 64

Twitch charity stream. Online:

<https://www.polygon.com/2019/1/20/18191023/hbomberguy-donkey-kong-64-twitch-stream-alexandria-ocasio-cortez-john-romero-chelsea-manning> (13.2.2019)

Passig, K. (2014): Neue Technologien, alte Reflexe. Online:

<https://docs.google.com/document/d/1M9JQoEcwBseqkZVAIpdjuI9Iz4c4KR6JVke4VQCtEDU/edit> (14.3.2019)

Riepl, W. (1913): Das Nachrichtenwesen des Altertums mit besonderer Hinsicht auf die

Römer. Leipzig: Teubner. Online: [http://www.digitalis.uni-koeln.de/Riepl/riepl\\_index.html](http://www.digitalis.uni-koeln.de/Riepl/riepl_index.html) (15.2.2019)

Stalder, F. (2016): Kultur der Digitalität. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Wampfler, P. (2015): „Ich habe in diesem Spiel keinen Reiz gefunden, da nichts wirklich passiert“ – Die

Lektüre von ‚Sunset‘ im gymnasialen Deutschunterricht im Vergleich mit Jenny Erpenbecks Erzählung Wörterbuch. In: Paidia Dezember 2015, online: <http://www.paidia.de/ich-habe-in-diesem-spiel-keinen-reiz-gefunden-da-nichts-wirklich-passiert/> (15.3.2019)

Wampfler, P. (2017): Deutschdidaktik und digitale Literatur. In: Textpraxis 2.2017. Online:

<https://www.textpraxis.net/sites/default/files/beitraege/philippe-wampfler-deutschdidaktik-und-digitale-literatur.pdf> (15.2.2019)

Wampfler, P. (2018): Die parallelen Diskurse zur digitalen Bildung. Online:

<https://schulesocialmedia.com/2018/06/26/6-parallele-diskurse-zur-digitalen-bildung/> (15.1.2019)

Wyss, M. et al. (2018): GymGrammatik. Bern: HEP.

Wampfler, Philippe, Deutschlehrer an der Kantonsschule Enge und Dozent für Fachdidaktik

Deutsch an der Universität Zürich. Publikationen: [philippe-wampfler.ch/publikationen-und-projekte/](http://philippe-wampfler.ch/publikationen-und-projekte/)