

# NEWSLETTER

1 – 2018/19

# DEUTSCH

## 1. BEITRAG:

Wilma Seitinger und Anna Pritz zeigen anhand eines Unterrichtskonzeptes zu Alison Bechdels *Fun Home*, wie *Comics und Graphic Novels* im Deutschunterricht eingesetzt werden können.

## 2. BEITRAG:

Gábor Fónyad stellt in seinem Beitrag die Frage *Wozu Grammatik?* und gibt Denkanregungen für Antworten.

## 3. BEITRAG:

Verena Kleinberger macht Vorschläge für ein Unterrichtsprojekt zum Thema „*Poetry Slam*“.

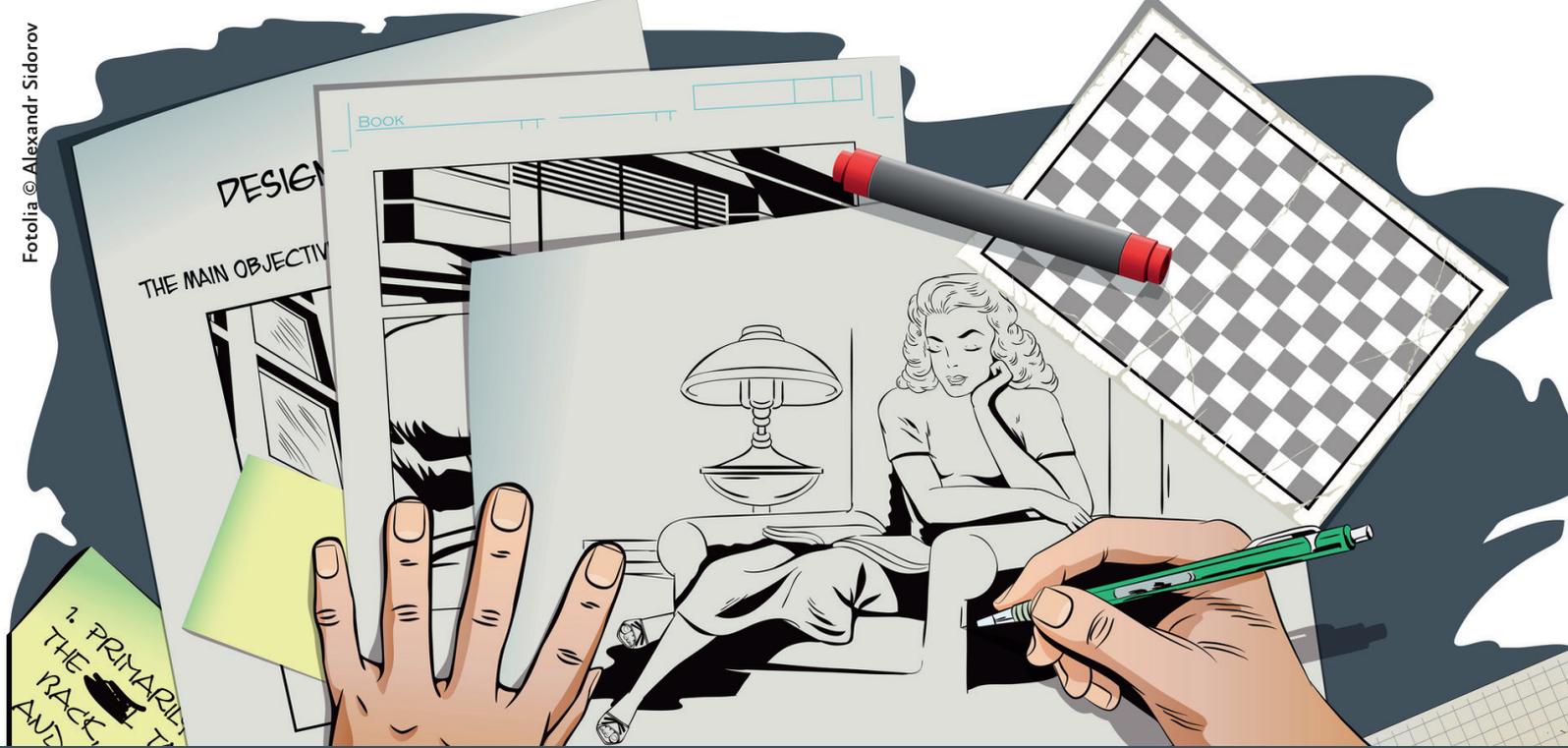
## 4. BEITRAG:

Alexander Preisinger leistet mit seinem Unterrichtsvorschlag „*You are Fake News!*“ *Der Einsatz von digitalen Spielen im Deutschunterricht am Beispiel von Fake News* einen Beitrag zur Medienbildung.

## 5. BEITRAG:

Die Schüler Raffael Herzog, Christoph Wokaun, Alexander Moser und Yannick Lang forschen im Rahmen ihrer Diplomarbeit über digitale Spiele und geben einen *Bericht aus dem Inneren der Kinderzimmer*.

*Die Beiträge spiegeln die Meinungen der Autorinnen und Autoren zum Zeitpunkt des Erscheinens des Newsletters (Dezember 2018) wider.*



# NEWSLETTER

1 – 2018/19

# DEUTSCH

## COMICS UND GRAPHIC NOVELS:

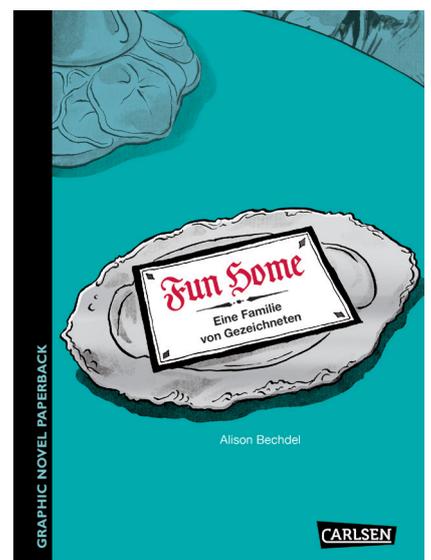
ein Unterrichtskonzept zu Alison Bechdels „Fun Home“

von **Wilma Seitinger und Anna Pritz**

*Alison Bechdel (2008): Fun Home. Eine Geschichte von Gezeichneten. Ein Comic aus dem Hause Kiepenheuer & Witsch. Deutsch von Sabine Küchler und Denis Scheck. [engl. Originalausgabe 2006 unter dem Titel „Fun Home. A family of Tragicomic“]*<sup>1</sup>

### 1 Einführung

„Literarische Bildung hat den Schülerinnen und Schülern möglichst vielfältige rezeptive, analytische, produktive und kreative Zugänge zu ästhetischen Texten aller Medienformate und unterschiedlicher Kulturen zu bieten“, heißt es in den didaktischen Grundsätzen des Lehrplans für das Fach Deutsch in der Oberstufe (BMBWF 2018)<sup>2</sup>. Ein besonderes Medienformat, dem im Deutschunterricht Beachtung geschenkt werden kann und dem in den letzten Jahren immer größere Aufmerksamkeit zuteilwurde, ist jenes der Graphic Novel. Diese künstlerisch-literarische Gattung verbindet Sprache und Bilder auf besondere Weise, denn nur durch das Zusammenwirken der beiden Ebenen erschließen sich den Rezipientinnen und Rezipienten die jeweiligen Inhalte.



<sup>1</sup> Eine Ausgabe als *Graphic Novel Paperback* ist im Verlag Carlsen erschienen.

<sup>2</sup> <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10008568&FassungVom=2018-09-01> (Zugriff: 10. Nov. 2018)



Wie ein Comic funktioniert auch eine Graphic Novel durch eine Abfolge von Bildern und Textelementen. Graphic Novels sind im Gegensatz zu Comics, die oft in Serien veröffentlicht werden, meist umfassendere Einzelwerke, die sich mit verschiedenen, durchaus ernsten Themen beschäftigen. Eine besondere Form der Graphic Novel ist die „Autobiographic Novel“ (Hallet 2012: 34)<sup>3</sup>, also eine autobiographische Erzählung in Bild und Text.

In diesem Unterrichtsvorschlag<sup>4</sup> soll die autobiographische Graphic Novel „Fun Home“ von Alison Bechdel (2008 [2006]) gelesen, analysiert und diskutiert werden. Im Anschluss daran erarbeiten die Jugendlichen eigene kurze Comicgeschichten mit autobiographischen Inhalten, wobei sich der Prozess von der Ideenfindung bis zur Ausführung eines Comic-Heftchens mit Text und Grafik erstreckt.

## 2 Rahmenbedingungen für den Unterrichtsvorschlag

In den Allgemeinen Bildungszielen der Lehrpläne für die allgemeinbildenden höheren Schulen finden sich mehrfach Anknüpfungspunkte für die Ausrichtung des vorliegenden Unterrichtsvorschlags, der sich fächerübergreifend bzw. fächerverbindend in den Bildungsbereichen *Sprache und Kommunikation, Mensch und Gesellschaft sowie Kreativität und Gestaltung*<sup>5</sup> einordnen lässt.

Die Literaturvorlage von Alison Bechdel (2008), in welcher Sprache und Bild verknüpft werden, um den thematischen Rahmen von Biografie und Identität erfahrbar zu machen, knüpft an der Realität der Jugendlichen an, zielt darauf ab, deren Erlebniswelten anzuerkennen und zu erweitern.

Zielgruppe: Diese Graphic Novel eignet sich – im Sinne der Thematik des „Coming of Age“ und kritischen Aufarbeitung der eigenen Familiengeschichte besonders für die zweite Hälfte der Sekundarstufe II; dieser Unterrichtsentwurf ist deshalb für eine 11. Schulstufe, also 7. Klasse AHS bzw. III. Jg. BHS gedacht und konzipiert.

Da es sich bei „Fun Home“ (2008) um eine autobiografische Graphic Novel – also eine *Autobiographic Novel* – handelt, empfiehlt es sich, das Werk als Gesamtes zu behandeln und einen größeren Zeitrahmen dafür einzuplanen: Wenn auch die Lektüre der Graphic Novel kurzweilig und amüsant ist und viel schneller zu bewerkstelligen ist als reine Textliteratur, so erfordert einerseits das Lesen der knapp 240 Seiten angemessen Zeit, andererseits ist die Themendichte in dieser Abhandlung eine vielfältige. Besonders erwähnenswert scheinen uns diesbezüglich die Referenzen zu Literaturklassikern, die Erweiterungsräume für den Unterricht öffnen. Wie die Behandlung anderer Klassenlektüre bietet auch „Fun Home“ (2008) besonders zu Beginn Gelegenheit, das Buch gemeinsam im Unterricht zu lesen und unmittelbar zu diskutieren; kapitelweise empfiehlt sich eine Lektüre als selbständig für die Schülerinnen und Schüler zu erarbeitende Aufgabe.

## 3 Einführung zu Comics und Graphic Novels

Bevor mit dem Lesen begonnen wird, werden mit den Schülerinnen und Schülern einige Grundlagen und -begriffe zu Comics und Graphic Novels besprochen. Folgende Aspekte sind besonders wichtig:

Der englische Begriff *Novel*, zu Deutsch Roman, beschreibt ein zusammenhängendes, umfassendes Narrativ. Dies wird auch als der Unterschied zwischen Graphic Novel und gängigem Comic gesehen: die Buchform, die episches Erzählen beinhaltet. Die Spezifizierung *Graphic* setzt die Bedeutung der Zeichnung in den Fokus der Erzählmethode. Einen wesentlichen Anteil der Erzählarbeit leisten die Bilder in den Geschichten.



<sup>3</sup> Hallet, Wolfgang (2012a): *Autobiographic Novels. Selbsterzählungen in Comic-Form analysieren und verfassen.* In: *Der fremdsprachliche Unterricht Englisch.* Jahrgang 46. Velber: Friedrich, 34 – 37.

<sup>4</sup> Das Arbeitsblatt für diesen Unterrichtsvorschlag finden Sie am Ende dieses Newsletter-Beitrags.

<sup>5</sup> [https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/unterricht/uek/medien\\_lp\\_ahs\\_25725.pdf?61ebv5](https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/unterricht/uek/medien_lp_ahs_25725.pdf?61ebv5) (Zugriff: 11. Nov. 2018)

## Wie funktionieren Comics und Graphic Novels?

Sie funktionieren durch das Zusammenwirken von Sprache und Bildern. Die einzelnen Bilder erkennt unser Gehirn als Ausschnitte der Erzählung, den Rest, also alles, was zwischen den Bildern passiert, ergänzen wir unbewusst zu einem stringenten Ganzen (Vgl. McCloud 2001 [1994]: 96).<sup>6</sup>

### Die Bestandteile eines Comics/einer Graphic Novel:

- **Panels**  
Panels sind die einzelnen Rahmen, die Bilder und teilweise auch Textelemente beinhalten.
- **Zwischenräume (engl. gutter)**  
Wie bereits erwähnt, sind die Räume zwischen den einzelnen Panels sehr wichtig. In ihnen „passiert“ Zeit (Vgl. McCloud 2001 [1994]: 68 – 101).
- **Textelemente**  
Sprech- und Denkblasen, Bildunterschriften, Bildüberschriften und reine Textteile im Ausmaß eines Panels können in variablem Umfang im Comic wie auch in der Graphic Novel eingesetzt werden. Überdies können auch Geräusche u. Ä. im Comic durch Text dargestellt werden (z. B. „Boom!“, „Zack!“).

All diese Aspekte können anhand des Buches „Fun Home“ besprochen werden.

Weiterführendes hilfreiches Anschauungsmaterial und Erklärungen zu den Funktionsweisen von Comics bietet Scott McClouds „Comics richtig lesen“ (2001 [1994]), das Theorie und Praxis des Comic-Machens und -Lesens vermittelt und selbst in Form eines Comics gestaltet ist. Weiters empfehlen sich die Kapitel in den Schulbuchbänden *KOMPETENZ:DEUTSCH*, wo filmische Mittel und Bildsprache, wie Bildkomposition, Einstellung, Einstellungsgröße, Kameraperspektive etc. erklärt werden.<sup>7</sup>

## 4 Lesen/Schauen/Diskutieren/Analysieren

Die Autorin Alison Bechdel ist eine US-amerikanische Comiczeichnerin; 1960 geboren, wuchs sie im ländlichen Pennsylvania auf und lebt heute in Burlington, Vermont. Nach ihrem Collegeabschluss lebte sie in New York, wo sie schon früh mit dem Comic-Zeichnen begann und große Erfolge mit gesellschaftspolitischen Comics, vor allem feministischen Inhalts feiern konnte. Mit der autobiografischen Graphic Novel „Fun Home“ (2006, dt. 2008) publizierte sie einen Bestseller und erreichte so mit einem bislang als „Randthema“ rezipierten Anliegen den US-amerikanischen Mainstream.

Alison Bechdels autobiografischer, gezeichneter Roman wird nicht nur in Insiderkreisen als gleichsam „gegenkulturelle Institution“<sup>8</sup> gehandelt, ihre Geschichte wurde mit größtem Lob vielerorts als gesellschaftlich relevant rezipiert. Genuin humorvoll und gleichermaßen sensibel schildert die Autorin ihre Familiengeschichte, besonders die Beziehung zu ihrem verschlossenen Vater und damit ihre eigene Entwicklung vom Kind zur Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Ihre sexuelle Entwicklung nimmt dabei einen besonderen Stellenwert ein, ihr „Coming of Age“ erschließt sich als Entdeckung sowohl auf persönlicher als auch auf familienspezifischer Ebene. Die Protagonistin erfährt vom Doppelleben ihres Vaters, der immer wieder Verhältnisse mit jungen Männern pflegt und versucht, dies vor seiner Familie geheim zu halten. Der Druck dieser Lebenslüge, so die Annahme der Erzählerin, lässt ihn schließlich einen Unfall inszenieren, bei dem er stirbt. Alison Bechdels explizite und unverblühte Sprache – sowohl auf textlicher wie auch bildlicher Ebene – besticht durch Direktheit und Humor und ermöglicht so die Verschränkung von persönlichen mit gesellschaftspolitischen Anliegen.

Der Titel „Fun Home. Eine Familie von Gezeichneten“, im Original „Fun Home. A Family Tragicomic“ öffnet bereits durch die Vielschichtigkeit des Titels die Facetten der Geschichte: „Fun“ ruft bei den Leserinnen und Lesern das Bild eines von Spaß und Fröhlichkeit geprägten Haushalts auf; dieser Erwartungshaltung gegenüber steht die Erkenntnis, dass die Protagonistin in enger Verbindung mit dem Familienunternehmen, einer Bestattungsfirma, aufwächst. Im Englischen nennt man diese Unternehmen „Funeral Homes“, verkürzt spricht die Autorin von dem „Fun Home“ ihrer Familie. Auch inhaltlich wird der im Titel angekündigte Spaß im Familienleben nicht eingelöst – die ernsthafte Vaterfigur, die neben der allgegenwärtigen stilverpflichteten Hausrenovierung auch noch mehr in seinen Büchern als mit seiner Familie lebt, dominiert den Alltag der Protagonistin.

<sup>6</sup> McCloud, Scott (2001 [1994]): Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Hamburg: Carlsen.

<sup>7</sup> Aichner/Schörkhuber: *KOMPETENZ:DEUTSCH* – modular. AHS. Basisteil 5. Klasse; Stockinger/Schörkhuber u. a.: *KOMPETENZ:DEUTSCH* – modular. HAK 4/5, HTL 4/5, HUM 4/5. [www.hpt.at](http://www.hpt.at)

<sup>8</sup> <http://dykestowatchoutfor.com/about> (Zugriff: 11. Nov. 2018)

Der deutsche Untertitel „Eine Familie von Gezeichneten“ weist einerseits auf das literarische Genre der Graphic Novel im wörtlichen Sinne hin, andererseits erschließt sich der Leserin/dem Leser die Tragik der Familiengeschichte im Sinne dessen, dass die geschilderten Ereignisse nicht spurlos an der Familie vorübergehen konnten. Das Wortspiel im englischen Originaltitel „A Family of Tragicomic“ basiert auf einer ähnlichen Konstruktion, die die Begriffe Tragödie und Komödie zu einer Tragikomödie unter Verwendung des Wortes Comic miteinander verbindet.

Die Themen von Bechdels Geschichte sind nicht nur vielschichtig, sie sind jedes für sich auch groß, geben sie doch Einblick in ihre Familie, in die verwirrende Findung ihrer Identität sowie in die Suche nach Bezugspunkten zu ihrem verschlossenen, unnahbaren Vater. Prominent sind die Themenfelder von Sexualität und Begehren, dabei stellt sie Normvorstellungen und Konventionen auf die Probe. In all dem behandelt sie – thematisch ausgewiesen – autobiografisches Schreiben und Zeichnen während sie autobiografisch schreibt und zeichnet.

Für die Einbettung in einen kulturwissenschaftlichen, besonders literaturwissenschaftlichen Kontext eignet sich „Fun Home“ aufgrund seiner Referenz zu zahlreichen Werken des europäischen Wissenskodex – von den Klassikern des Altertums bis zu englischsprachigen Klassikern der Literatur- und Philosophiegeschichte. Sie alle sind lange in der deutschsprachigen Literatur rezipiert und Teil eines allgemeinen Bildungskanons im Bereich der Sekundarstufe II (Albert Camus „Der glückliche Tod“; Scott Fitzgerald „Der große Gatsby“; Henry James „Washington Square“; William Shakespeare „Der Widerspenstigen Zähmung“; Marcel Proust „Auf der Suche nach der verlorenen Zeit“; Oscar Wilde „Das Bildnis des Dorian Grey“; William Faulkner „Ulysses“, Ernest Hemingway u. v. m.).

Auch die Referenzen zu alltagskulturellen Phänomenen, wie z. B. die aus den Unterhaltungsmedien bekannte Addams Family bzw. Erwähnungen von aktuellen Kinofilmen, wie auch jene der politischen Ereignisse der erzählten Zeit ermöglichen die Einordnungen und eröffnen weiterführende Recherchemöglichkeiten in die tagespolitischen Themen der frühen 1970er Jahre (Nixon, Watergate).

#### **Analysemöglichkeiten, ggf. in Gruppenarbeitsphasen:**

Vor allem der **Faktor Zeit** öffnet in der Graphic Novel ähnlich breite und vielfache Möglichkeiten sich dem Erzählten anzunähern. Analog zur Filmanalyse bietet die erzählte Zeit mehrere Ebenen der Betrachtung:

- Welche Zeitebenen lassen sich voneinander trennen?
- Wo kann man Zeitsprünge ausmachen? Wo springt die Autorin nach vorne (zu noch nicht so lange Zurückliegendem) in der Erzählung? Wo gibt es einen Sprung nach hinten (zu länger Zurückliegendem)?
- Wie zeigen sich Brüche im zeitlichen Ablauf grafisch? Welche verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten nützt die Autorin, um Zeitsprünge auszuweisen?
- Wie wird auf der Textebene nicht chronologisch Ablaufendes verständlich gemacht?

Die **literarischen Referenzen** spielen einerseits als konkreter Teil der Handlung, also als die Bücher, die „auftauchen“ – empfohlen, weitergereicht bzw. von der Erzählerin gelesen werden – eine Rolle. Genauso bedeutend bieten sie aber an bestimmten Stellen auch inhaltlich und deshalb handlungsleitend Anhaltspunkte für den Verlauf der Geschichte. In einer literarischen Analyse und damit verbundenen Recherche können Schülerinnen und Schüler

- die in „Fun Home“ erwähnten Werke möglichst vollzählig definieren und recherchieren,
- jene Werke finden, die für die Handlung eine besondere Bedeutung haben,
- einzelne Figuren aus den literarischen Referenzen bzw. deren Geschichte mit der Handlung von „Fun Home“ vergleichen.

Die **Bildgestaltung** von Handlungssträngen aber auch innerhalb eines einzelnen Panels in Bezug zur inhaltlichen Aussage bietet ein breites Feld von Diskussionsmöglichkeiten; Werkzeuge aus der Filmanalyse sind dabei nützlich.

Thematisch naheliegend bieten sich Formen von **Biografie oder Tagebuch** als literarische Gattungen und Ausdrucksmöglichkeiten an, behandelt und diskutiert zu werden. Dabei können über die textliche Ebene hinaus auch die verschiedenen Möglichkeiten der künstlerisch-gestalterischen und grafischen Ausdrucksformen in das Genre Eingang finden.

## 5 Entwerfen/Zeichnen/Schreiben/Präsentieren

Vom rezeptiven, analysierenden Modus wird nun in den produktiven gewechselt: Die Schülerinnen und Schüler werden eingeladen, einen eigenen kurzen Comic zu den bereits behandelten Themen zu gestalten. Das Format, in welchem dieser Comic entsteht, ist ein kleines Heft, das aus einem weißen A3-Blatt gefaltet wird (ein sogenanntes „Zine“) und auf welches nur mit schwarzen Stiften gezeichnet wird. Der Prozess besteht aus folgenden Arbeitsschritten, welche immer wieder in Rücksprache mit der Lehrperson und im Austausch mit anderen Schülerinnen und Schülern ausgeführt werden:

- a) Eine passende Geschichte finden: eine autobiographische Familienerzählung mit fiktionalen Anteilen
- b) Charaktere festlegen und als Comicfiguren entwerfen
- c) Ein Storyboard entwickeln, Bleistiftzeichnungen anfertigen, Texte festlegen
- d) Ausführung mit schwarzen Stiften auf weißem, festerem Papier
- e) Präsentation in Gruppen

### a) Eine passende Geschichte finden

Der Arbeitsauftrag lautet, eine kurze autobiographische Comicgeschichte zu entwickeln, in der es um das Thema Familie geht. Eine Definition des Begriffes „Familie“ wird dabei bewusst ausgespart, um es den Jugendlichen zu ermöglichen, die eigenen Erfahrungen und Vorstellungen selbstbestimmt in die Gestaltung des Comics einfließen zu lassen. So kann auch ein Beitrag dazu geleistet werden, Familienkonstellationen abseits einer gesellschaftlichen Normvorstellung mit Akzeptanz und Wertschätzung zu begegnen. Die Begegnung mit der Offenheit und Direktheit, mit der Alison Bechdel in „Fun Home“ über ihre Familie und sich selbst schreibt, sollte bei den Schülerinnen und Schülern bereits Denkanstöße in diese Richtung angeregt haben. Bei der Erklärung des Arbeitsauftrags wird auf die Möglichkeit hingewiesen, fiktionale Anteile in die Geschichte einfließen zu lassen (hier bietet sich an, das Genre der „Autofiktion“ zu besprechen).

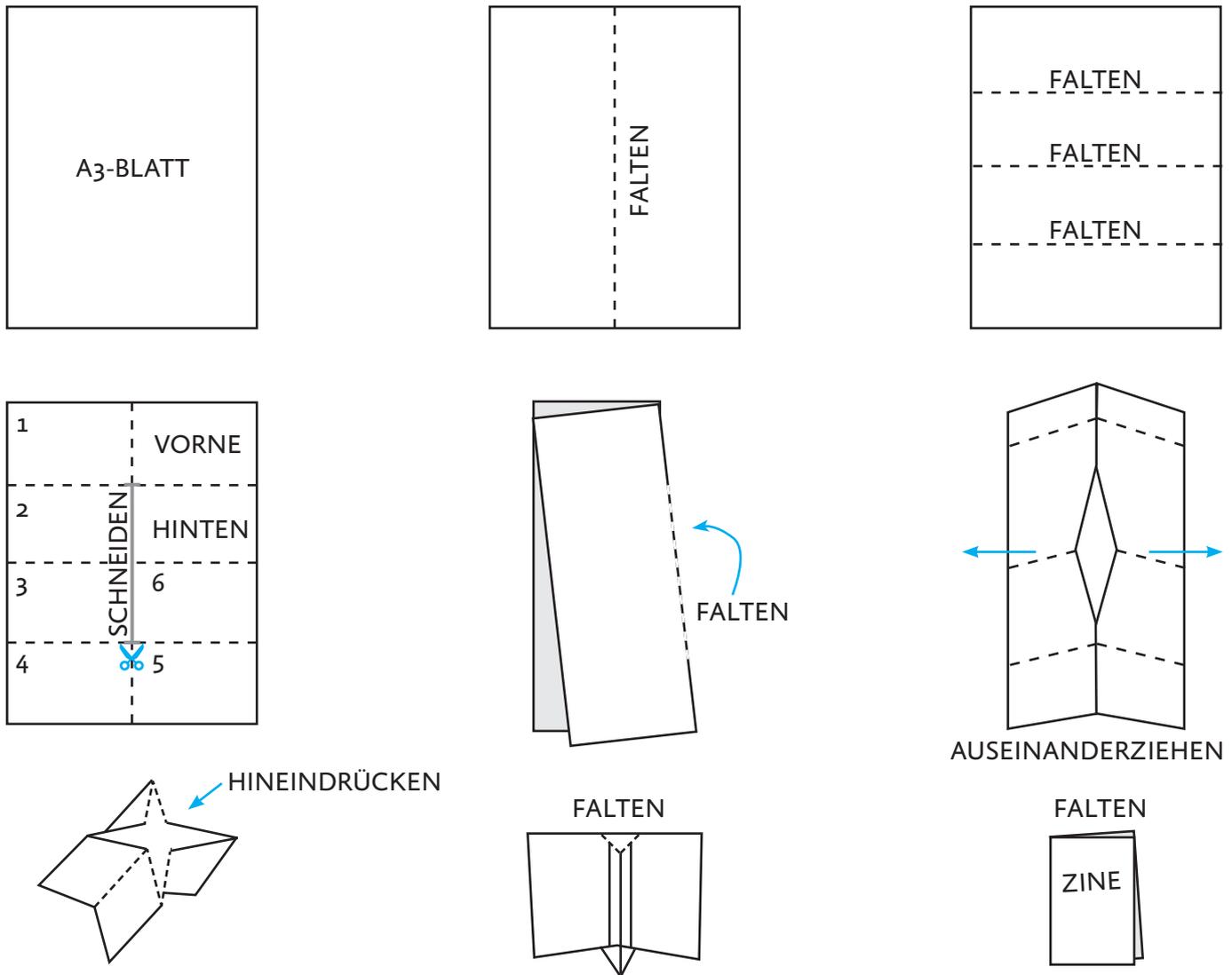
Folgende Leitfragen können für die Selektion einer passenden Episode gestellt werden: Was macht meine Familie aus? Welche Rolle spiele ich in meiner Familie? In welcher Situation wurde das besonders deutlich? Was denken andere Leute über uns? Wie sind wir wirklich? ... Die gewählten Geschichten können wahr, erfunden, lustig, traurig, identitätsstiftend, absurd etc. sein. Wichtig erscheint, dass nichts mit der Allgemeinheit geteilt werden muss, aber gerne geteilt werden kann.

Die Fiktion als erweiterndes Element einer solchen biografischen Erzählung in gezeichneter Form dient zudem als Instrument des Schutzes der einzelnen Schülerin/des einzelnen Schülers. Wer nicht daran interessiert ist, Persönliches als Comic zu behandeln, kann eine frei erfundene Geschichte entwerfen.

Damit die Schülerinnen und Schüler wissen, in welchem Ausmaß sie ihre Geschichte anlegen sollen, wird ihnen das Format zu Beginn vorgestellt. Es handelt sich um ein „Zine“, also ein kleines Heft, das aus einem Blatt Papier gefaltet ist, sich leicht vervielfältigen und daher auch verbreiten lässt. Dazu wird ein weißes A3-Blatt so oft gefaltet, dass acht gleich große Rechtecke entstehen, wenn es wieder auseinandergenommen wird; in die Mitte schneidet man mit einem Cutter einen Schlitz (Anleitung: siehe unten). Daraus lässt sich nun ein Heft falten, das aus einer Vorder-, einer Rückseite sowie 3 Doppelseiten besteht. Dieses überschaubare Format bietet eine sinnvolle Einschränkung des Umfangs, lässt aber gleichzeitig einen großen Gestaltungsspielraum zu, etwa durch das Design der Titelseite und verschiedene Formen der Anordnung wie auch Größe der Panels und deren Zusammenspiel.

Innerhalb dieser Vorgaben erschließt sich, dass die Geschichte wohl eher eine Sequenz sein wird, die kurz und prägnant, und – der Literaturvorlage folgend – auch humorvoll oder mit überraschender Wendung gedacht werden kann.

Besonders wertvoll ist auch beim eigenen Arbeiten an einem Comic die Möglichkeit, selbst über die verhältnismäßigen Anteile von Bild und Text zu entscheiden, je nachdem, was die jeweilige Geschichte verlangt, aber auch, um eigenen Vorlieben und Begabungen nachgehen zu können.



## b) Charaktere festlegen und als Comicfiguren entwerfen

Ist eine passende Geschichte gefunden, werden nun die Protagonistinnen und Protagonisten identifiziert und definiert. Dabei empfiehlt sich eine Beschränkung auf maximal drei handelnde Personen. Durch die Konzentration auf einige wenige Charaktere wird die graphische Umsetzung erleichtert und eine Konstanz in der Zeichnung begünstigt. Mit der Handlung im Hinterkopf entwerfen die Schülerinnen und Schüler zunächst ihre Figuren. Besonders dem Ich-Charakter kommt dabei besondere Aufmerksamkeit zu, indem dieser vor dem Anlegen des Storyboards bereits einige Male in verschiedenen Körper- und Gemüthshaltungen mit Bleistift gezeichnet wird.

## c) Ein Storyboard entwickeln, Bleistiftzeichnungen anfertigen, Texte festlegen

Nun wird – bereits im Originalformat des Zines – ein Storyboard entwickelt, das schon alle wesentlichen Elemente des Comics darstellt. Das bedeutet, dass in diesem Arbeitsschritt der Großteil der Gestaltung bestimmt wird:

- Titelseite (graphische Gestaltung des Titels, mit Namen des Autors/der Autorin)
- Positionierung, Größe und Form der Panels
- Zeichnungen und Textelemente (Sprech- und Denkblasen, Bildunter- und -überschriften, reine Textteile)

Um eine spannende Bildfolge zu erzielen, können die Schülerinnen und Schüler auf verschiedene Arten der „Kameraeinstellung“ zurückgreifen. So kann z. B. ein Panel mit einer „Nahaufnahme“ einem Panel mit einer Zeichnung in der „Totale“ folgen und so die Blickführung der Betrachterinnen und Betrachter lenken. Besonders wichtig ist auch hier wieder die Bedeutung der Zwischenräume, also der Zeit, die zwischen zwei Bildern vergeht, und der Handlungen, die zwischen zwei Bildern passieren. Werden diese Aspekte beachtet bzw. gut in die Erzählung eingeflochten, ergibt sich eine funktionierende sequenzielle Erzählung.

Dieser Arbeitsschritt wird in Bleistift ausgeführt, um eventuelle Änderungen einfach vornehmen zu können.

**d) Ausführung mit schwarzen Stiften auf weißem, festerem Papier**

Sind die Schülerinnen und Schüler mit ihren Entwürfen zufrieden, können sie die Umsetzung des finalen Produktes beginnen. Dazu sollte ein stärkeres Papier (z. B. 120 g) für das Zine verwendet werden, damit das Ergebnis auch nach längerem Arbeiten daran noch präsentabel ist. Gearbeitet wird ausschließlich mit schwarzen Stiften in verschiedenen Stärken (Fineliner, Filzstift, Marker etc.). Die Reduktion der gestalterischen Mittel auf eine Schwarzweiß-Gestaltung fördert die Konzentration auf Formen und Kontraste, und verspricht erfahrungsgemäß ein den hohen Erwartungen der Jugendlichen entsprechendes, „professionelleres“ Ergebnis. Besonders soll dem Verhältnis zwischen schwarzen und weißen Flächen Aufmerksamkeit beigemessen werden. Aus der Lektüre von „Fun Home“, das in Schwarzweiß bzw. Graustufen gehalten ist, sind die Schülerinnen und Schüler mit dieser Gestaltungsweise bereits vertraut.

**e) Präsentation in Gruppen**

Nach Abschluss der Arbeit an den Zines finden sich die Jugendlichen in Gruppen zu je ca. 4 Personen zusammen, um die Comics aller Gruppenmitglieder zu lesen. Danach gibt es eine Feedback-Runde, in der zuerst der Autor/die Autorin des jeweiligen Comics von seiner/ihrer Arbeit erzählt und sagt, was ihm/ihr leicht- bzw. schwergefallen ist. Daraufhin nennen die anderen Gruppenmitglieder mindestens zwei Aspekte, die ihnen am Comic besonders gut gefallen, sowie gegebenenfalls ein Detail, das sie anders machen oder verändern würden.

Zum Abschluss des Projektes können die Schülerinnen und Schüler ihre Zines auch kopieren und untereinander tauschen und verteilen, was mit diesem Format sehr einfach und kostengünstig möglich ist.

---

**Anmerkung zur Autorin:** Alison Bechdel ist auch bekannt geworden als Erfinderin des „Bechdel-Tests“, mit dem die Bedeutung von Frauen in Filmen analysiert werden kann. Um diesen Test zu bestehen, müssen die folgenden 3 Fragen mit „Ja“ beantwortet werden:

1. Gibt es im Film mindestens zwei Frauenrollen, die auch namentlich genannt werden?
2. Sprechen diese miteinander?
3. Wenn ja, sprechen sie über etwas anderes als einen Mann?

Dieser Test bietet einen Ausgangspunkt, um über Geschlechterverhältnisse, gesellschaftliche Stereotypisierung und Rollenzuweisungen in einem Film nachzudenken und diese zu hinterfragen.

Würde Ihr Lieblingsfilm diesen Test bestehen? Was bedeutet das für den Film?

Was macht dieser Test sichtbar? Was nicht?

<http://bechdeltest.com>

---

**Weiterlesen:** So wie Alison Bechdel in „Fun Home“ die Beziehung zu ihrem Vater beschreibt, arbeitet sie in „Wer ist hier die Mutter?“<sup>9</sup> (2014) jene zu ihrer Mutter auf.

**Die Autorinnen:**

Mag.<sup>a</sup> Wilma Seitinger ist nach ihrem Studium an der Akademie der bildenden Künste Wien und an der Universität Wien Lehrerin an einer AHS und einer BMHS für künstlerische Fächer und Englisch in der Steiermark. Ihre Expertise liegt im Bereich CLIL-Unterricht, in dem sie ihre beiden Fächer auf natürliche Weise verbindet.

Ass. Prof.<sup>in</sup> Mag.<sup>a</sup> Dr.<sup>in</sup> Anna Pritz lehrt und forscht an der Akademie der bildenden Künste Wien am Institut für das künstlerische Lehramt im Fachbereich Kunst- und Kulturpädagogik, ihr Schwerpunkt ist theoriegeleitet die Schnittstelle zur pädagogischen Praxis der Lehramtsstudierenden. Sie ist im Autorinnenteam des Schulbuchs für Bildnerische Erziehung „KUNST“.

<sup>9</sup> Bechdel, Alison (2014): Wer ist hier die Mutter? Köln: Kiepenheuer & Witsch.

## Ein Familiencomic in Schwarz und Weiß

### • Eine Geschichte finden

Überlegen Sie sich eine Geschichte, die mit Ihnen und Ihrer Familie zu tun hat und die Sie in einem Comic umsetzen möchten. Diese Geschichte kann wahr oder (teilweise) erfunden, lustig, traurig, absurd, identitätsstiftend, peinlich und noch vieles mehr sein.

### • Charakterentwicklung

Wie sehen Ihre Protagonisten/Protagonistinnen als Comicfigur aus? Fertigen Sie Skizzen an und zeichnen Sie die Figuren in mindestens drei verschiedenen Körperhaltungen und Gefühlslagen, die Sie dann auch für die Geschichte brauchen.

### • Ein Zine falten und das Storyboard entwerfen

Falten Sie aus einem weißen A3-Blatt ein Zine. Eine Anleitung finden Sie auf der nächsten Seite. Es ergeben sich ein Cover (vorne und hinten), sowie 3 Doppelseiten (das sind 6 Innenseiten), auf denen Sie Ihre Geschichte zeichnerisch und sprachlich erzählen werden. Überlegen Sie sich gut, wie Sie die einzelnen Panels auf den Seiten einsetzen möchten. Arbeiten Sie mit Bleistift, zeichnen Sie alle Bilder und schreiben Sie die Inhalte Ihrer Textelemente. Verlieren Sie sich nicht in Details, sondern versuchen Sie, Dinge sinnvoll zu vereinfachen.

Um sich Inspirationen für die Verwendung von Panels, Bildern und Texten zu holen, können Sie immer wieder nachschauen, wie Alison Bechdel in „Fun Home“ mit den einzelnen Elementen umgeht.

Besprechen Sie Ihren Entwurf mit Ihrer Lehrerin oder Ihrem Lehrer und mit anderen Schülern/Schülerinnen.

### • Ausführung

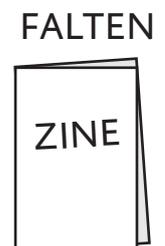
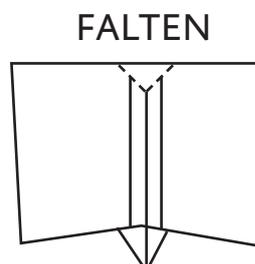
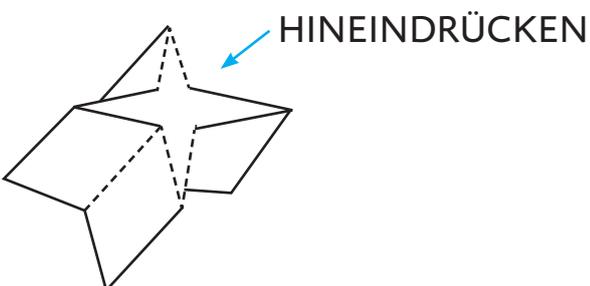
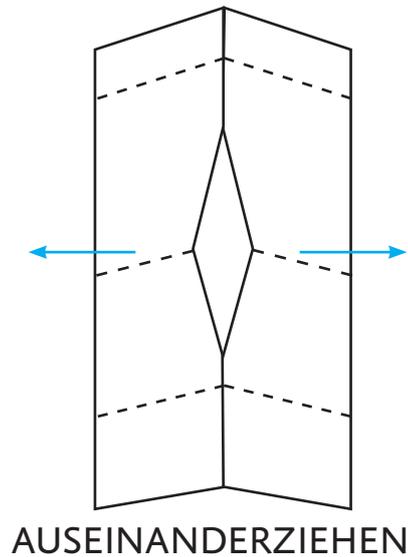
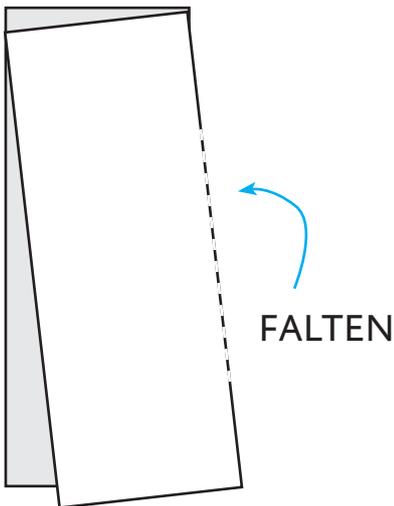
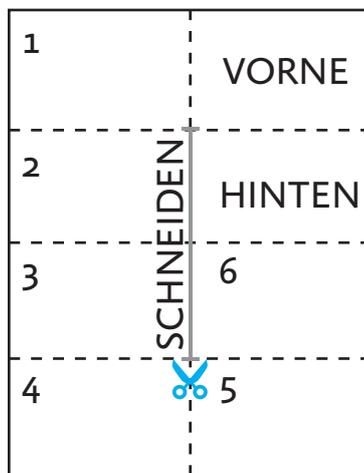
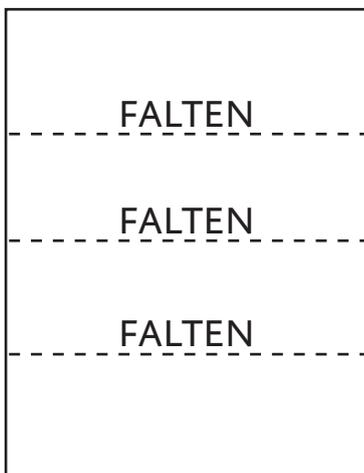
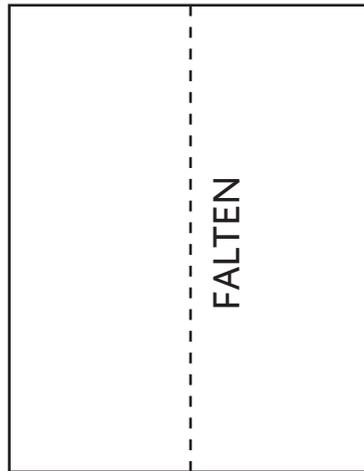
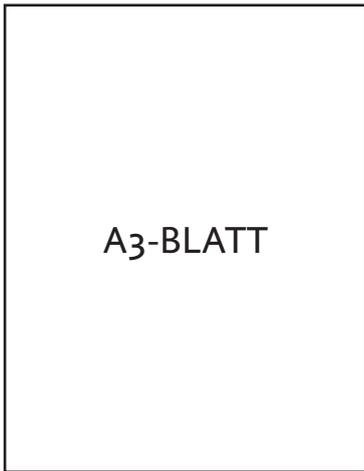
Zeichnen Sie Ihren Comic, verwenden Sie dazu nur verschiedene schwarze Stifte. Beachten Sie vor allem das Verhältnis zwischen weißen und schwarzen Flächen und planen Sie genügend Platz für die Textelemente ein.

### • Präsentation und Diskussion

In Gruppen zu je ca. 4 Personen betrachten Sie nun Ihre Ergebnisse. Geben Sie einander positives, konstruktives Feedback (Was ist mir aufgefallen? Was hat mir gut gefallen? Was würde ich anders machen?).

#### Vorgaben (verhandel- und veränderbar):

- Format: ein „Zine“ aus einem weißen A3-Blatt
- Ausführung in Schwarz auf weißem Grund
- Titelseite: der Titel Ihrer Geschichte und Ihr Name
- In Ihrem Comic sollten
  - max. 3 verschiedene Charaktere,
  - max. 2 verschiedene Orte/Hintergründe und
  - mind. 3 verschiedene „Kameraeinstellungen“ (Totale, Nahaufnahme etc.) vorkommen.





# NEWSLETTER

1 – 2018/19

# DEUTSCH

## WOZU GRAMMATIK?

von *Gábor Fónyad*

### 1 Einleitung

Man muss soweit ehrlich sein: Die Grammatik genießt sowohl bei Schülerinnen und Schülern als auch bei Lehramtskandidatinnen und -kandidaten nicht gerade ein hohes Ansehen.<sup>1</sup> Die Begeisterung hält sich in Grenzen, und regelmäßig taucht die Frage auf (die zumeist ehrlich und nicht frech gemeint ist): „Wozu brauche ich das?“ Dennoch werden in den Schulen nach wie vor beharrlich Wortarten und Satzglieder bestimmt, der Konjunktiv I und II konjugiert und das Passiv gebildet.

Steinig/Huneke (2011: 165) halten fest: „Die alte Schulgrammatik wird – auch und gerade von den Deutschlehrern – mit zunehmendem Widerwillen tradiert und auf wenige ungeliebte Deutschstunden beschränkt.“ Und auch Bredel (2013: 14) fragt: „Ist es wichtig, und wenn ja, warum, dass Schüler/innen Subjekte und Objekte voneinander unterscheiden können? Was hilft es Kindern, wenn sie Verben identifizieren können?“

Hinzu kommt, dass es von sprachwissenschaftlicher Seite, die sich ausgesprochen ausgiebig mit Grammatik beschäftigt, Skepsis oder zumindest Desinteresse gegenüber dem schulischen Grammatikunterricht gibt. Untersuchungen in der sprachwissenschaftlichen Grammatik sind in den seltensten Fällen dazu gedacht, in den Deutschunterricht integriert zu werden.

Es lohnt sich daher, sich einige allgemeine Gedanken über das Wesen und die Sinnhaftigkeit des schulischen Grammatikunterrichts zu machen.

<sup>1</sup> Diese Feststellung erlaubt sich der Verfasser, da er neben der Schule auch an der Universität Grammatik unterrichtet.

## 2 Dilemmas der Schulgrammatik

### 2.1 Die „richtige“ Grammatik und Sprachreflexion

Das vielleicht größte Dilemma, vor dem jede Schulgrammatik steht, ist, dass sie zwei Aufträge zugleich zu erfüllen hat: Einerseits soll sie die „richtige“ Grammatik lehren (zu den Anführungszeichen später mehr), andererseits dient sie auch der metasprachlichen Reflexion *über Sprache* (wie funktioniert die deutsche Grammatik?).

Beim Erlernen des „richtigen“ Gebrauchs der Grammatik geht es klassischerweise um Bereiche wie etwa die korrekte Konjugation der Verben (vor allem der unregelmäßigen), die richtige Verwendung der Kasus (vor allem des Dativs und des Akkusativs, aber auch des Genitivs) oder die richtige Satzstellung (nach *weil* steht das finite Verb an letzter Stelle). Bei der Sprachreflexion mit Hilfe der Grammatik hingegen steht zum Beispiel die Klassifizierung von Wörtern und Wortgruppen in Wortarten und Satzglieder im Mittelpunkt.

Betrachten wir diese beiden Bereiche anhand eines Beispielsatzes:

*Wir können heute nicht ins Freibad gehen, weil das Wetter ist schlecht.*

Der Satz enthält einen sogenannten Grammatikfehler, da nach der Konjunktion *weil* das finite Verb an letzter Stelle steht und nicht, wie hier, an zweiter. Richtig lautet der Satz:

*Wir können heute nicht ins Freibad gehen, weil das Wetter schlecht ist.*

Das müssen Schülerinnen und Schüler im Deutschunterricht lernen. Die Tatsache allerdings, dass dieser Verstoß gegen die normative Sprachrichtigkeit ausgesprochen häufig vorkommt, auch, oder vielleicht vor allem, bei Muttersprachlern, wirft auf der anderen Seite eine spannende Frage auf, die ein Reflektieren über Sprache ermöglicht: Wie kann es sein, dass gerade dieser Fehler mit einer derart großen Regelmäßigkeit auftritt? Und wenn man ehrlich ist, verwendet man auch als Deutschlehrerin bzw. Deutschlehrer in der gesprochenen Sprache zuweilen ein *weil* mit Verbzweitstellung. (Eine mögliche Antwort siehe unter Punkt 4.)

In den Bereich der Sprachreflexion mittels Grammatik fallen typischerweise die Satzglieder. So lernen Schülerinnen und Schüler in der 2. Klasse Unterstufe, dass man nach dem Subjekt mit „Wer?“ oder „Was?“ fragt und dass es im Nominativ („1. Fall“) steht. Allerdings ist es mehr als fraglich, ob ihnen diese Einsicht zu einer besseren Sprachproduktion verhilft – zumal Jugendliche im Alter von 12 Jahren schon längst, im Zuge des ungesteuerten Erstspracherwerbs, die Funktion der Kasus und der semantischen Rollen (also der Satzglieder) erworben haben. Würden Menschen Subjekte und Objekte nicht voneinander unterscheiden können („Wer macht was mit wem?“), würde sprachliche Kommunikation schlichtweg nicht funktionieren. Ebenso vermessen wäre es zu behaupten, dass nur diejenigen Menschen Subjekte bilden können, die Grammatikunterricht genossen haben. Die Satzgliedlehre dient also offensichtlich nicht einer Verbesserung der Sprachproduktion.

Regulierender, korrigierender Grammatikunterricht und metasprachliche Reflexion über die Funktion grammatischer Formen verhalten sich ähnlich wie Eiskunstlauf und Anatomie: Die Anatomie fragt danach, wie der menschliche Körper gebaut ist, während eine angehende Eiskunstläuferin wissen muss, wie sie ihren Körper richtig einsetzt, um zum Beispiel eine Pirouette richtig zu drehen. Dabei können anatomische Kenntnisse helfen, müssen es aber nicht.

Einen ähnlichen Vergleich bietet das Verhältnis von Botanik und Gärtnerei: Der Botaniker versucht, die Pflanzenwelt systematisch zu beschreiben und zu erklären, während die Gärtnerin sich der Pflanzenwelt bedient, um einen schönen oder nützlichen Garten anzulegen. Es ist nicht die Aufgabe des Botanikers, einen Garten anzulegen oder darüber zu urteilen, ob eine bestimmte Blume schön ist oder nicht.

## 2.2 Sprachlich heterogene Lerngruppen

Die Schulgrammatik wurde für eine homogene Schülerschaft mit Deutsch als Muttersprache konzipiert. Die Realität an vielen Schulen ist heute hingegen die, dass viele Schülerinnen und Schüler nicht Deutsch als Muttersprache haben beziehungsweise schlechte Deutschkenntnisse haben.<sup>2</sup> Dadurch ergibt sich auch eine andere Schwerpunktsetzung hinsichtlich der beiden Aufgabenbereiche: Eine Reflexion *über* die Funktion verschiedener Grammatikformen erscheint nur dann sinnvoll, wenn diese Grammatikformen auch beherrscht werden. Die Funktion der Kongruenz zwischen Subjekt und Prädikat lässt sich nur dann erörtern, wenn diese im grammatischen Wissen bereits vorhanden ist (was wiederum im Erstspracherwerb ungesteuert geschieht – kein Muttersprachler würde den Satz sagen oder schreiben: *Ich schläfst lange* – falls das doch geschieht, dann ist das wohl auf fehlende Aufmerksamkeit zurückzuführen).

## 2.3 Wozu Muttersprachlern die eigene Grammatik lehren?

Das ist nicht als provokante Frage gemeint. Wir gehen weiterhin davon aus, dass die klassische Schulgrammatik für Muttersprachler konzipiert worden ist und müssen fürs Erste die mehrsprachige Realität in den Klassen ausblenden. Aus der Sprachwissenschaft wissen wir, dass der Erstspracherwerb ungesteuert geschieht und dass jeder Mensch, unabhängig von seiner Bildung, die Grammatik seiner Erstsprache erwirbt. Jeder Sprecher des Deutschen wendet die unterschiedlichen Zeitformen und Kasus adäquat an, auch wenn er sich dessen nicht bewusst ist, dass er soeben ein Perfekt oder einen Dativ produziert hat.

Auf diesen Umstand hat bereits Jacob Grimm<sup>3</sup> (1785 – 1863) hingewiesen – also gerade einer, der, gemeinsam mit seinem Bruder Wilhelm, heute in erster Linie als Märchensammler bekannt ist und somit im Fach Deutsch durchaus eine gewisse Autorität genießt (auch ihr *Deutsches Wörterbuch* sollte nicht vergessen werden<sup>4</sup>). In der *Vorrede* seiner vierbändigen *Deutschen Grammatik* schreibt er 1819:

*Jeder Deutsche, der sein Deutsch schlecht und recht weiß, d. h. ungelehrt, darf sich, nach dem treffenden Ausdruck eines Franzosen: eine selbsteigene, lebendige Grammatik nennen und kühnlich alle Sprachmeisterregeln fahren lassen.*

(Jacob Grimm, *Deutsche Grammatik*, Vorrede [1819], zit. nach Stockhammer 2014: 166).

Ein „Deutscher“ – sprich: jemand mit Deutsch als Erstsprache – braucht keine „Sprachmeisterregeln“, sprich: Grammatikunterricht.

Auch Steinig/Huneke (2011: 163) heben dieses Problem hervor:

*Aber im eigensprachlichen Unterricht erscheint Grammatikarbeit vielen nicht recht einsehbar. Die Wahl des korrekten Genus oder die Wortstellung beherrscht jeder in seiner Muttersprache normalerweise hervorragend und mühelos, ohne darüber nachdenken zu müssen. Selbst exzellente Stilisten müssen nicht wissen, zu welcher Wortart die Wörter ihrer kunstvoll gebauten Sätze gehören.*

Auch wenn die gegenwärtige Grammatiktheorie uneins ist darüber, ob nun die Sprachfähigkeit angeboren ist (Nativismus – zum Beispiel die Universalgrammatik Noam Chomskys) oder erst im Laufe der kognitiven Entwicklung des Kindes gemeinsam mit anderen kognitiven Fähigkeiten erworben wird (Kognitivismus – zum Beispiel Michael Tomasello – oder Interaktionalismus/Behaviorismus), stellt doch niemand in Frage, dass *alle* Menschen ungefähr im selben Alter *in relativ kurzer Zeit* die Regeln (mindestens) einer Sprache (ihrer Muttersprache) erwerben (vgl. dazu Aitchison 2008). Vor diesem Hintergrund erscheint das Unterrichten, Muttersprachlern eben den „richtigen“ Gebrauch ihrer Muttersprache zu lehren, nicht nur als sinnlos beziehungsweise redundant, sondern auch als eine Anmaßung, da sich die Deutschlehrerin als Sprachmeisterin über diese stellt.

Ebenso, wie Kinder das Gehen nicht dadurch lernen, dass ihnen die Erwachsenen das richtige Gehen vorzeigen, erwerben sie auch ihre Grammatik nicht durch Unterricht. Grammatikunterricht als Sprachreflexion hingegen ist unter diesem Blickwinkel naheliegend.

<sup>2</sup> Diese Differenzierung erscheint vor allem im gegenwärtigen Bildungspolitikdiskurs notwendig, da es nicht nur Schülerinnen und Schüler mit einer anderen Muttersprache als Deutsch gibt, sondern auch solche, die von Haus aus zweisprachig sind oder die zwar nicht Deutsch als Erstsprache haben, Deutsch aber auf muttersprachlichem Niveau beherrschen.

<sup>3</sup> Zu Jacob Grimm und seinem Beitrag zur Grammatik(theorie) vgl. Bredel (2013: 210 – 212) und Stockhammer (2014: 163 – 168).

<sup>4</sup> DWB = Deutsches Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm. 16 Bde. in 32 Teilbänden. Leipzig 1854 – 1961. Quellenverzeichnis Leipzig 1971. Dieses ist heute online zugänglich: [http://woerterbuchnetz.de/cgi-bin/WBNetz/wbgui\\_py?sigle=DWB](http://woerterbuchnetz.de/cgi-bin/WBNetz/wbgui_py?sigle=DWB).

## 2.4. Die veraltete Schulgrammatik

Als letztes – vorläufiges – Dilemma muss darauf hingewiesen werden, dass die Schulgrammatik nicht auf dem neuesten Stand der Sprachwissenschaft ist und in weiten Teilen nach wie vor dem großen Bruder Latein Grammatik dient (vgl. dazu auch Steinig/Huneke 2011: 164). So besteht sie zum Teil – vor allem im Sekundarbereich I – immer noch auf der Zehn-(manchmal acht-)Wortarten-Lehre, obwohl keine der wissenschaftlichen Grammatiken<sup>5</sup> diese vertritt. So entbehrt etwa die Wortart Numerale jeder theoretischen Grundlage (wieso ist „ein Dutzend“ kein Substantiv, „dreimal“ kein Adverb, „dritte“ kein Adjektiv?).<sup>6</sup> Um eine neue, grundlegend umgearbeitete schulgrammatische Terminologie bemüht sich das aktuelle Projekt *Schulgrammatische Terminologie* am Institut für Deutsche Sprache Mannheim (vgl. <http://www.grammatischeterminologie.de/>).

Hier gilt es, einen Zwischenweg zu finden zwischen teils vereinfachender und dadurch zuweilen verfälschender oder aber unpräziser schulgrammatischer auf der einen und wissenschaftlich fundierter Terminologie auf der anderen Seite, die in ihrer Wissenschaftlichkeit nicht immer leicht zugänglich ist.

## 3 Präskriptive vs. deskriptive Grammatik

Ganz grundsätzlich ist zwischen zwei Arten von Beschäftigung mit Sprache zu unterscheiden: einer vorschreibenden (**präskriptiven**) und einer beschreibenden (**deskriptiven**). Die Sprachwissenschaft interessiert sich ausschließlich für die objektive Beschreibung und Erklärung dessen, was in der Sprache tatsächlich vorkommt, normative, sprachkritische Urteile sind explizit tabu – ganz gleich wie der Botanik nicht zusteht, die Pflanzen in „gute“ und „schlechte“ oder „richtige“ und „falsche“ einzuteilen. Die Sprachkritik hingegen trifft Urteile bezüglich einer sprachlichen Erscheinungsform und ihrer „Richtigkeit“ oder Angemessenheit.

Beschäftigung mit Sprache <sup>7</sup>	
präskriptiv	deskriptiv
Bewertung, Beurteilung	Beschreibung, Erklärung
<b>Sprachkritik</b>	<b>Sprachwissenschaft</b>

Das war aber nicht immer so. Bis zum Ende des 18. Jahrhunderts war die Beschäftigung mit Sprache stets sowohl deskriptiv als auch präskriptiv – die *Sprachbeschreibung* war immer zugleich auch eine *Sprachbewertung* (vgl. dazu Bredel 2013: 207 – 210, Kilian/Niehr/Schiewe 2010: 13 f., Kilian/Niehr 2015: 10 f.). Erst im 19. Jahrhundert trennten sich dann die Wege, als mit der Entdeckung der indogermanischen Sprachverwandtschaft die historisch-vergleichende Sprachwissenschaft begründet wurde und mit ihr eine im modernen Sinn „wissenschaftliche“ Beschäftigung mit Sprache Einzug hielt.

Auch der bereits erwähnte Jacob Grimm bezieht explizit gegen die normative Sprachkritik Stellung:

*Sobald die kritik gesetzgeberisch werden will, verleiht sie dem gegenwärtigen zustand der sprache kein neues leben, sondern stört es gerade auf das empfindlichste. weisz sie sich hingegen von dieser falschen ansicht frei zu halten, so ist sie eine wesentliche stütze und bedingung für das studium der sprache und poesie.*

(Jacob Grimm [1819]: *Deutsche Grammatik*, Bd. 1, Vorrede; zit. nach Kilian/Niehr/Schiewe 2010: 14).

Eine „gesetzgeberische“ Herangehensweise an das Phänomen Sprache ist zu vermeiden. Das „grammatische Studium“ kann für Grimm „kein anderes als ein streng wissenschaftliches“ sein (zit. nach Stockhammer 2014: 166).

<sup>5</sup> Genannt seien hier: *Duden. Die Grammatik* (2006). Hg. von der Dudenredaktion. 7., völlig neu erarb. und erw. Aufl. – Mannheim, Leipzig, Wien, Zürich: Dudenverlag (Duden 4). – Eisenberg, Peter (2006): *Grundriß der deutschen Grammatik*. Bd. 1: Das Wort. – Stuttgart: Metzler. – *grammis 2.0*. das grammatische informationssystem des instituts für deutsche sprache mannheim (ids). Projektleitung: Roman Schneider. – Mannheim: Institut für deutsche Sprache (IDS). <http://hypermedia.ids-mannheim.de/index.html> – Helbig, Gerhard (1999): *Deutsche Grammatik. Grundfragen und Abriss*. 4., unveränd. Aufl. – München: iudicium. – Hentschel, Elke/Weydt, Harald (2003): *Handbuch der deutschen Grammatik*. 3., völlig neu bearb. Aufl. [oder 4. Aufl.] – Berlin/New York: de Gruyter. – Imo, Wolfgang (2016): *Grammatik. Eine Einführung*. – Stuttgart: Metzler. – Zifonun, Gisela/Hoffmann, Ludger/Strecker, Bruno (1997): *Grammatik der deutschen Sprache*. 3 Bde. – Berlin [u. a.]: de Gruyter.

<sup>6</sup> **KOMPETENZ:DEUTSCH – modular. Sprachbuch für höhere Schulen. Trainingsteil 1** des Autorenteam's Stockinger/Schörkhuber/Hofbauer/Geisler (SBN 190006) – Wien: hpt 2019 bildet da eine erfreuliche Ausnahme.

<sup>7</sup> Nach Kilian, Jörg/Niehr, Thomas/Schiewe, Jürgen (2010): *Sprachkritik. Ansätze und Methoden der kritischen Sprachbetrachtung*. – Berlin [u. a.]: de Gruyter (= Germanistische Arbeitshefte 43), S. 13.

Um 1900 vergrößert sich die Kluft zwischen Sprachkritik und Sprachwissenschaft noch einmal: Der um diese Zeit aufkommende Strukturalismus betrachtet die Sprache als ein regelhaftes, abstraktes System, das ausschließlich deskriptiv beschrieben und erklärt werden kann (die einzelnen Bestandteile werden segmentiert und klassifiziert – niemals aber bewertet), während die Sprachkritik die Sprache als einen Organismus betrachtet und sie in seinem Gebrauch untersucht, wobei dieser Gebrauch natürlich bewertet werden kann beziehungsweise auch muss. Im Laufe des 20. und des beginnenden 21. Jahrhunderts vergrößerte sich der Graben zwischen diesen beiden Lagern noch weiter. Die Sprachwissenschaft (mit dem Schwerpunkt Syntax) hat immer stärker spezialisierte Einzeldisziplinen hervorgebracht und einen zuweilen hermetischen Formalismus geschaffen (man denke etwa an die Terminologie der Generativen Grammatik, in der unter anderem von Theta-Rollen zuweisenden lexikalischen Köpfen, Zwischen- und Maximalprojektionen, Schwestern oder c- und m-Kommandos die Rede ist).

Grammatikunterricht in der Schule steht zwischen den Fronten Präskription und Deskription: Einerseits soll sie die „richtige“ Grammatik lehren, andererseits zur Beschreibung und Erklärung grammatischer Phänomene befähigen. Sie muss die Gärtnerin wie den Botaniker bedienen.

## 4 Wozu also Grammatik?

Warum also soll man sich im Deutschunterricht mit Grammatik beschäftigen? Wie wir gesehen haben, spricht einiges dagegen. Grammatiklernzielkontrollen sind zwar beliebte Methoden der Mitarbeitsfeststellung, da sie sich gut für eine Quantifizierung der Schülerleistungen eignen, indem der abzufragende Stoff klar umrissen ist (etwa: „die Kapitel Adjektive und Pronomen“) und die Antworten – vermeintlich – jeweils „richtig“ oder „falsch“ sind – im Gegensatz etwa zu einer Gedichtanalyse. Aber das ist ein zugegebenermaßen schwaches Argument (und würde bei einer Erörterung scheitern).

Als Denkanregung für Antworten, die wohl jede und jeder für sich finden muss, seien folgende Antwortmöglichkeiten auf diese Frage gegeben (vgl. dazu auch Imo (2016: 1 f.) und Steinig/Huneke (2011: 171 – 175)):

- **Deutsch als Fremdsprache:** Wenn man Deutsch im Rahmen des DaF/DaZ-Unterrichts oder an einer österreichischen Schule mit einem hohen Anteil an Schülerinnen und Schülern mit schlechten Deutschkenntnissen unterrichtet, kommt man nicht umhin, die Struktur des Deutschen erklären zu müssen.
- Grammatikwissen ist umgekehrt auch beim **Erwerb einer Fremdsprache** hilfreich. So kann es das Lernen erleichtern, wenn man von Anfang an weiß, dass eine bestimmte Sprache zur Zeitenbildung Hilfsverben verwendet oder eine andere nicht nur vier Kasus, sondern mehr hat.
- Viele Bereiche der **Rechtschreibung** können mit Hilfe von grammatikalischen Erklärungen besser erarbeitet werden als durch stures Auswendiglernen. Das gilt etwa für die Groß-/Kleinschreibung (*laufen – das Laufen*), Getrennt-/Zusammenschreibung (*den Anfangsbuchstaben groß schreiben – Pünktlichkeit großschreiben*) oder die Beistrichsetzung. (Wobei wir stillschweigend vom Axiom ausgehen, dass Rechtschreibung relevant ist.)
- Grammatikwissen ermöglicht Einsichten in die **Struktur der Sprache** (Sprachreflexion, Sprachbewusstsein). Ohne Übertreibung kann man wohl behaupten, dass kaum eine andere Disziplin aus den Geisteswissenschaften so präzise Formulierungen ermöglicht wie die Sprachwissenschaft. Wie auch immer das Verhältnis von Denken und Sprache beschaffen sein mag (diese grundlegende Frage ist keineswegs entschieden) – mit Hilfe der Grammatik kann man ziemlich weit in den menschlichen Geist hineinblicken.
- Nicht zuletzt ist eines der Ziele des Deutschunterrichts, Schülerinnen und Schüler an die Rezeption und – vor allem – die Produktion der deutschen **Standardsprache** heranzuführen. Wer in der Gesellschaft bestehen will, muss ihre Kulturtechniken kennen. Die Standardsprache ist eine von ihnen. Da diese eine normierte Varietät ist, muss sie von Muttersprachlern – die jeweils einen Dialekt oder eine Umgangssprache als Erstsprache haben – sozusagen als Fremdsprache erlernt werden.
- Und schließlich: Es sollte auch durchaus legitim sein, der Auseinandersetzung mit Grammatik einen gewissen **Selbstzweck** zuzugestehen. Schule soll ja auch ein Ort sein, wo eine nicht unmittelbar nutzen- und praxisorientierte Beschäftigung ermöglicht wird. Wenn man sich darauf einlässt, kann Grammatik sogar Spaß machen.

Platz für eigene Antworten:

---



---



---

## Literaturhinweise:

- Aitchison, Jean (2008): *The Articulate Mammal. An Introduction to Psycholinguistics*. 5. Aufl. – London/New York: Routledge, S. 7 – 23.
- Bredel, Ursula (2013): *Sprachbetrachtung und Grammatikunterricht*. 2. Aufl. – Paderborn [u. a.]: Schöningh (= UTB 2890).
- Imo, Wolfgang (2016): *Grammatik. Eine Einführung*. – Stuttgart: Metzler.
- Kilian, Jörg/Niehr, Thomas/Schiewe, Jürgen (2010): *Sprachkritik. Ansätze und Methoden der kritischen Sprachbetrachtung*. – Berlin [u. a.]: de Gruyter (= Germanistische Arbeitshefte 43).
- Kilian, Jörg/Niehr, Thomas (2015): „Einführung.“ – In: Kilian, Jörg/Niehr, Thomas (Hg.): *Texte zur Sprachkritik und Sprachreflexion*. – Stuttgart: Reclam, S. 9 – 25 (= RUB 19348).
- Steinig, Wolfgang/Huneke, Hans-Werner (2011): *Sprachdidaktik Deutsch. Eine Einführung*. 4., neu bearb. u. erw. Aufl. – Berlin: Erich Schmidt (= Grundlagen der Germanistik 38).
- Stockhammer, Robert (2014): *Grammatik. Wissen und Macht in der Geschichte einer sprachlichen Institution*. – Berlin: Suhrkamp (= stw 2095).
- Stockinger, Reinhard/Schörkhuber, Wolfgang/Hofbauer, Barbara/Geisler, Gertraud: *KOMPETENZ:DEUTSCH – modular. Sprachbuch für höhere Schulen. Trainingsteil 1*. – Wien: Verlag Hölder-Pichler-Tempsky 2019.

## Der Autor

MMag. Gábor Fónyad, Bakk. MA, ist Lehrer für Deutsch und Ungarisch an einer allgemeinbildenden höheren Schule und Lehrbeauftragter für Sprachwissenschaft am Institut für Germanistik der Universität Wien. Gábor Fónyad ist auch als Schriftsteller tätig. Sein erster Roman „Zuerst der Tee“ ist 2015 im Verlag Wortreich erschienen. Derzeit arbeitet er an seinem zweiten Roman.

NEWSLETTER

1 – 2018/19

# DEUTSCH

## POETRY SLAM

von *Verena Kleinberger*

„Die Lyrik wird geschätzt und trotzdem kaum gelesen. Dabei lehrt uns die Gedichtlektüre etwas, was wir gerade in Zeiten des Populismus wieder dringend brauchen: den Umgang mit Mehrdeutigkeit.“ schreibt Florian Bissig dieses Jahr in der Schweizer „Aargauer Zeitung“. Und er sieht Potential in neuen, zeitgenössischen Formen der Lyrik: „In jüngerer Zeit hat sich die Dichtkunst mit Poetry Slams und allerlei Performances verquickt und verjüngt und ist so ein gefragter Teil der Kulturszene. Dabei löst sich die Dichtkunst keineswegs bloss<sup>1</sup> als Recycling-Material in den neuen Formen auf. Es ist zugleich eine Renaissance der klassischen Gedichtformen, wie dem Sonett, zu beobachten. Die Akzentuierung des Kunstvollen, die Abhebung von der Alltagssprache ist wieder zur schöpferischen Möglichkeit geworden, jedoch meist in einem spielerischen Gestus.“<sup>2</sup>

In diesem Vorschlag für ein Unterrichtsprojekt soll das Thema „Poetry Slam“ im Mittelpunkt stehen. Poetry Slams haben sich, gerade im deutschsprachigen Raum, als ein gefragter Faktor im Literaturbetrieb etabliert, vor allem Jugendliche und junge Erwachsene werden von diesem Format und den verschiedenen dabei vorgetragenen literarischen Formen angesprochen. Mit Hilfe der folgenden Arbeitsaufträge sollen sich die Schülerinnen und Schüler dem Thema in einem ersten Schritt annähern, sich mit Texten sowie Performances von Teilnehmerinnen und Teilnehmern auseinandersetzen und sich eine Meinung zu diesem literarischen Format bilden. Eventuell entsteht sogar Lust, selbst mit einem kreativen Beitrag ins Handeln zu kommen.

Die folgenden Arbeitsaufträge sind eine Anregung für den Einsatz im Unterricht.

<sup>1</sup> in Schweizer Rechtschreibung

<sup>2</sup> Quelle: <https://www.aargauerzeitung.ch/kultur/ein-auslaufmodell-der-literatur-warum-wir-lyrik-heute-wieder-dringend-brauchen-132295854>, abgerufen am 8. Nov. 2018.

## 1 Einstieg in das Thema

### Was ist ein Poetry Slam?

Vielleicht haben Sie bereits von Poetry Slams gelesen, eventuell sind Sie im Internet in letzter Zeit über das Video eines Slam-Beitrags „gestolpert“, möglicherweise haben Sie sogar schon einen Slam besucht. Mit Hilfe dieses Einstiegs sollen Sie Informationen zum Thema sammeln, um sich so innerhalb der Klasse eine gemeinsame Wissensgrundlage für die weiteren Arbeitsaufträge zu erarbeiten.



Fotolia © wortschatz81

**Bearbeiten Sie die folgenden Arbeitsaufträge, indem Sie in Einzelarbeit auf mindestens drei unterschiedlichen Internetseiten zum Thema „Poetry Slam“ recherchieren. Vergleichen Sie anschließend im Plenum Ihre Ergebnisse.**

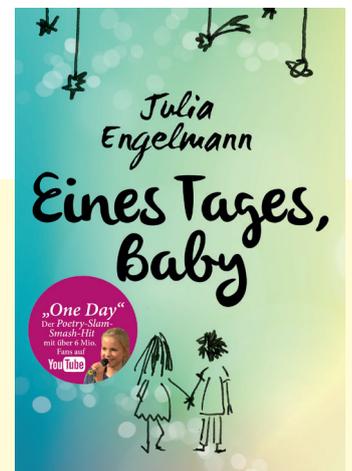
- Erklären Sie den Begriff „Poetry Slam“.
- Benennen Sie Regeln, die für den Vortrag der Mitwirkenden gelten. Untersuchen Sie auch, welche literarischen Formen bei diesen Veranstaltungen vorgetragen werden dürfen.
- Erläutern Sie den möglichen Ablauf eines Poetry Slams. Auf welche Weise wird die Siegerin/der Sieger gekürt? Inwiefern unterscheidet sich ein Slam von „Open Mic-Veranstaltungen“ und Lesungen?
- Fassen Sie zusammen, welche Spielarten des Poetry Slams es gibt.
- Finden Sie heraus, ob es in der Nähe Ihres Heimatortes Slam-Veranstaltungen gibt. Hätten Sie Interesse, eine solche Veranstaltung zu besuchen? Warum bzw. warum nicht?

## 2 Beispiel eines Slam-Beitrags: „Reckoning Text“ von Julia Engelmann

Die 1992 in Bremen geborene Julia Engelmann hat mit ihrem „Reckoning Text“ im Rahmen des „5. Bielefelder Hörsaal-Slams“ wohl bislang am meisten Aufmerksamkeit unter den Poetry Slammern erweckt – immerhin wurde das Video ihres Auftritts auf YouTube bislang mehr als 12 Millionen mal aufgerufen.

**Lesen Sie den Text und bearbeiten Sie die folgenden Arbeitsaufträge:**

- Geben Sie den Inhalt des Textes knapp wieder.
- Beschreiben Sie sprachliche und formale Auffälligkeiten des Textes.
- Erklären Sie, was unter dem Begriff „Intertextualität“ zu verstehen ist. Recherchieren Sie dazu in Lexika und/oder im Internet.
- Untersuchen Sie nun Julia Engelmanns Werk auf intertextuelle Bezüge. (Tipp: Sehen Sie sich dazu unter anderem das Musikvideo „Reckoning Song (One Day)“ von Asaf Avidan an.)
- Deuten Sie den Text, indem Sie eine Interpretationshypothese aufstellen.
- Sehen Sie sich nun auf YouTube das Video von Julia Engelmanns Auftritt beim „5. Bielefelder Hörsaal-Slam“ an. Beschreiben Sie, ob und wie sich dadurch Ihre Sichtweise des Textes verändert.
- Bewerten Sie Julia Engelmanns Performance beim Hörsaal-Slam.
- Nehmen Sie kritisch zur Qualität dieses Textes Stellung und beurteilen Sie, ob er der Lyrik zugerechnet werden kann.



Text:

**ONE DAY/RECKONING TEXT<sup>3</sup> von Julia Engelmann**  
für Asaf

<p>1 »One day, baby, we'll be old, oh baby, we'll be old and think of all the stories that we could have told.«</p> <p>5 <i>Eines Tages, Baby, werden wir alt sein, oh Baby, werden wir alt sein und an all die Geschichten denken, die wir hätten erzählen können.</i></p> <p>Wer ich bin?</p> <p>10 Ich bin der Meister der Streiche, wenn's um Selbstbetrug geht, ein Kleinkind vom Feinsten, wenn ich vor Aufgaben steh. Bin ein entschleunigtes Teilchen, 15 kann auf keinsten was reißen, lass mich begeistern für Leichtsinn – wenn ein anderer ihn lebt.</p> <p>Ich denke zu viel nach, ich warte zu viel ab, 20 ich nehm mir zu viel vor, und ich mach davon zu wenig. Ich zweifle alles an, halte mich zu oft zurück, ich wäre gerne klug – 25 allein das ist ziemlich dämlich.</p> <p>Ich würde so vieles sagen, aber bleibe meistens still, weil – wenn ich das alles sagen würde, wär das viel zu viel. Es gibt so viel zu tun, 30 meine Listen sind so lang, ich werd das eh nie alles schaffen, also fang ich gar nicht an.</p> <p><i>Und eines Tages, Baby, werde ich alt sein, oh Baby, werde ich alt sein 35 und an all die Geschichten denken, die ich hätte erzählen können.</i></p> <p>Stattdessen?</p> <p>Stattdessen häng ich planlos vorm Smartphone, wart bloß auf den nächsten Freitag. 40 »Ach, das mach ich später« ist die Baseline meines Alltags. Ich bin so furchtbar faul wie ein Kieselstein am Meeresgrund. Ich bin so furchtbar faul, 45 mein Patronus ist ein Schweinehund. Mein Leben ist ein Wartezimmer, niemand ruft mich auf. Mein Dopamin – das spar ich immer, falls ich's noch mal brauch.</p>	<p>Und du?</p> <p>Du murmelst jedes Jahr neu an Silvester die wieder gleichen Vorsätze treu in dein Sektglas. Und Ende Dezember stellst du fest, dass du recht hast, wenn du sagst, dass du sie dieses Mal 55 schon wieder vercheckt hast. Dabei sollte für dich doch schon 2013 »das erste Jahr vom Rest deines Lebens« werden. Du wolltest abnehmen, früher aufstehen, öfter rausgehn, mal deine Träume angehn, mal die Tagesschau sehen 60 für dein Smalltalk-Allgemeinwissen. Aber so wie jedes Jahr, obwohl du nicht damit gerechnet hast, kam dir wieder mal der Alltag dazwischen.</p> <p>Unser Leben ist ein Wartezimmer, niemand ruft uns auf. Unser Dopamin – das sparen wir immer, falls wir es später brauchen. Wir sind jung und haben so viel Zeit, warum soll'n wir was riskieren? 70 Wir wollen keine Fehler machen, wollen auch nichts verlieren.</p> <p>Und es bleibt so viel zu tun, unsre Listen bleiben lang, und so geht Tag für Tag ganz still ins unbekannte Land. Aus »Das mach ich später« wird »Ach, das mach ich später« 75 wird »AHHHH, das mach ich später!« wird jetzt.</p> <p><i>Und eines Tages, Baby, werden wir alt sein, oh Baby, werden wir alt sein und an all die Geschichten denken, die wir hätten erzählen können.</i> 80</p> <p>Und die Geschichten, die wir dann stattdessen erzählen, werden traurige Konjunktive sein wie –</p> <p>»Einmal wär ich fast einen Marathon gelaufen und hätte fast die Buddenbrooks gelesen, 85 und ich wär mal beinah »bis die Wolken wieder lila« waren noch wach gewesen, fast hätten wir uns mal demaskiert und gesehen, wir sind die Gleichen, und dann hätten wir uns fast gesagt, 90 wie viel wir uns bedeuten« –</p> <p>werden wir erzählen. Und dass wir bloß faul und feige waren, das werden wir verschweigen und uns heimlich wünschen, 95 noch ein bisschen hierzubleiben.</p>
---	---

<sup>3</sup> reckoning – (engl.) Abrechnung



100	Wenn wir dann alt sind und unsere Tage knapp – und das wird sowieso passieren – dann erst werden wir kapieren, wir hatten nie was zu verlieren. Denn das Leben, das wir führen wollen, das können wir selber wählen. Also los!, schreiben wir Geschichten, die wir später gern erzählen.	»Der Sinn des Lebens ist Leben« – das hat schon Casper gesagt. »Let's make the most of the night« – das hat schon Ke\$ha gesagt.	125
105	Also!  Lass uns nachts lange wach bleiben, aufs höchste Hausdach der Stadt steigen, lachend und vom Takt frei die allertollsten Lieder singen!	Lass uns möglichst viele Fehler machen und möglichst viel aus ihnen lernen, lass uns jetzt schon Gutes säen, damit wir später Gutes ernten! Lass uns alles tun, weil wir können und nicht müssen, jetzt sind wir jung und lebendig, und das soll ruhig jeder wissen!	130
110	Lass uns Feste wie Konfetti schmeißen, sehen, wie sie zu Boden reisen, und die gefallenen Feste feiern, »bis die Wolken wieder lila sind«!	Lass uns uns mal demaskieren und dann sehen, wir sind die Gleichen, und dann können wir uns noch sagen, dass wir uns viel bedeuten!	135
115	Lass mal an uns selber glauben, ist mir egal, ob das verrückt ist! Wer genau guckt, sieht, dass Mut auch bloß ein Anagramm von Glück ist. Wer immer wir auch waren, lass uns werden, wer wir sein wollen.	Denn unsere Tage gehen vorbei – das wird sowieso passieren – und bis dahin sind wir frei, und es gibt nichts zu verlieren. Das Leben, das wir führen wollen, wir können es selber wählen. Also los, schreiben wir Geschichten, die wir später gern erzählen!	140
120	Wir haben viel zu lang gewartet, lass uns Dopamin vergeuden!	Und eines Tages, Baby, werden wir alt sein, oh Baby, werden wir alt sein und an all die Geschichten denken – die für immer unsere sind.	145

Quelle: Julia Engelmann: *Eines Tages, Baby*. München: Goldmann 2014. S.24 – 29.

### 3 Analyse, Interpretation und Bewertung von unterschiedlichen Slam-Auftritten

#### Gruppenarbeit:

Teilen Sie sich nun in fünf Gruppen auf, sehen Sie sich das entsprechende Video auf YouTube an und bearbeiten Sie die Arbeitsaufträge. Stellen Sie anschließend den Slam-Beitrag und Ihre Arbeitsergebnisse Ihren Klassenkolleginnen und -kollegen vor.

#### Performances:

1. Lars Ruppel – Alter Schwede
2. Alex Burkhard – Was ich ihr nicht schreibe
3. Lisa Eckhart – Der Saal brennt lichterloh
4. Jean Philippe Kindler – Mindesthohn
5. Hazel Brugger – Im Namen des Fötus, des Hohnes und des ewigen Spottes: eine Kindheitsbewältigung

#### Bearbeiten Sie die folgenden Arbeitsaufträge:

- Fassen Sie den Inhalt des Beitrags knapp zusammen.
- Beschreiben Sie seine sprachlichen Auffälligkeiten.
- Beurteilen Sie, welcher Textsorte der Beitrag zuzurechnen ist.
- Bewerten Sie die Performance der Slammerin/des Slammers vor und während des Textvortrags.
- Beurteilen Sie die Qualität des vorgetragenen Textes.
- Deuten Sie den Slam-Beitrag, indem Sie eine Interpretationshypothese aufstellen.

## 4 Poetry Slam in der Kritik – Was Medien über den Literaturwettstreit schreiben

Dass Poetry Slams scheinbar momentan dem Zeitgeist entsprechen und gerade im deutschsprachigen Raum sehr erfolgreich sind, streitet kein Kritiker ab. In der Bewertung dieser Veranstaltungen zeigen sich jedoch große Unterschiede, wie die folgenden journalistischen Beiträge illustrieren.

### Lesen Sie die Artikel und bearbeiten Sie die folgenden Arbeitsaufträge:

- Benennen Sie die in den Artikeln erwähnten positiven Aspekte der Poetry Slams.
- Beschreiben Sie anhand konkreter Beispiele den kommerziellen Erfolg der Poetry-Slam-Szene.
- Fassen Sie zusammen, welche Begriffe für die von den Slammern vorgetragene Textsorten verwendet werden, und beurteilen Sie, ob diese zutreffend sind.
- Untersuchen Sie, inwiefern von den Autoren Poetry-Slam-Beiträge bzw. -Veranstaltungen als Ausdruck des gegenwärtigen Medienkonsums angesehen werden.
- Geben Sie die in den Artikeln formulierten Kritikpunkte an Poetry Slams wieder.
- Nehmen Sie selbst kritisch zu der Veranstaltung Poetry Slam Stellung.
- Analysieren Sie die sprachlichen Besonderheiten der drei Artikel und untersuchen Sie sie auf Sprachrichtigkeit.

Text 1 (in originaler Schreibweise):

### Mehr und mehr eine Farce

Poetry-Slams sind nicht rebellisch und innovativ, sondern durchweg gesellschaftskonform. Es scheint, dass sie derzeit die Bedürfnisse eines jüngeren Publikums erfüllen, das sich mit andauernder Ulkkultur wegduckt vor gesellschaftlichen Umbrüchen.

Von Boris Preckwitz

1 „Get Me High“ hieß die Chicagoer Jazz-Bar, in der vor 25  
 Jahren ein Literaturspektakel die Bühne stürmte, das heu-  
 5 te Autoren in aller Welt um sich schart: der Poetry Slam,  
 ein Vortragswettbewerb, bei dem Autoren sich mit eigen-  
 10 nen Texten messen und vom Publikum bewertet werden.  
 Doch so wie das Format mit den Jahren zur Unterhaltung  
 wurde, so sehr verlor es den Anschluss an die Literatur.  
 Gerade in Deutschland wurde der Slam zum Sprachrohr  
 eines affirmativen gesellschaftlichen Milieus.  
 15 Hervorgegangen aus rauchigen Clubs, eroberte die Sze-  
 20 ne Stadttheater und Schauspielhäuser. Im deutschspra-  
 chigen Raum finden jährlich rund 1000 Slam-Events an  
 mehr als 130 Orten statt. Veranstalter schicken ihre Lokal-  
 25 größen zu Landesmeisterschaften und jedes Jahr trifft sich  
 die Szene auf einem National Poetry Slam mit Tausenden  
 Besuchern. Der Gemeinschaftssinn der Ausrichter und  
 Autoren ist zwar beeindruckend, aber über die Jahre ver-  
 30 flachte die kollektive Geschmacksbildung, indem sie sich  
 eine konventionelle Sprachkleinkunst zum Vorbild nahm.  
 Irreführend ist bereits der Name – Poetry Slam –, denn die  
 Masse der Texte speist sich heute nicht aus der Lyrik, son-  
 dern aus den Genres des Storytelling und der Comedy. Die  
 Lesezeit von meist fünf Minuten, die den Auftretenden  
 für ihre Performance eingeräumt wird, führt zu Darbie-  
 35 tungen, die ein Publikumsverständnis im Sekundentakt  
 anstreben: schnell zugängliche, massentaugliche Instant-  
 Sprechtexte. Die Emphase des Vortrags verwandelt sich in  
 Beschallung. Die vielen Slam-Videoclips im Internet do-  
 40 kumentieren eine Publikumsheiterkeit, in der das einge-  
 spielte Gelächter der Sitcoms real geworden ist.

Gewerbsmäßiges Witzereißen zum Vorbild  
 Bereits in den Neunzigerjahren machten Slam-Veranstal-  
 45 ter die Zuschauerzahl zum Maßstab des Erfolgs. Die große  
 Arena unterstützte die Wechselwirkung von Massenge-  
 schmack und linearem Erzählen – es schlug die Stunde  
 der humoristischen Gefälligkeitsprosa. Sie bietet stereoty-  
 50 pes Storytelling, Texte und Interpretieren, die meist nur  
 ein einziges Erzählmodell kennen: die aus der Ich-Pers-  
 pektive erzählte, ironisch und fiktiv-biografisch getönte  
 Geschichte aus dem Alltag. Ihr Erzähler stilisiert sich zum  
 55 Leidtragenden kleiner Kränkungen durch die Zumutun-  
 gen seiner Umwelt, um ihr dann, in einer Serie von Gags,  
 ein Schnippchen zu schlagen. Es erfolgt die Reparatur des  
 narzisstischen Egos durch den Publikumsapplaus. Slam-  
 60 Prosa stellt eine Einverständnis heischende Textform dar,  
 deren Hauptmerkmal darin besteht, dass sie ihre Mehr-  
 heitsfähigkeit intoniert.

Verschärft tritt dieses Phänomen in den Comedy-Texten  
 auf. Kaum waren Slam-Bühnen Teil urbaner Unterhal-  
 65 tungskultur geworden, lockten sie Kleinkünstler, die sich  
 das gewerbsmäßige Witzereißen im Stil des Comedy-TV  
 zum Vorbild nahmen. In den vergangenen zehn Jahren  
 errangen sechs Mal Comedians den Titel des nationalen  
 Slam-Champions. Die Mischung aus Stand-up, Punch-  
 70 lines und histrionischem Unterton wird mit Kleinkunst-  
 preisen oder Auftritten im Quatsch Comedy Club belohnt.  
 Das Beifallheischen im Vortrag setzt die Bejahbarkeit des  
 Vorgetragenen voraus. Der Performer, der den Genuss sei-  
 75 nes Größenselbst sucht, existiert erst durch den bestäti-  
 genden Blick des anderen.

Versatzstücke des Medienkonsums

Das falsche Leben wird von der Comedy bestätigt, denn nur aus ihm zieht sie ihren Lustgewinn, und ihr humoristischer Spannungsabfluss mündet in eine Versöhnung mit den Verhältnissen. Muss jemand im Publikum einen Text bewerten, trifft er eine Entscheidung, die sich seiner Vermutung nach mit den Meinungen anderer Teilnehmer mehrheitlich deckt. Darin bestätigt der Slam mit seinem Prinzip der Publikumsabstimmung Erkenntnisse der Psychologie, wonach Menschen in der Masse mit verminderten kognitiven Fähigkeiten reagieren.

Neue Ausdrucksformen fand der Slam zunächst in der Lyrik. Auch in Slam-Anthologien zeigen gerade die Gedichte eine Gedankenfülle in gebundener Sprache, die verblüfft und berührt. Stellenweise aber offenbart der von Slam-Poeten erklärte Vorzug der Mündlichkeit vor der Schriftlichkeit ein Strukturproblem. Vielen für den Live-Vortrag verfassten Texte eignet eine Unterkomplexität, die dem ungeschulten Ohr nicht bewusst wird.

So beschränkt sich die am Rap orientierte Slam-Poesie oftmals auf einen harmlos juvenilen Popsound, in den Versatzstücke des Medienkonsums wie Slogans, Web-Jar-

gon oder Anglizismen gemixt sind. Die Sprachspiele erschöpfen sich in der Verwendung von Markennamen und Jugendjargon. Ihr Sound dringt nicht ein in das Kraftfeld zwischen Signifikat und Signifikant, sondern erzeugt eine Oberflächenästhetik, die der Warenwelt verhaftet bleibt. Die seriellen Rap-Rhymes, wie auch die Refrains und Repe- titionsverfahren des spoken Word nähern sich dem Prinzip der Werbung an, demzufolge eine Botschaft nur oft genug wiederholt werden muss, um anzukommen. Dieser Slam-Poesie-Stil folgt einem Kalkül aus Gefühligkeit und Hübschigkeit, das sich als Kitsch in Sprache entlarvt. [...]

Es scheint, dass der Slam derzeit die Bedürfnisse eines jüngeren Literaturpublikums erfüllt, das sich mit andauernder Ulkkultur wegduckt vor den gesellschaftlichen Umbrüchen, die sich ankündigen, und sich für eine Unternehmenskultur fit macht, in der sich fehlende Befähigung durch Attitüde kompensieren lässt. Der Slam mag von seinen Ursprüngen her mit der Aura eines emanzipativen Gegenmodells zur Gesellschaft umgeben sein, er entwickelt sich aber mehr und mehr zu einer kulturellen Farce, in der Wettbewerbsdogma, Performancezwang und Herdentrieb einander beflügeln. [...]

Quelle: <https://www.sueddeutsche.de/kultur/poetry-slams-mehr-und-mehr-eine-farce-1.1518545-2> (8. Nov.2018).

Text 2 (in originaler Schreibweise):

**Massenerfolg Poetry Slam  
Dichter dran am Kommerz**

Freibier, Fans und Fahrtgeld – das war der Lohn, für den Poetry Slammer lange auftraten. Doch mit zunehmender Popularität verdienen viele Hobbydichter ordentlich Geld. Die einstige Subkultur ist auf dem besten Weg, zur gewöhnlichen Stand-up-Comedy zu mutieren.

Von Constantin Alexander

1 „Sebastian 23“ erzählt Geschichten, das Publikum gibt ihm dafür Punkte. Hat er seine Zuhörer überzeugt und die meisten Punkte bekommen, gewinnt er eine goldfarbene besprühte Bierflasche, oder auch mal ein Buch. Auf jeden Fall Applaus und anerkennende Schulterklopper.  
5 Denn beim Poetry Slam geht es nicht um den Sieg allein, sondern darum, ein Publikum für lebendig vorgetragene Literatur zu begeistern.

In vielen Städten finden regelmäßig Slams statt, in Workshops lernen Jugendliche in wenigen Stunden, eigene Texte zu performen, Lehrbücher bereiten das Thema für den Schulunterricht auf. Die Slammer, wie sich die Dichter selbst nennen, haben sogar den Sprung ins Fernsehen geschafft. Der Pay-TV-Sender „Sat.1 Comedy“ widmete dem Format im vergangenen Jahr eine eigene Reihe, moderiert von Sarah Kuttner.  
15

„Sebastian 23“ ist spätestens seit dem Gewinn der deutschsprachigen Poetry-Slam-Meisterschaften 2008 in Zürich vor insgesamt mehr als zehntausend Zuschauern einer der Stars der Szene. Drei- bis viermal pro Woche tritt er auf einem Slam auf und bei Stefan Raabs „TV Total“ war er auch schon. Der Erfolg des ehemaligen Philosophiestudenten aus Bochum zeigt: Die einstige Subkultur Poetry

Slam ist auf dem besten Wege, sich zu einem gängigen Unterhaltungsformat zu entwickeln.

Im Grenzbereich der Kommerzialisierung  
25 „Poetry Slam wird immer größer und dadurch stärker wahrgenommen. Die Szene bewegt sich inzwischen im Grenzbereich zur totalen Kommerzialisierung“, fasst „Sebastian 23“ die Entwicklung der vergangenen Jahre zusammen. „Die meisten Slammer sind Hobbydichter, doch die Gelegenheit, für einen Auftritt Gage zu bekommen, gibt es inzwischen immer öfter.“ Traten die Wettkampfdichter einst noch für Fahrtgeld, ein paar Freibier und einen Schlafplatz auf dem Sofa des Veranstalters auf, werden heute für einige Wenige Künstlergagen gezahlt. Das weckt Begehrlichkeiten.  
30  
35

„Poetry Slam ist kein Underground mehr, es ist normale Abendunterhaltung“, sagt auch Wolf Hogeckamp, der als einer der ersten den Dichterwettbewerb in Deutschland etabliert hat. „Es ist inzwischen völlig normal, dass sich Hunderte Zuschauer an einem Abend einen Slam anschauen. Das zieht natürlich auch viele an, die schnell bekannt werden wollen.“ Poetry-Slam-Organisator Thomas Geyer bestätigt die Einschätzung seines Kollegen: „Poetry Slam ist zu einer Art Durchlauferhitzer geworden. Viele machen nur noch mit, weil sie denken, dadurch kommen sie leicht in die Zeitung oder ins Fernsehen.“ [...]  
40  
45



**Nur mit Lachern zum Sieg**

50 „Als ich anfang, war es egal, wer gewinnt. Die Punktwertung bei einem Slam war eher so eine Parodie der ernstesten Literaturwettbewerbe“, sagt Geyer. Doch heute gebe es viele Slammer, die ihre Texte so schreiben, dass sie gewinnen. Und in der Regel gewinnt der Text mit den meisten Lachern. Viele Poetry Slams entwickeln sich deshalb immer mehr zu Stand-up-Comedy-Bühnen. Ernste Themen, früher einmal zentral bei Slams, suche man oft vergebens. [...]

**Die Szene rückt in den Hintergrund**

60 „Durch den Erfolg von Poetry Slam, aber auch die Weiterentwicklung der Slammer in Richtung Solo-Programm, rückt die Szene an sich in den Hintergrund. Der einzelne Künstler wird wichtiger“, beschreibt Sedelis einen Trend. „Poetry Slams sind eigentlich zweitrangig und gerade die Künstler, die Literatur mit anderen Medien wie Musik und Videos vermischen, sind momentan sehr erfolgreich.“ [...]

**Die Talente verlassen das Nest**

70 In den Anfangsjahren des Poetry Slam wurde noch wütend gegen die großen Printverlage und Literaturhäuser gewettert, sie würden die Szene und die Slams als neue Form der Literatur ignorieren. Heute haben die Slammer ein neues Selbstbewusstsein entdeckt: „Die etablierten Literaturbetriebe müssen sich uns und den neuen Zeiten

anpassen, sonst verlieren sie eine ganze Generation Literaturbegeisterter, die mit Slams aufgewachsen ist und diese Lebendigkeit liebt.“ 75

Das dies bereits geschieht, beweist nicht nur Böttchers Beitrag zu einem Reclam-Büchlein, in dem Poetry Slam für den Schulunterricht aufbereitet wird. Auch zahlreiche seiner Kollegen kommen nach und nach bei den etablierten Verlagen unter: Lydia Daher wurde für ihre CD, die bei Trikont erschienen ist, von der Presse gelobt, Mischa-Sarim Verollet veröffentlichte seinen Erzählband beim Carlsen Verlag und Xóchil neue CD erscheint im Frühjahr beim Musiklabel Edel. 80

„Große Verlage und Literaturhäuser schauen sich inzwischen sehr genau an, was im Slam passiert. Es ist gut, wenn viele Menschen aus ihrem Hobby Slam einen richtigen Job machen können“, sagt Geyer. Gleichzeitig beschleunigt diese Entwicklung den Ausverkauf der Szene: „Mit dem Erfolg distanzieren sich viele Künstler und wollen nicht mehr mit Poetry Slam in Verbindung gebracht werden. Das ist so wie bei jeder Subkultur: Sobald die Talente gereift sind, verlassen sie das Nest und schauen sich nach etwas Größerem um.“ 85 90

Quelle: <http://www.spiegel.de/kultur/literatur/massenerfolg-poetry-slam-dichter-dran-am-kommerz-a-602670.html> (8. Nov. 2018).

Text 3 (in originaler Schreibweise):

**Poetry Slam ist unterhaltsam  
Poetry Slam ist widerlich?**

von Andreas Schneider

1 [...] Poetry Slam polarisiert wie keine andere Kunst. Viel Kritik scheint bei genauerer Betrachtung aber sehr kurz-sichtig.

5 Die „widerlichste Kunstform, die in den letzten 20 Jahren in Deutschland entstanden ist“, sagt Jan Böhmermann. „Du freust dich auf dein erstes Date. Sie will zum Poetry Slam. Life is bitter“, sagt die Fernet-Branca-Werbung. Und natürlich findet auch der Doppelmoralapostel und Alles-scheiße-Finder Shahak Shapira Poetry Slam kacke. Ja, Poetry Slam scheiße finden ist momentan definitiv en vogue. Argumentiert wird häufig am Beispiel Julia Engelmann. Ihr Text „Eines Tages, Baby“ ging viral und erzählt von Orientierungslosigkeit, von Glühwürmchen und davon, auf Häuserdächern sich barfuß den Sonnenuntergang anzuschauen. Und ja, das mag der/die einE oder andere kitschig oder drüber finden, aber Poetry Slam ist so viel mehr. Ich sage ja auch nicht, ich finde Musik scheiße, weil es Pietro Lombardi und David Guetta gibt. Es gibt Witziges und Trauriges. Es gibt Überspitztes und es gibt Literarisches. Poetry Slam ist Performance, Lautpoesie, Kabarett und Lyrik. Und auch hier: Nicht alles muss gefallen. Und

ja, vielleicht gibt es auch mal Auftritte, die aus fünf Minuten gefühlte zwei Stunden machen. Es gibt aber eben auch Texte, die mich mitreißen. Die mich entführen und meine gesamte Aufmerksamkeit erfordern. Texte, bei denen ich mich unterhalten fühle und lache oder von Rhythmus, Wortkonstruktionen und Performance gebannt werde. 25

**Poetry Slam ist vielschichtig**

Poetry Slam lebt von Varianz. Es ist eben Comedy, Lyrik, Lautmalerei und vieles mehr im shotgunartigen Fünf-Minuten-Wechsel. In Zeiten von personalisierten Vorschlägen bei Amazon, personalisierter Werbung und Facebook-Filterblase bietet Poetry Slam wieder die Möglichkeit, die Gesamtheit zu sehen. Und da kann eben auch was dabei sein, das man nicht mag. Shahak Shapira hat übrigens in seinem Nightwash-Auftritt über Poetry Slam nur Zitate von Julia Engelmann benutzt. Und wer wegen Julia Engelmann sagt: „Poetry Slam ist überschätzt“, der könnte auch sagen: „Ich hab auf Eurosport Dart gesehen. Sport finde ich ganz schön langweilig“, oder „Ich hab mal einen Song von Avicii gehört. Musik ist keine Kunst.“ 30 35 40

Quelle: <https://www.bszone.de/artikel/poetry-slam-ist-widerlich> (16. Nov. 2018).



## 5 Weiterführende Ideen zum Thema

1. Besuchen Sie (mit Ihrer Klasse) eine Poetry-Slam-Veranstaltung.
2. Schreiben Sie einen eigenen Text, mit dem Sie an einem Poetry Slam teilnehmen könnten. Falls Sie Ihren Text vortragen, üben Sie zuvor Ihre Performance.
3. Veranstalten Sie einen Poetry Slam in Ihrer Klasse/Schule.

### **Die Autorin:**

Mag.<sup>a</sup> Verena Kleinberger ist Lehrerin für Deutsch sowie Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung an einer allgemeinbildenden höheren Schule in Niederösterreich. Sie ist Autorin des Schulbuches [„KOMPETENZ:DEUTSCH. AHS. Trainingsteil für die mündliche Reifeprüfung“](#).

# FAKE

# NEWS

## NEWSLETTER

1 – 2018/19

# DEUTSCH

## „YOU ARE FAKE NEWS!“

Der Einsatz von digitalen Spielen im Deutschunterricht am Beispiel von Fake News  
von *Alexander Preisinger*<sup>1</sup>

### Vorbemerkungen

#### Fake News als komplexer Problemzusammenhang

„You are Fake News!“, antwortete der US-amerikanische Präsident Donald Trump auf die Frage von CNN-Journalist Jim Acosta bei seiner ersten Pressekonferenz als neugewählter Präsident. Das von ihm geprägte Wort sowie die Bezeichnung „alternative Fakten“, 2017 in Deutschland und Österreich zum Unwort des Jahres gekürt, wurden zum symptomatischen Kulminationspunkt vieler Transformationsprozesse und Problemlagen – vom Wandel des klassischen Mediensystems über den Kommunikationswandel seit der Web 2.0-Etablierung bis hin zu Postdemokratie und der „Neuen Rechten“. Wie kaum ein anderer rezenter Themenkomplex machen Fake News die technischen, sozialen und politischen Implikationen und Wirkungsweisen von Sprache als Handlung sichtbar.

Sieht man sich aktuell erschienene Publikationen zum Thema an (Brodnig 2017, Hadler 2017, Keil/Kellerhoff 2017, Kuhla 2017, Schweiger 2017) lässt sich ein komplexer Problemzusammenhang konstruieren, dessen Eckpfeiler hier nur skizziert werden können:

1. Medienwandel und Partizipation: Hatten die Bürger/innen bis in die 1990er-Jahre vorwiegend eine passiv-rezeptive Rolle gegenüber Politik und Medien inne, so hat sich mit der Etablierung des Web 2.0 um den Jahrtausendwechsel herum vieles verändert: Leser/innenkommentarforen, Soziale Medien oder Instant-Messaging-Dienste setzen auf Interaktion und Mehrwegkommunikation. Multimediale Inhalte werden geteilt, weiterverbreitet, bearbeitet und kommentiert. Technische Innovationen wie das Smartphone haben diesen Prozess noch beschleunigt.

<sup>1</sup> Textteile dieses Aufsatzes erscheinen demnächst in der „Historischen Sozialkunde“ (4/2018).

2. Plattformkapitalismus: Plattformen wie twitter, YouTube oder Facebook sind auf Basis der elektronischen Mehrwegkommunikation entstanden. Die großen vier (Amazon, Apple, Facebook, Google) bieten integrative Plattformen an, die Angebot und Nachfrage zusammenführen und deren Apps und Software in viele Lebensbereiche Eingang gefunden haben. Durch Ratingsysteme und Profile entstehen neue Formen des Sozialen (z. B. Influencer Marketing). Partizipationsmechanismen machen die User/Userinnen auf diesen Plattformen gleichzeitig zu Produzenten/Produzentinnen. Hinter diesen Partizipationsmöglichkeiten stehen wirtschaftliche Interessen, geht es doch etwa um die Erzielung von Werbeeinnahmen – Aufmerksamkeit wird zum knappen Gut. Die dabei generierten Daten („BigData“) dienen zur weiteren algorithmischen Personalisierung von Suchergebnissen („Microtargeting“). All das erzeugt einen Wandlungsdruck auf das Medien- und Politiksystem.
3. Funktionswandel und Krise der traditionellen Massenmedien (Humborg/Nguyen 2018): Die Funktion der klassischen Medien, als Flaschenhals bei der Wahrnehmung und Relevanzsetzung von Information für die Öffentlichkeit zu wirken (Gatekeeping, Agenda-Setting), wurde durch die Mehrwegkommunikation weitgehend außer Kraft gesetzt – jeder kann heute die Rolle des Rezipienten/der Rezipientin und des Produzenten/der Produzentin einnehmen. Minderheitsmeinungen werden so stärker kanalisiert als bisher (Schmidt et. al. 2017). So sind Bereiche „alternativer“ Berichterstattung, oftmals mit politischen Absichten, entstanden, die u. a. zu einem Vertrauensverlust der traditionellen Medien („Lügenpresse“- oder „Systempresse“-Vorwurf) geführt haben. Neben dem inhaltlichen Bedeutungsverlust der traditionellen Massenmedien kommt es auch zu wirtschaftlichen Problemen für diese: Die Werbeeinnahmen sind in den letzten Jahren deutlich zurückgegangen, kann doch im Internet wesentlich günstiger und treffsicherer geworben werden. Konsumiert werden Nachrichten von einem steigenden Anteil von Bürgern/Bürgerinnen hauptsächlich über elektronische Plattformen. Symptomatisch, wie die ARD/ZDF-Langzeitstudie zur Massenkommunikation zeigt (Krupp/Breunig 2016), ist das Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen. Diese konsumieren mittlerweile etwa mehr digitale Angebote als Fernsehen. Das zwingt die Zeitungen, entweder ihr Angebot elektronisch kostenlos zur Verfügung zu stellen oder auf die generierte Aufmerksamkeit über die Sozialen Medien zu verzichten (Seufert 2017).
4. Strukturwandel der Öffentlichkeit (Krüger 2018): Die Funktionslogik der digitalen Plattformdistribution hat auch im Politiksystem deutliche Veränderungen ausgelöst. Pressekonferenzen werden durch twitter-Beiträge ersetzt und Parteien und Politiker/innen stecken viel Geld in ihre Auftritte in den Sozialen Medien. Die Logik des Populismus entspricht dieser Aufmerksamkeits- und Kommunikationslogik der Sozialen Medien (Gäbler 2017, 18), was teilweise den Aufstieg rechtspopulistischer Parteien in den letzten Jahren erklärt: Geliked und geteilt wird, was leicht nachvollziehbar ist, in ein klares Schema passt und emotionalisiert. Über die Sozialen Medien treten populistische Parteien scheinbar direkt mit dem „Volk“ in Kontakt, ohne die traditionellen Medien, die für Qualität bürgen, zu benötigen (Disintermediation). Mithilfe von social bots werden Minderheitsmeinungen als Mehrheitsmeinungen dargestellt. Es lassen sich fiktive Profile kaufen und Phantomgruppen erstellen, die die Reichweite und vermeintliche Glaubwürdigkeit politischer Botschaften drastisch erhöhen. Durch Algorithmen werden auf Basis von User/innendaten personalisierte Informationen automatisch generiert und das Informationsangebot auf den Einzelnen/die Einzelne abgestimmt. Da Menschen dazu neigen, sich ihre bereits vorgefasste Meinung bestätigen zu lassen, entstehen in den Gruppen Echokammern, die den öffentlichen Diskurs zunehmend radikalieren und zu gesellschaftlicher Spaltung führen. Im Idealfall wäre das Internet der Ort ungeahnter Partizipation und Deliberation, die Realität hält diesem Bild jedoch nicht stand.

## Zwischen Killerspiel- und Suchtdebatte: digitale Spiele als unterschätzte Lernmedien

Was die Medienbildung betrifft, so herrscht nach wie vor eine hohe Diskrepanz zwischen den politischen Willensbekundungen und der medienpädagogischen Praxis (für eine Übersicht über die blinden Flecken der Diskussion zur schulischen Medienbildung siehe Schiefner-Rohs 2017). Die ungeeignete technische Ausstattung und der mangelnde Kenntnisstand der Lehrkräfte dürften u. a. entscheidende Gründe dafür sein. Einhellig sind sich demgegenüber die Experten und Expertinnen hinsichtlich der Bedeutsamkeit von Medienkompetenz. Sie wird „neben Schreib-, Lese- und Recherchekompetenz als vierte Schlüsselkompetenz gehandelt“ (Alfert 2014, 43).

Ein in der Diskussion weitgehend ausgespartes Medium, das aber den Alltag vieler Schüler/innen bestimmt, sind digitale Spiele. Das zeigen die Marktdaten (siehe [www.game.de](http://www.game.de)) für Deutschland, die im Verhältnis wohl auch für Österreich gelten: 3,3 Milliarden Euro wurden 2017 mit digitalen Spielen von 34 Millionen Spielenden umgesetzt. Damit ist knapp jeder zweite Deutsche ein Gamer. Deren Altersdurchschnitt steigt stetig: Lag er 2013 noch bei 32, sind Gamer mittlerweile im Schnitt 36 Jahre. Annähernd gleich viele Mädchen wie Burschen spielen. Experten/Expertinnen sprechen daher auch vom „Massenphänomen Computerspiele“, einer „Gaming Revolution“ seit dem Smartphone oder gar einer „Gaming Society“. Digitale Spiele werden zunehmend auch auf den Universitäten zum Thema (vgl. Jöckel 2018) und in ihrer Wirksamkeit im schulischen Kontext erforscht (Motyka 2018).

Die Vorteile der Gamification und von digitalen Spielen aus dem Blick der konstruktivistischen Didaktik (vgl. Reich 2012) liegen auf der Hand. Spiele sind Teil der medialen Lebenswirklichkeit der Jugendlichen. Sie im didaktischen Setting einzusetzen bedeutet, an die Begeisterung der Jugendlichen anzuknüpfen. Spiele ermöglichen Probedenken, das Gefühl von Selbstwirksamkeit, sie verbinden kognitive und emotionale Aspekte des Lernens und sind gerade deshalb so lerneffiziente und nachhaltige Medien. Dass Spielen lernen ist, wird erst im institutionellen Bildungskontext zum Problem; davor findet die Aneignung der Welt im Modus des Spiels statt. Digitale Spiele haben darüber hinaus den Vorteil, multimedial (geschriebene und gesprochene Sprache, filmische Szenen, Interaktionen etc.) zu sein und dadurch viele Kompetenzbereiche anzusprechen. Ihre Themen- und Problemorientierung führt zwangsweise zu einem forschend-entdeckenden Lernen, das die Neugierde beflügelt und auch zu Bewertung und Kritik, also zur aktiven Aneignung von Inhalten, die über die Spiele hinausgehen, auffordert. In den letzten Jahren sind viele empirische Studien entstanden, die die positiven Effekte der Gamification belegen (vgl. Ohler/Nieding 2000, Motyka 2018).

Der vorliegende Unterrichtsvorschlag arbeitet mit folgenden Spielen zum Thema Fake News:

### Moderate Cuddlefish (Topicbird 2016)

In diesem Browsergame übernimmt der Spieler/die Spielerin die Rolle eines Social-Media-Administrators und muss unter Zeitdruck entscheiden, ob er/sie die Kommentare der User/Userinnen durchlassen oder bannen möchte. Die Bandbreite der Vergehen reicht dabei von Fake News über Hate Speech bis hin zu Rassismus und Gewaltaufrufen. Der Erfolgsgrad des Spielers/der Spielerin sind die Zugriffszahlen der User/Userinnen und kurze Meldungen von Zeitungen, die zeigen, ob die Plattform etwa in eine bestimmte politische Richtung tendiert. Löscht der Spieler/die Spielerin politisch einseitig oder insgesamt zu viele Meldungen, sinken die Zugriffszahlen. Spielbar unter [www.moderate-cuddlefish.de](http://www.moderate-cuddlefish.de).

### Fake it to make it (waza games 2016)

Bei diesem Spiel ist der Spieler/die Spielerin Betreiber einer Fake-News-Website. Er muss zunächst eine Website erstellen, anschließend Artikel aus dem Internet übernehmen, ggf. abändern und mit dem passenden Social-Media-Account in der passendsten Gruppe veröffentlichen. Je polemischer, desto mehr Klicks, Likes und dementsprechend Werbeeinnahmen werden generiert. Das Spiel führt damit auf anschauliche Weise in die komplexen Zusammenhänge und Absichten von Fake News, Social Media und Clickbaiting ein. Spielbar unter [www.fakeittomakeit.de](http://www.fakeittomakeit.de).

### SWR Fake-Finder (o. A.)

Beim Spiel Fake-Finder des Südwestrundfunks müssen Nachrichten als Fake oder als wahr eingestuft werden. Dabei erhält man durch einen simulierten Poster Hilfestellungen. So wird man etwa über typische Merkmale von Fake News informiert. Die Nachrichten basieren alle auf realen Ereignissen und werden mit externen Links, Screenshots von Websites etc. dokumentiert. Spielbar unter <https://swrfakefinder.de>.

## Unterrichtsentwurf

Der folgende Unterrichtsvorschlag richtet sich an die 11. bis 13. Schulstufe und berührt u. a. die Bereiche Sprachreflexion, Gesellschaft und Sprache, Jugendsprache sowie das Unterrichtskonzept Politische Bildung. Ein fachübergreifender Unterricht mit Geographie, Geschichte und Politische Bildung bietet sich an, ggf. können auch Fächer wie Betriebswirtschaftslehre, Informatik oder Recht mitwirken.

### Arbeitsablauf

#### Vorschläge für Arbeitsaufgaben zum Einstieg in Fake News und deren Bearbeitung im digitalen Spiel:

- a) **Einstieg mit einer Falschnachricht:** Die Lehrkraft eröffnet den Unterricht mit einer Falschnachricht oder mit einer aufmerksamkeitsheischenden Botschaft auf einer Clickbaiting-Website. Anhand dieses Beispiels können Formen, Wirkungsweisen, Merkmale und Auswirkungen von Falschnachrichten diskutiert werden.
- b) **Recherchieren, exzerpieren und darstellen:** Anhand von Fakten-Checker-Websites wie correctiv.com oder mimikama.at sollen die Schüler/innen Merkmale von Fake News sammeln und grafisch, etwa mit dem Infografikprogramm canva.com, umsetzen.
- c) **Fake News analysieren:** Auf Basis der Recherche sollen anschließend Facebook-Postings, Clickbaiting-Websites etc. hinsichtlich ihres Wahrheitsgehalts untersucht werden. Die Schüler/innen sollen Gutachten oder Analysen verfassen.
- d) **Concept Map erstellen:** Die Schüler/innen bekommen die zum Thema Fake News im Umlauf befindlichen Begriffe ausgeteilt, recherchieren diese und erstellen anschließend an der Tafel, durch Kurzvorträge ergänzt, eine Concept Map. Dadurch werden Fake News in einen gesellschaftlichen Problemzusammenhang eingebettet. Diese Begriffe/Konzepte/Sachverhalte können etwa sein: Die Aufgabe von Medien in einer Demokratie, Einfluss von Algorithmen, Echokammer in den Sozialen Medien, postfaktisches Zeitalter, Veränderungen in der traditionellen Medienwelt, „Lügenpresse“, Filterblase, Verschwörungstheorien, Clickbaiting, Social Bots, Einfluss der Sozialen Medien auf Politik, Russland und sein Einfluss auf europäische Politik über die digitalen Medien, Fake News, problematischer Sprachgebrauch in Sozialen Medien, Rechtspopulismus und Soziale Medien.
- e) **Weitere Unterrichtsideen:** Die Schüler/innen können davon ausgehend Fake News in den Sozialen Medien beforschen, Clickbaiting-Seiten wie heftig.de analysieren oder Fake-News-Vorfälle etwa zu Hillary Clinton oder Donald Trump (z. B. Pizza-Gate-Skandal) recherchieren, um zu zeigen, welche politischen Auswirkungen Falschnachrichten besitzen. Weiterführend sind Artikel und Dokumentationen über die Frage, inwiefern Soziale Medien und die Algorithmisierung unsere Demokratie gefährden. Abschließend können die Schüler/innen Maßnahmen im Kampf gegen Falschnachrichten recherchieren und diskutieren, inwiefern eine stärkere Überwachung der Sozialen Medien ein notwendiges Korrektiv oder eine Einschränkung der Meinungsfreiheit darstellt.
- f) **Fake News im digitalen Spiel:** Hierbei bieten sich viele verschiedene Formen der Zusammenarbeit, von Auswertungen und Arbeitsformen an. Zunächst werden die Spiele verteilt, anschließend kann ein Set von Arbeitsformen gewählt werden:
  - **Spielbericht, Rezensionen:** Ähnlich wie in Computerspielzeitschriften verfassen Schüler/innen Berichte und Rezensionen zu ihrem Spiel.
  - **Multimediale Bearbeitungen:** Die Schüler/innen orientieren sich an gängigen YouTube-Formen und gestalten „Let’s Play“- oder „Walkthrough“-Videos.
  - **Spielbezogene Analyse:** Gemeinsam erarbeiten die Schüler/innen Analysekatologe zu ihren Spielen. Kategorien können etwa sein: Eckdaten (Produzent, Entwickler, Erscheinungsjahr, Genre), Spielinhalt, Steuerungsmöglichkeiten, Spieldauer etc.
  - **Inhaltsbezogene Spielanalyse:** Auch hierbei erstellen die Schüler/innen eine Reihe von Untersuchungskategorien, die sie anschließend in ihren Spielen „beforschen“. Diese beziehen sich auf die inhaltliche Seite von Fake News und können etwa lauten: Welcher Aspekt von Fake News wird in deinem Spiel thematisiert? Welche Rolle kommt dem Spieler/der Spielerin zu? Welche Erkenntnis wird durch das Spiel vermittelt? Handelt es sich bei dem Spiel um ein didaktisches (sog. serious games)?
  - **Podiumsdiskussion, Debattierclub etc.:** Abschließend können die Spiele in unterschiedlichen Formaten diskutiert werden. Dabei kann es etwa um die Frage gehen, ob digitale Spiele Lernen befördern oder ob es sinnvoll ist, mittels digitaler Spiele in die Produktion von Fake News (siehe Fake it to make it) einzuführen.

## Literatur

- Alfert, Nicole (2014): Medienbildung junger Menschen. In: Sozial Extra 38 (4), S. 42 – 46.
- Brodnig, Ingrid (2017): Lügen im Netz. Wie Fake News, Populisten und unkontrollierte Technik uns manipulieren. Wien: Brandstätter.
- Gäbler, Bernd (2017): AfD und Medien. Analyse und Handreichungen. Ein Diskussionsbeitrag der Otto Brenner Stiftung. Frankfurt/M: Otto Brenner Stiftung.
- Hadler, Simon (2017): Wirklich wahr! Die Welt zwischen Fakt und Fake. Wien: Zsolnay.
- Humborg, Christian/Nguyen, Thuy Anh (2018): Die Publizistische Gesellschaft. Journalismus und Medien im Zeitalter des Plattformkapitalismus. Wiesbaden: Vieweg.
- Keil, Lars-Broder/Kellerhoff, Sven Felix (2017): Fake News machen Geschichte. Gerüchte und Falschmeldungen im 20. und 21. Jahrhundert. Berlin: Ch. Links Verlag.
- Krüger, Uwe (2018): Der neue Strukturwandel der Öffentlichkeit und die German Angst. In: Hooffacker, Gabriele/Kenntemich, Wolfgang/Kulisch, Uwe (Hg.): Die neue Öffentlichkeit. Wie Bots, Bürger und Big Data den Journalismus verändern. Wiesbaden: Springer VS, S. 9 – 24.
- Krupp, Manfred/Breunig, Christian (Hg.) (2016): Massenkommunikation IX. Eine Langzeitstudie zur Mediennutzung und Medienbewertung 1964 – 2015. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.
- Kuhla, Karoline (2017): Fake News. Hamburg: Carlsen.
- Motyka, Marc (2018): Digitales, spielbasiertes Lernen im Politikunterricht. Der Einsatz von Computerspielen in der Sekundarstufe. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Ohler, Peter/Nieding, Gerhild (2000): Was läßt sich beim Computerspielen lernen? Kognitions- und spielspsychologische Überlegungen. In: Kammerl, Rudolf (Hg.): Computerunterstütztes Lernen. s. l.: De Gruyter, S. 188 – 215.
- Schiefner-Rohs, Mandy (2017): Medienbildung in der Schule. Blinde Flecken und Spannungsfelder in einer Kultur der Digitalität. In: Medien-Pädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 27, S. 153 – 172.
- Schmidt, Jan-Hinrik/Merten, Lisa/Hasebrink, Uwe/Petrich, Isabelle (2017): Zur Relevanz von Online-Intermediären für die Meinungsbildung. Hamburg: Hans-Bredow-Institut für Medienforschung.
- Schweiger, Wolfgang (2017): Der (des)informierte Bürger im Netz. Wie soziale Medien die Meinungsbildung verändern. Wiesbaden: Springer.
- Seufert, Wolfgang (2017): Strukturwandel des Mediensystems. In: Deutschland & Europa 74, S. 54 – 63.

## Ludographie

- Fake it to make it, Amanda Warner 2016
- Moderate Cuddlefish, Topicbird 2016
- SWR Fake-Finder o. A.

## Der Autor:

MMag. Dr. Alexander Preisinger ist Lehrer für Deutsch sowie Politische Bildung und Geschichte an einer Handelsakademie in Wien und Autor des Geschichtebuchs „[Schlagwort: Geschichte](#)“.



# NEWSLETTER

1 – 2018/19

# DEUTSCH

## **FORTNITE, COUNTER STRIKE UND LEAGUE OF LEGENDS –**

ein Bericht aus dem Inneren der Kinderzimmer

von *Raffael Herzog, Christoph Wokaun, Alexander Moser und Yannick Lang*

### **Gaming Society – jede/r ist ein/e Spieler/in**

Seit einigen Jahren ist es beinahe nicht mehr möglich, die Gaming-Kultur zu ignorieren, die sich etabliert hat. Teil von ihr sind schon längst nicht nur mehr Kinder und Jugendliche, sondern immer stärker auch Erwachsene.

#### **Fortnite**

Ein besonderer Hype entstand in den letzten Jahren rund um das Spiel *Fortnite*. Nach eher moderaten Verkaufszahlen am Start während der Beta-Phase explodierte der Erfolg danach förmlich. Ob per Twitch oder YouTube, hunderte Millionen von Aufrufen wurden generiert – ein Spiel, das jede/r in der Gaming-Szene kennt und das sich auf dem PC, auf der Xbox One, der PS4 oder der WiiU spielen lässt.

Unter der jungen Zielgruppe wurde davon geredet, jede/r wollte es spielen und so erreichte es auch die Schulen und Kinderzimmer gleichermaßen. Aber viele Eltern machen sich Sorgen, da es sich trotz der Altersempfehlung von USK 12 (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) doch um einen Egoshooter handelt und um Leben und Tod gekämpft wird. Ein wenig kann das Ganze jedoch relativiert werden.

Der Reiz für die meisten Spieler/innen liegt nicht darin, andere im Spiel umzubringen, sondern gemeinsam in Teams mit Freunden ein Abenteuer durchzustehen. Dazu kommen noch weitere Spielmechaniken: Man besitzt in Fortnite eine Spitzhacke, mit welcher fast alles im Spiel abgebaut und als Ressourcen verwendet werden kann. Mit den Materialien kann man Festungen, Häuser und Strukturen bauen. Der Aspekt des Tötens tritt im Spiel so in den Hintergrund. Soziale Interaktionen, die Fähigkeit, schnell Entscheidungen treffen zu können, und ein Denken „out of the box“ werden gefördert.

## Counter Strike Global Offensive

Bei dem jüngsten Ableger der beliebten Counter-Strike-Serie mit einigen Millionen aktiven Spielern handelt es sich ebenfalls um einen Ego-Shooter. Es gibt zwei Teams, Terroristen und Polizei, welche jeweils eine Bombe platzieren bzw. genau dies verhindern müssen. Jedes Team spielt hierbei 15 Runden als Terroristen und Polizisten, wer als erster 16 Runden gewinnt, ist siegreich. Von außen betrachtet ist auch *Counter Strike Global Offensive* ein „Killerspiel“, in dem einfach nur wild rumgeballert wird. Aber weit gefehlt. Bei dem Spiel geht es in Wahrheit um Perfektion. *Counter Strike* ist ein enorm taktisches Spiel. Es geht darum, wer zuerst schießt und den Gegner möglichst schnell ausschalten kann – jede Millisekunde zählt. Damit man sich diesen minimalen Vorteil durch Erfahrung aneignen kann, investieren manche Spieler hunderte, wenn nicht tausende Stunden in das Spiel. Außerdem ist Teamplay ein wichtiger Faktor. In manchen Runden kann das Versagen eines einzelnen Spielers zum Untergang des gesamten Teams führen. Deshalb ist Kommunikation unter den Spielern essentiell, obwohl es meist wildfremde Leute sind.

## League of Legends

Neben Shootern boomt auch das Genre der Multiplayer online battle arena (Moba): Der wohl bekannteste Vertreter ist *League of Legends*, das im Oktober 2009 erschienen ist. Zwei Teams mit jeweils fünf Spielern haben das Ziel, die gegnerische Basis, den so genannten Nexus, zu zerstören. Die Schwierigkeit dabei ist, dass es im Moment (Stand 10. Dezember 2018) 142 verschiedene Charaktere gibt und für den Sieg meist die Kenntnisse über jede ihrer Fähigkeiten von Vorteil sein kann. Auch bei *League of Legends* steht das Töten und Zerstören nicht im Vordergrund. Neben den mechanischen „Skills“, der Gewandtheit der einzelnen Spieler/innen, ist Makro-gaming oder intelligentes Spielen das, was Sieger und Verlierer voneinander unterscheidet. Die Erfahrung zu wissen, wann man wo was zu tun hat – abhängig von der Situation und der Rolle im Team –, beeinflusst den Verlauf eines Spiels.

Es ist aber auch wichtig, im Hinterkopf zu behalten, dass es sich bei *League of Legends* um einen Teamsport handelt. Das Team steht im Mittelpunkt, da es alleine unmöglich ist zu gewinnen, daher gilt es, jeden erdenklichen Vorteil für seine Mannschaft herauszuspielen und alles zu tun, um diesen weiter auszubauen. Taktiken von professionellen, internationalen Teams werden dafür oftmals von gewöhnlichen Spielern/Spielerinnen übernommen.

## Digitale Spiele zwischen Sport und Kommerz

Der E-Sports-Boom breitet sich immer mehr aus. Aus den anfänglichen Lan-Partys, auf denen man hauptsächlich klassische Gaming Nerds gefunden hat, ist das gemeinsame Computerspielen zu einem Massenphänomen geworden. Dies beweisen auch die Events, die von Jahr zu Jahr in größeren Locations zu finden sind. Hier sollen nur zwei der größten Events in der E-Sports-Szene genannt werden:

- **ESL One Cologne** für *Counter Strike GO* mit einem Preisgeld in der Höhe von 100.000 US-Dollar und circa 15 000 E-Sports-Fans
- **World Championship** für *League of Legends*, bei der zwischen 15 000 und 20 000 Zuschauer in den Hallen mitfieberten

Die digitalen Spiele können alleine oder im Team gespielt werden. Je nach Spiel gibt es dann unterschiedliche Bewertungssysteme oder Turnierpunkte, mit denen man sich in der nächsten Runde qualifizieren kann bzw. in der Rangliste höher aufsteigt. Prinzipiell ist jedes Spiel für E-Sports geeignet, jedoch gibt es Spiele mit einer sehr lebendigen Szene mit regelmäßigen Turnieren, Olympiaden und diversen anderen Events. Genauso wie bei einer Sportveranstaltung werden die Turniere live vor Zuschauern gespielt. E-Sports ist genauso wie andere Sportarten ein Wettkampf, bei dem klare Regeln gelten. Das ist auch der Grund, warum E-Sports als Sport bezeichnet wird. Diese Zuschauer sind entweder wirklich in einer großen Halle und feuern ihre E-Sports-Mannschaft oder ihr Idol an oder schauen über diverse Streaming-Webseiten wie YouTube oder Twitch zu. Die professionellen Gamer werden wie Berufssportler/-sportlerinnen von verschiedenen Unternehmen gesponsert und Top-Spieler können davon auch ganz gut leben. Zusätzlich zu dem Sponsoring gibt es teilweise auch unglaubliche Preisgelder für die Gewinner eines Turniers. Dadurch, dass E-Sports immer beliebter wird und die Events jährlich größer werden, steigen auch die Preisgelder in Millionenhöhe.

Österreich hinkt bei diesem Trend hinterher, doch auch hierzulande zeigt der Ansturm auf die Gaming City 2018 im Wiener Rathaus, dass in dieser Branche noch viel Potential steckt. Zudem gab es auch schon erste Treffen zwischen E-Sports-Unternehmen, dem Olympischen Komitee IOC und den Internationalen Sportverbänden (GAISF), wo über eine mögliche E-Sports-Olympiade diskutiert wurde.

### Unterrichtsideen

Es gibt einige Möglichkeiten, diese oder andere Videospiele in den Unterricht einzubauen, um so eine Brücke zwischen Unterricht und Freizeit zu schlagen und so den Unterricht interessanter zu gestalten. Hier einige Beispiele:

- Spielanalysen und Walkthroughs gestalten
- Empfehlungen und Rezensionen von Spielen verfassen
- Spiele nacherzählen
- Diskussion über rezente Themen:
  - Lootboxen – Glücksspiel in digitalen Spielen
  - Sozialadäquanzklausel: Ist die Darstellung von Hakenkreuzen in digitalen Spielen eine gute Entscheidung?
  - Zwischen Killerspiele und Sucht – wie gefährlich sind digitale Spiele?
  - Spielend lernen, lernend spielen? Spiele als Lernmedien
  - Transmediale Bearbeitungen: The Franz Kafka Videogame, The Lion's Song

#### **Die Autoren:**

Raffael Herzog, Christoph Wokaun, Alexander Moser und Yannick Lang sind Schüler eines V. Jahrgangs einer Handelsakademie in Wien, die im Rahmen ihrer Diplomarbeit über digitale Spiele forschen.