

Inhalt

1 Einleitung.....	13
1.1 Erkenntnisinteresse.....	19
1.2 Zum Medienbegriff.....	22
1.3 Adressatenkreis.....	25
1.4 Forschungsstand.....	26
1.4.1 Strukturelle Computerspielforschung.....	27
1.4.2 Informelles Lernen mit Computerspielen.....	31
1.4.3 Formales Lernen und deutschdidaktische Computerspielforschung.....	35
1.4.3.1 Schreiben.....	37
1.4.3.2 Anschlusskommunikation.....	39
1.4.3.3 Literarisches Lernen.....	40
1.4.4 Zusammenfassung.....	43
1.5 Fragestellung und Vorgehensweise.....	44
2 Theoretische Grundlagen.....	49
2.1 Grundlagen literarischen Verstehens.....	49
2.1.1 Grundlegende Begriffsdefinitionen.....	53
2.1.1.1 Literarisches Lernen.....	54
2.1.1.2 Literarische Kompetenz.....	56
2.1.1.3 Literarisches Verstehen.....	61
2.1.2 Bochumer Modell literarischen Verstehens.....	63
2.1.2.1 Überblick über das Bochumer Modell literarischen Verstehens.....	63
2.1.2.2 Literarisches Lernen im Bochumer Modell.....	66
2.1.2.3 Literarische Bildung im Bochumer Modell.....	68
2.1.2.4 Literarische Kompetenzen im Bochumer Modell.....	71
2.1.3 Teilkompetenzen literarischer Kompetenz.....	75
2.1.3.1 Handlungsebene.....	76
2.1.3.2 Metaebene.....	80
2.1.3.3 Erzählinstanz verstehen.....	82
2.1.3.4 Intentionsbestimmung.....	84
2.1.4 Zwischenfazit.....	88
2.2 Narrative Computerspiele.....	89

2.2.1 Gliederung und Beschreibung des Feldes Computerspiele	92
2.2.1.1 Historische Einordnung	92
2.2.1.2 Genres und Gattungen des Computerspiels.....	99
2.2.2 Auswahl des Gegenstands Narrative Computerspiele	106
2.2.2.1 Interaktivität in Computerspielen	107
2.2.2.2 Narration im Computerspiel	113
2.2.3 Narrative Computerspiele als literarische Gegenstände – Verbreitung und genrespezifische Analyse	122
2.2.3.1 Verbreitung in Genres und Subgenres.....	124
2.2.3.2 Perspektiven und Grenzen der Neudefinition.....	146
2.3 Zwischenfazit	147
3 Narrative Computerspiele im Literaturunterricht	149
3.1 Computerspiele im Unterricht.....	150
3.1.1 Praktische Aspekte der Computerspielnutzung und -auswahl.....	151
3.1.2 Didaktische Eignung von Spielen.....	152
3.1.3 Methodische Überlegungen	155
3.2 Literarische Bildung mittels <i>Ceville</i> (Adventure): Klassen 5/6	157
3.2.1 Inhalt des Spiels	157
3.2.2 Spiel-strukturelle Analyse.....	159
3.2.2.1 Eingangssequenz.....	160
3.2.2.2 Episode I: „Akt 0: Auf der Flucht“	161
3.2.3 Didaktische Eignung	166
3.2.4 Literarische Bildung mit narrativen Computerspielen.....	169
3.3 Literarische Kompetenz mittels <i>Warcraft III</i> (Strategiespiel): Klassen 8/9	174
3.3.1 Inhalt des Spiels	174
3.3.2 Spiel-strukturelle Analyse.....	176
3.3.3 Didaktische Eignung	179
3.3.4 Literarische Kompetenz mit narrativen Computerspielen	181
3.4 Zwischenfazit	184
4 Empirische Erprobung	185
4.1 Ziel der Erhebung.....	185
4.2 Vorgehen	185
4.2.1 Empirische Grundlagen.....	187

4.2.1.1 Inhaltsanalyse.....	188
4.2.1.2 Generierung der Analyseeinheiten durch Interviews	189
4.2.1.3 Fragebogenentwicklung für Begleittests	190
4.2.2 Testentwicklung	190
4.2.3 Probandengruppe	195
4.2.4 Aufstellung der einzelnen Tests.....	197
4.2.4.1 Begleittests – Standardisierte Tests	197
4.2.4.2 Begleittests – Fragebögen.....	200
4.2.4.3 Selbstentwickelter Test zur Messung literarischen Verstehens.....	204
4.3 Durchführung	227
4.3.1 Testentwicklung	227
4.3.2 Pretest.....	228
4.3.3 Interviewer-Schulung.....	229
4.3.4 Empirische Erprobung	231
4.3.5 Rating	233
4.4 Quantitative Analyse	233
4.4.1 Einzelerhebungen.....	233
4.4.1.1 Mediennutzungsbogen.....	233
4.4.1.2 SLS 5-8	240
4.4.1.3 d2-Aufmerksamkeits- und Belastungstest.....	242
4.4.1.4 Interviewer-Fragebogen.....	244
4.4.1.5 Literarische Verstehenstests	246
4.4.2 Gesamtaussagen	252
4.5 Qualitative Analyse	255
4.5.1 Proband Nr. 18 – konzentrationsgestört, besser im computerspielbasierten Verstehenstest	256
4.5.2 Proband Nr. 11 – höchster Lesequotient, höchste Konzentrationsleistung, zweitbeste Verstehensgesamtleistung.....	259
4.6 Diskussion	262
4.6.1 Objektivität.....	262
4.6.1.1 Durchführungsobjektivität.....	262
4.6.1.2 Auswertungsobjektivität.....	263
4.6.1.3 Interpretationsobjektivität.....	263
4.6.2 Reliabilität.....	264

4.6.2.1 Paralleltest-Reliabilität	264
4.6.2.2 Testhalbierungs-Reliabilität.....	264
4.6.2.3 Innere Konsistenz	266
4.6.3 Validität.....	267
4.6.3.1 Inhaltsvalidität	267
4.6.3.2 Augenscheinvalidität	267
4.6.3.3 Konstruktvalidität	268
4.7 Zwischenfazit	270
5 Fazit.....	273
6 Literaturverzeichnis.....	279
Primärliteratur	279
Lehrwerke.....	279
Sekundärliteratur	279
Internetseiten	297
7 Spieleverzeichnis	299
Weitere Medien	301