

A never-ending story: video games

Prof. Dr. Inez De Florio-Hansen
www.deflorio.de



Zusätzlicher Download: Further Tasks and Activities unter www.praxis-fremdsprachenunterricht.de/pfue20120409.

To game is not to gamble, but nevertheless ...

Im Rahmen einer angemessenen Medienerziehung sollte die sinnvolle, verantwortungsbewusste Nutzung von Computerspielen auch im Englischunterricht thematisiert werden. Das gibt den Schülern zudem die Möglichkeit, sich mit Peers, vor allem mit englischsprachigen Jugendlichen, über ihre Vorlieben und Erfahrungen mit video games auszutauschen.

Bevor sich die Lernenden mit einem vorgegebenen Fragebogen auseinandersetzen, sollen sie ihr liebstes Computerspiel beschreiben. Dazu wird ihnen ein Beispiel mit einem *language focus* vorgegeben (Part 1). Der Fragebogen ist bewusst nicht zu detailliert, was die einzelnen Spiele angeht. Zum einen wäre er sonst möglicherweise schnell überholt, zum anderen bliebe den Lernenden keinerlei Spielraum für eigene Ergänzungen (Part 2). Ohne den Jugendlichen den Spaß an ihrem liebsten Hobby nehmen zu wollen, sollten aber auch die Gefahren von unreflektierter und exzessiver Nutzung solcher Spiele angesprochen werden, und zwar möglichst von den Schülerinnen und Schülern selbst. Auch an dieser Stelle erfahren die Lernenden inhaltliche und sprachliche Unterstützung durch zwei Zusammenfassungen (Part 3).

Es wäre verfrüht, im Englischunterricht der Jahrgangsstufe 9 oder 10 eine Präsentation zu erwarten, wie sie bei den Prüfungen in der Sekundarstufe II verlangt wird. Gleichwohl sollte die-

se wichtige Teilkompetenz so früh wie möglich auf- und ausgebaut werden.

Teilkompetenzen

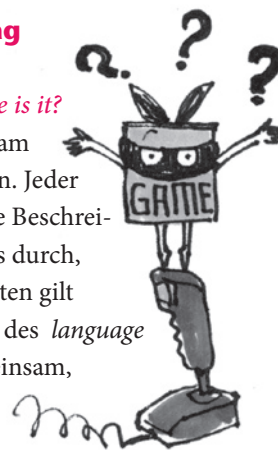
- ▶ ein Computerspiel kurz und verständlich beschreiben;
- ▶ Vorlieben und Abneigungen bei Computerspielen angeben und im Groben begründen;
- ▶ mit einem vorgegebenen Fragenkatalog arbeiten;
- ▶ den vorgegebenen Fragebogen gegebenenfalls verändern bzw. ergänzen;
- ▶ die Resultate des eigenen Teams sowie der gesamten Lerngruppe präsentieren;
- ▶ durch einen Dialog eine vertiefte und distanzierte Einsicht in mögliche Gefahren von Computerspielen zeigen;
- ▶ (evtl. eine Befragung zu Computerspielen in einer anderen Lerngruppe, z. B. einer Parallelklasse oder mit jüngeren Lernenden, durchführen).

Diese Teilkompetenzen, die den Ausgangspunkt des folgenden themenbasierten Unterrichtsvorschlags bilden, verbinden inhaltliches und sprachliches Wissen mit Übung und Anwendung. Das Können, welches die Schülerinnen und Schüler erwerben und unter Beweis stellen, ist mit der Ausbildung entsprechender Einstellungen verbunden. Sie beziehen sich hauptsächlich auf eine größere Medienbewusstheit. (vgl. auch *Download: Further Tasks and Activities*)

Unterrichtsvorschlag

Part 1: Which video game is it?

Die Lernenden arbeiten am besten in Vierer-Gruppen. Jeder liest zunächst für sich die Beschreibung des Computerspiels durch, dessen Namen es zu erraten gilt (Arbeitsblatt 1). Mithilfe des *language focus* versuchen sie gemeinsam, unverständliche Wörter oder Ausdrücke im Text zu klären. Es ist davon auszugehen, dass die Schülerinnen und Schüler das Spiel kennen; anderenfalls ist ein *group-crossing* sinnvoll.



Nach kurzer Diskussion in den Gruppen (*It's English-only-time!*) beschreibt jedes Teammitglied für sich ein gern gespieltes Computerspiel, dessen Namen von anderen Teams bzw. im Plenum erraten werden soll. Im eigenen Team ist eine Absprache erforderlich, damit mindestens zwei verschiedene Spiele beschrieben werden. Dabei kann die Liste verschiedener Arten (Genres) von *video games* nützlich sein.

Die Schüler eines Teams tauschen ihre Beschreibungen untereinander aus und helfen sich gegenseitig beim *correcting* und *editing*:

- ▶ Ist der Text verständlich?
- ▶ Was könnte man gegebenenfalls verbessern, um Sinn und Ziel des Spiels zu verdeutlichen?

Arbeitsblatt 1

Name of the video game: _____

The game in question was first published more than ten years ago. As it was very successful from the beginning and is perhaps the most popular game worldwide, several expansion packs and sequels were released. It's a strategic life-simulation game which you can play on a console, a PC or handheld and mobile platforms. Instead of objectives to reach, the player – in general a single one – has to make choices and engage in an interactive environment. S/he creates one or more virtual persons, avatar-style, and leads them through daily life activities. The virtual persons use a fictional language based on Ukrainian, French and Tagalog. The video game also attracts casual and female players because of its advanced artificial intelligence and its unlimited replay value. It has won numerous awards.



Language focus

- an expansion pack*: an add-on to be used to enrich and vary the original version;
- a sequel*: e.g. many films and many novels have sequels, too, which develop and continue the plot;
- to release*: to publish (dt.: herausbringen)
- a strategy game*: it requires careful thinking and planning in order to win a victory;
- a simulation video game*: e. g. management simulation: the players have to run a small or big company controlling the economy; often these games simulate (“to do as if”) aspects of real life;
- a platform*: is a combination of electronic or computer hardware and low-level software;
- a console game*: is played e.g. on a Playstation;
- handheld*: portable;
- single player game*: in opposition to multiplayer games which are played together in front of one screen;
- Tagalog (language)*: is spoken as first or second language by most people of the Philippines;
- a casual player*: a person who does not play regularly;
- unlimited replay*: there is no end of the game; you can play it as long and as often as you want to.

Some genres (types) of video games

The list is by no means complete. Video game design is changing quickly, so that genres cannot be clearly defined. A game quite often belongs to several genres. Moreover it is open to personal interpretation.

- ▶ action games, such as Ego-Shooter: you shoot in the first person on other persons (“enemies”);
- ▶ action-adventure games: the players have to overcome long-term obstacles; another focus is on exploration;
- ▶ adventure games: without reflex challenges or action, the player has to solve various puzzles by interacting with people or the environment
- ▶ role-playing games
- ▶ sports games
- ▶ simulation games
- ▶ strategy games

Lösung: The Sims; siehe auch http://en.wikipedia.org/wiki/The_Sims

Arbeitsblatt 2

Questionnaire on video games

Please mark or answer.



1. Do you play video games? yes no
2. Why do you play video games?
- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> for distraction | <input type="checkbox"/> to cool down | <input type="checkbox"/> for fun |
| <input type="checkbox"/> to learn something | <input type="checkbox"/> to fill my leisure (free) time | <input type="checkbox"/> because it's stylish |
| <input type="checkbox"/> because my friends and classmates play these games | | <input type="checkbox"/> to get into contact with others |

For other reasons: _____

3. What other leisure (free) time activities, e.g. sports and hobbies, do you engage in?

4. How many hours do you spend playing video games on average a day?

- less than one hour from one to two hours from two to three hours more

5. Which genres (types) of video games do you play?

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> action games/war games | <input type="checkbox"/> action-adventure games | <input type="checkbox"/> adventure games and puzzles |
| <input type="checkbox"/> sports games | <input type="checkbox"/> role-playing games | <input type="checkbox"/> simulation games |
| <input type="checkbox"/> strategy games | | |

others: _____

6. Which are your top three favourite video games?

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____

7. How many video games do you own?

- one to three four to six seven to ten more than ten

8. Do you play on a computer?

- regularly sometimes never

9. Do you play on a console?

- regularly sometimes never
- on other platforms, e.g. on a handheld (computer), a mobile phone etc.?

10. How do you prefer playing?

- alone with others (friends, family etc.) online

Other: _____

11. _____?
- _____
- _____
- _____
- _____

Arbeitsblatt 3

Video games have been studied for connections to violence and addiction.

Violence

While in 2009 already 40 % of video game players were female according to the Entertainment Software Association, approximately half of all games do not feature female characters. When women appear, they are often shown as sex objects and/or they are victims of aggression, which goes from verbal to physical aggression, i.e. violence. Apart from the many war games, violence is directed also towards minorities, like Haitians and Cuban refugees.

Lots of studies have been conducted to explore the connection between violent video games and physical aggression or even crime in the US and elsewhere in the world. The studies, however, have not shown any conclusive link between video gaming and violent activity. But there are biological influences to be taken into account: Someone with an antisocial personality disorder and predisposed to aggression will be influenced more strongly by violent scenes – from whatever media these scenes may come.

On the other hand, studies revealed potential positive effects of video games: violent games especially relieve stress, for many youngsters and even adults they are an outlet for anger.

Addiction

Video game addiction consists in an excessive use of video games. This overuse disturbs so-called “normal life”. Addicted persons isolate themselves from their family and friends and do not participate in other forms of social life. Broader-life events are no longer of interest to them. Most of them neglect their (former) hobbies, e.g. sports, and even their studies or their work.

Until now, there has been no medical definition of video game addiction, but the effects of overuse are very similar to those of other psychological addictions, such as gambling, even though gaming and gambling (roulette etc.) are not the same. That a video game player may become more interested in the interactions in the games than in his real life, avoiding contact with others and/or lying about time taking up playing, is caused by a reward system built into most games. Most players play for more reasons than fun alone. They become more self-confident and gain satisfaction which they don't get in real life.

As about 10 % of players show symptoms of addiction, in many countries treatment centers have been opened.



Nach Fertigstellung der Beschreibungen werden ausgewählte Spiele im Plenum vorgestellt. Die Mitlernenden erraten, um welche Spiele es sich handelt.

Part 2: What is missing in the questionnaire?

Zunächst lesen die Schüler alle Fragen des questionnaire durch und besprechen

mögliche Unklarheiten in ihren Vierer-Gruppen (Arbeitsblatt 2). Dann beantwortet jeder die einzelnen Fragen. Anschließend sollte es in den Teams zu einem Austausch darüber kommen, ob wichtige Aspekte fehlen. Wenn ja, formulieren die Lernenden Zusatzfragen (vgl. Nr. 11 etc.) und beantworten sie. Anregungen durch die Lehrkraft können je nach Kenntnisstand und Äußerungsabsichten der Lernenden hilfreich sein:

Do you have game apps on your phone?

- How often do you buy new video games?
- How much do you feel video games influence your 'real' life, if at all?
- Has your game playing ever got in the way of schoolwork, family life or spending time with friends?
- What is the longest continuous period that you have played video games or computer games?

Gute Fragen für fortgeschrittene Schülerinnen und Schüler findet man im questionnaire von zwei amerikanischen Hochschullehrern:



- ▶ Do video games improve your ability to make good decisions?
- ▶ Do video games improve your ability to make decisions quickly?
- ▶ Do video games improve your ability to form winning strategies?
- ▶ Are video games a good way to learn real life skills?

Vgl.: <http://host2.teknoids.net/teksurvey/public/survey.php?name=VideoGame2> (Zugriff 11. Mai 2011)

Um die Gruppenergebnisse im Plenum vorzustellen, fertigen die Lernenden in ihrem Team eine Übersicht an. Anschließend erfolgt die Präsentation vor der Klasse. Dabei sollen die Ergebnisse jeder einzelnen Gruppe erläutert werden. Zu welchen Ergebnissen sind die anderen Teams gekommen? Sind sie ähnlich oder verschieden? Bei der Besprechung im Plenum reden die Schülerinnen und Schüler hauptsächlich über die Gründe, warum sie bestimmte Spiele bevorzugen und warum *video gaming* in ihrer Freizeit einen so hohen Stellenwert hat.

Part 3: What to do about violence and gaming-addiction?



In diesem Teil werden mögliche negative Auswirkungen erörtert. Es sollte aber generell eine positive Sicht auf *video games* überwiegen. In mehreren seriösen Studien wird nachgewiesen, dass *video games* verschiedene positive Effekte haben. Sie fördern die soziale und kognitive Entwicklung und tragen zum Stressabbau bei. Vgl.

www.science20.com/news/violent_video_games_help_kids_manage_stress (Zugriff 11. Mai 2011)

In den Medien und auch im Internet werden mögliche Gefahren von Computerspielen häufig diskutiert.

- ▶ In den Spielen trifft man nicht selten auf verschiedene Formen der Gewalt.
- ▶ Einige Spieler entwickeln ein exzessives Verhalten, welches mit anderen Suchtformen, z. B. der Abhängigkeit von Alkohol oder Drogen, verglichen wird.

Pros and Cons

Zunächst erarbeiten die Lernenden den Inhalt der beiden Texte (Arbeitsblatt 3) in ihren Teams. Zur Vorbereitung des Dialogs fertigen sie eine Stichwortliste an. Dabei stellen sie positive Wirkungen von Computerspielen den negativen Aspekten gegenüber, die in den Texten angeführt werden. Anschließend erfolgt ein Abgleich und eine Erörterung in der Gesamtgruppe.

Dialog

In Tandems schreiben sie nun einen Dialog, der nach entsprechender Überarbeitung vor der Klasse (und zusammen mit dem *questionnaire* in anderen Lerngruppen) vorgestellt werden soll. Der Dialog soll ca. 15–20 Turns bzw. Repliken umfassen. Tim macht sich Sorgen um seinen langjährigen Freund Nick. Nick zeigt deutliche Anzeichen einer Abhängigkeit von Computerspielen. Tim versucht, seine Sorgen zur Sprache zu bringen, um mehr zu erfahren und den Freund zu beeinflussen, selbstverständlich ohne ihm Vorwürfe zu machen. Beim Erstellen des (schriftlichen) Dialogs können die Schülerinnen und Schüler auf die Texte zu *violence* und *addiction* zurückgreifen. Wahrscheinlich kommen einige Tandems gut ohne den Gesprächsanfang

**Dialogue:
How to cope with addiction?**

Nick: Hi, Tim. How was the last meeting of the club?

Tim: Hi. Really very interesting. You missed something ...

Nick: I couldn't be there. First, I had a lot of trouble with my new video game ... and at the weekend I was invited to the Game Convention.

Tim: ...

Continue the dialogue.

zurecht, während andere gezielte Anregungen brauchen. Die Lehrkraft entscheidet, welche Zweiergruppen den obigen Gesprächsanfang und gegebenenfalls zusätzliche Hilfen erhalten. Auf alle Fälle sollte die Eigentätigkeit und die Kreativität der Schüler nicht unnötig eingeschränkt werden.

Gaming is learning!

IM ARCHIV GEFUNDEN

“She’s so lucky – she’s a star!”
Ein Musikvideoclip wird zum Sprechanlass

www.praxis-fremdsprachenunterricht.de/pfuf20110508

A never-ending story: video games

Further tasks and activities

Video games können Thema weiterer anspruchsvoller *Tasks* sein, die bei gutem Lernstand bereits in der Sekundarstufe I, in jedem Fall aber in der Oberstufe zur Verbesserung ausgewählter Kompetenzen eingesetzt werden können:

- Computerspiele üben ihre Anziehungskraft nicht nur dadurch aus, dass sie bestimmte soziale Bedürfnisse der Spieler befriedigen (z. B. sich als Sieger fühlen, sofortige Belohnung, Kontakt zu einer *community*). Aufgrund der fortgeschrittenen technischen Möglichkeiten sind viele Computerspiele durch ihre ästhetischen Merkmale besonders reizvoll

Task: Art video games – video games as art?

- Interessant ist auch die Verbindung zahlreicher *video games* zur Literatur. Viele basieren auf literarischen Vorlagen, z.B. auf Tolkiens *Der Herr der Ringe*, den Frankenstein-Romanen oder den Krimis von Agatha Christie. Andererseits ist der Inhalt bzw. der Plot einiger Computerspiele in Kurzgeschichten und Romanen dargestellt (Stichwort: *novelization*) oder fortgeführt worden (Stichwort: *sequels*).

Task: Literature in video games – video games based on books

- Höchst lehrreich und interessant sind auch interkulturelle Vergleiche hinsichtlich der Nutzung von Computerspielen. Folgende Leitfragen bieten sich an:
 - Welche Plattformen (Playstation, PC, Handy etc.) werden in einzelnen (ausgewählten) Ländern vorrangig benutzt?
 - Welches sind die beliebtesten Spiele bei uns, im UK, in den USA, in Asien, besonders in Japan und China?
 - Welche Genres werden in den einzelnen Kulturen bevorzugt?
 - Wie verbreitet ist Computerspielsucht in einzelnen Ländern?
 - Welche Präventionsmöglichkeiten und sonstigen Maßnahmen gibt es in Bezug auf Gewaltverherrlichung und pornographische Inhalte?

Task: Video games – similarities and differences in their use around the globe

- Im Zusammenhang mit der Diskussion über das Gewaltpotenzial von *video games* bietet sich eine Reflexion darüber an, warum weniger Mädchen und Frauen solche Spiele spielen als (junge) Männer. Liegt das daran, dass
 - es sehr viele *video games* gibt, in denen keine Frauen vorkommen?
 - Mädchen und Frauen in Computerspielen keine tragenden Rollen spielen, sondern häufig als Sexobjekte dargestellt werden?
 - Mädchen und Frauen in solchen Spielen häufig diskriminiert werden?
 - die Spiele nicht selten rassistische Inhalte haben?
 - weibliche Personen für die Impulse solcher Spiele weniger empfänglich sind?
 - Mädchen Selbstbestätigung und Selbstwirksamkeit in anderen sozialen Kontexten erfahren?

Task: Gender: male and female video games?

© Inez De Florio-Hansen