

## A never-ending story: video games

### 1 Introduction

Computerspiele zählen zu den weitaus häufigsten Freizeitbeschäftigungen von Kindern und Jugendlichen. Durch die rasante technische Entwicklung wird die Verbreitung rasch zunehmen. Daher sollte im Rahmen einer angemessenen Medienerziehung die sinnvolle, verantwortungsbewusste Nutzung der entsprechenden Medien auch im Englischunterricht thematisiert werden. Das gibt den Schülerinnen und 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 reflektiert 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 diese 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*)

## 2 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). Mit Hilfe des *language focus* versuchen sie gemeinsam, unverständene 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.

#### 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, sort of avatars, and leads them through daily life activities. The virtual persons use a fictional language based on Ukrainian, French and Tagalog. The video game attracts also 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 (dtsch.: herausbringen)

*a strategy game*: it requires careful thinking and planning in order to achieve 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 is quite often belonging to several genres. Moreover it is open to personal interpretation.

- action games, such as Ego-Shooter: you shoot in 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;

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 Schülerinnen und 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?

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 Schülerinnen und Schüler alle Fragen des *questionnaire* durch und besprechen mögliche Unklarheiten in ihren Vierer-Gruppen (Arbeitsblatt 2). Anschließend beantwortet jeder die einzelnen Fragen.

#### **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?
---------------------------------

- ...for distraction
- ...to cool down
- ...for fun
- ...to learn something
- ...to fill my leisure (free) time
- ...because my friends and classmates play these games
- ...because it's stylish
- ...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?	<ul style="list-style-type: none"> <li>... less than one hour</li> <li>... from one to two hours</li> <li>... from two to three hours</li> <li>... more</li> </ul>
5. Which genres (types) of video games do you play?	<ul style="list-style-type: none"> <li>...action games/war games</li> <li>...action-adventure games</li> <li>...adventure games and puzzles</li> <li>...sports games</li> <li>...role-playing games</li> <li>...simulation games</li> <li>...strategy games</li> <li>...others:.....</li> </ul>
6. Which are your top three favorite video games?	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.....</li> <li>2.....</li> <li>3.....</li> </ul>
7. How many video games do you own?	<ul style="list-style-type: none"> <li>... one to three</li> <li>... four to six</li> <li>... seven to ten</li> <li>... more than ten</li> </ul>
8. Do you play on a computer?	<ul style="list-style-type: none"> <li>...regularly</li> <li>...sometimes</li> <li>...never</li> </ul>
9. Do you play on a console?	<ul style="list-style-type: none"> <li>...regularly</li> <li>...sometimes</li> <li>...never</li> <li>...on other platforms, e.g. on a handheld (computer), a mobile phone etc. ?</li> <li>.....</li> </ul>
10. How do you prefer playing?	<ul style="list-style-type: none"> <li>... alone</li> <li>... with others (friends, family etc.)</li> <li>... online</li> </ul>

Other : .....
11. .... ?
...
...
...
...

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 individueller Lernender 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 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 sprechen 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.

[http://www.science20.com/news/violent\\_video\\_games\\_help\\_kids\\_manage\\_stress](http://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 thematisiert.

- 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.

**Arbeitsblatt 3:**

Video games are the subject of controversy; they 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 U.S 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 proofed potential positive effects of video games, violent games especially relieve stress, for many youngsters and even adults they are an outlet of anger.

**Addiction**

Video game addiction consists in an excessive use of video games. This overuse disturbs the so-called “normal life”. Addicted persons isolate themselves from 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 is no medical definition of video game addiction, but the effects of overuse are very similar to those of other psychological addictions, such as gambling addiction, even though so 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 play time, is caused by a reward system built in 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.

**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.

**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 much trouble with my new video game ... and on the weekend I was invited to the Game Convention.

Tim: ...

Continue the dialogue.

Wahrscheinlich kommen einige Tandems gut ohne den Gesprächsanfang zurecht, während andere einige 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 Schülerinnen und Schüler nicht unnötig eingeschränkt werden.

**Metalogue:** Gaming is learning!