

# Vom ERLEBEN zum GESTALTEN

## Ein Modell zur Transformation von Medienerfahrungen in der Primarstufe

Stefanie Wendt, MEd (Masterarbeit, Pädagogische Hochschule Wien, 2025)

### Abstrakt

Im Zentrum steht die Frage, wie narrative Videospiele im Grundschulalter zur Förderung von Media Literacy pädagogisch gerahmt werden können, auch im Umgang mit altersunangemessenen Inhalten. Ausgangspunkt ist die Beobachtung, dass Kinder digitalen Spielwelten begegnen, die emotional und moralisch herausfordernd sind.

Grundlage bildet eine systematische Literaturrecherche nach PRISMA 2020 in Verbindung mit einer deduktiv-qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz. Fünf zentrale empirische Studien werden ausgewertet.

Exemplarisch dienen *This War of Mine* und *CHANGE – A Homeless Survival Experience* zur Analyse narrativer Strukturen, moralischer Entscheidungsräume und reflexiver Potenziale. Abschließend wird mit „Vom Erleben zum Gestalten“ ein didaktisches Modell entwickelt, das narrative Spielerfahrungen dialogisch, kritisch und kreativ in schulische Lernprozesse integriert.

### Modelllogik

Das Modell basiert auf der Annahme, dass narrative Videospiele mediale Erfahrungsräume darstellen, in denen Kinder **emotional involviert, moralisch herausgefordert und narrativ positioniert** werden. Diese Erfahrungen wirken, auch ohne schulische Intention, identitätsbildend und diskursprägend.

Statt solche Erfahrungen zu verdrängen, setzt das Modell bei der **subjektiven Spielerfahrung an („Erleben“)** und **überführt sie in strukturierte Reflexions- und Gestaltungsprozesse („Gestalten“)**. Der Transformationsprozess verläuft vom intuitiven Mitgehen im Narrativ hin zur bewussten Analyse narrativer Strukturen, impliziter Werte und Machtverhältnisse.

Die sechs didaktischen Dimensionen konkretisieren diesen Weg:

1. kritische Mediennutzung
2. diskursive Kommunikation
3. kreative Produktion
4. narrative Dekonstruktion
5. machtkritische Analyse
6. Subjekt- und Selbstreflexion

Ziel ist die Entwicklung von Media Literacy als reflexive, dialogische und produktive Kompetenz: **Kinder werden nicht nur Rezipient:innen, sondern aktive Mitgestalter:innen medialer Bedeutungen.**

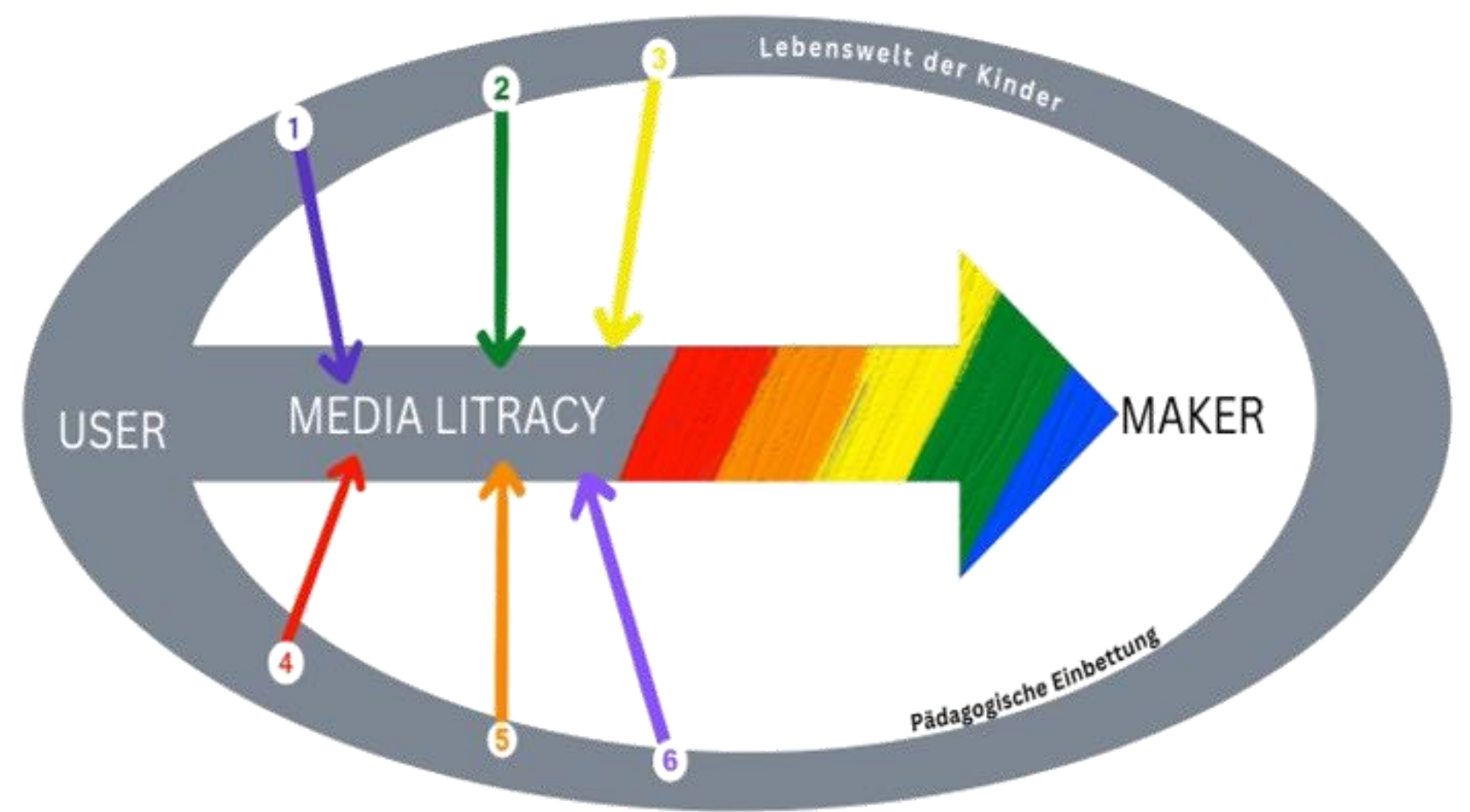


Abb. 1. Modell vom Erleben zum Gestalten, Wendt 2025.

### Methodik

- Systematische Literaturrecherche nach PRISMA 2020 (Page et al., 2021) in ERIC, FIS Bildung und wissenschaftlichen OPAC-Systemen.
- Einbezogen wurden empirische Studien zu narrativen Videospiele und deren Einfluss auf soziale, emotionale und kognitive Kompetenzen von Kindern.
- Fünf zentrale Studien wurden identifiziert und analysiert.

Autor:innen	Jahr	Fokus
Aierbe et al.	2019	Empathie & soziale Kompetenzen
Cloude et al.	2021	Emotionale Verarbeitung in narrativen Spielen
Marchetti & Valente	2015	Moralisches Entscheiden
Eckardt et al.	2024	Narrative Struktur & Reflexion
Al Saud	2024	Identitätsbildung & Media Literacy

Tab. 1. 5 Hauptstudien

- Ergänzend: exemplarische Analyse von *This War of Mine* und *CHANGE – A Homeless Survival Experience*.
- Auswertung mittels deduktiv-qualitativer Inhaltsanalyse nach Kuckartz (2016) auf Grundlage theoriegeleiteter Kategorien (u. a. narrative Strukturen, moralische Entscheidungsräume, Subjektivierungsprozesse).

### Diskussion

- Es zeigt sich ein **Spannungsfeld zwischen kindlicher Medienrealität und schulischer Schutzlogik**: Altersunangemessene Spiele sind Teil der Lebenswelt vieler Kinder – unabhängig von institutionellen Freigaben (mpfs, 2022/2024). Pädagogisches Handeln steht daher vor der Frage des *Wie* der Begleitung, nicht des *Ob* (Sander & Vollbrecht, 2014).
- Narrative Spiele sind weder per se bildungsfördernd noch schädigend. Ihr Potenzial entfaltet sich erst durch **dialogische Rahmung, strukturierte Reflexion und professionelle Haltung** (Baacke, 1996; Mikos, 2017). Ohne Begleitung besteht das Risiko emotionaler Überforderung oder unkritischer Normübernahme (Sander & Vollbrecht, 2014).
- Das Modell „Vom Erleben zum Gestalten“ bietet hierfür eine **konzeptionelle Struktur**, ersetzt jedoch keine pädagogische Sensibilität. Seine Umsetzung setzt medienpädagogische Qualifikation und institutionelle Offenheit voraus (Resnick, 2017).
- Limitationen ergeben sich aus der literaturbasierten Anlage und der exemplarischen Spielauswahl; weitere empirische Studien im Primarstufenbereich sind erforderlich.

### Resultate

- Narrative Videospiele eröffnen **komplexe moralische Entscheidungsräume**, in denen Perspektivübernahme, Empathie und ethische Urteilsbildung erprobt werden (Mikos, 2017; Sander & Vollbrecht, 2014).
- Existentielle Dilemmata, Ressourcenknappheit und ambivalente Handlungsoptionen sind charakteristisch für **ergodische Spielstrukturen** (Aarseth, 1997).
- Empirische Studien zeigen, dass narrative Spielstrukturen **soziale, emotionale und reflexive Kompetenzen** fördern können, vorausgesetzt, sie werden pädagogisch gerahmt (Fromme et al., 2010; Aierbe et al., 2019).
- Ohne dialogische Begleitung besteht das Risiko **emotionaler Überforderung** oder unreflektierter Übernahme impliziter Narrative (Sander & Vollbrecht, 2014).
- Die Analyse von *This War of Mine* und *CHANGE – A Homeless Survival Experience* verdeutlicht Spiele als **narrative Erfahrungsräume**, die Leerstellen, moralische Spannungen und diskursive Aushandlungsprozesse erzeugen (Iser, 1972; Aarseth, 1997).
- Bildungspotenzial entsteht **nicht durch das Medium selbst**, sondern durch dialogische, strukturierte und machtkritische Rahmung im Sinne reflexiver Medienbildung (Baacke, 1996; Foucault, 1977).

Dimension	Fokus	Leitfrage im Unterricht	Zielperspektive
1. Kritische Mediennutzung	Bewusste Wahrnehmung von Spielinhalten	Was erlebe ich? Was irritiert mich?	Reflexive Distanz
2. Diskursive Kommunikation	Dialogische Auseinandersetzung	Wie deuten andere die Situation?	Perspektivübernahme
3. Narrative Dekonstruktion	Analyse von Erzählstruktur & Rollenbildern	Welche Geschichte wird erzählt – und wie?	Strukturelles Verständnis
4. Kritische Machtanalyse	Sichtbarmachung impliziter Normen	Welche Werte und Machtverhältnisse wirken hier?	Diskursbewusstsein
5. Subjekt- und Selbstreflexion	Beziehung zwischen Spiel & Selbst	Warum berührt mich das?	Identitätsreflexion
6. Kreative Produktion	Transformation des Narrativs	Wie würde ich die Geschichte verändern?	Gestaltende Media Literacy

Tab. 2. Sechs Dimensionen „Vom Erleben zum Gestalten“, Wendt, 2025.

### Conclusio

Narrative Videospiele sind Teil kindlicher Lebensrealität, auch dann, wenn sie institutionell als altersunangemessen gelten (mpfs, 2022). Pädagogische Praxis kann diese Erfahrungsräume weder ignorieren noch ausschließlich regulieren, sondern **muss sie professionell rahmen** (Sander & Vollbrecht, 2014).

Als narrative Medien strukturieren Spiele Wahrnehmung, Perspektive und Subjektpositionen (Lanser, 1981; Iser, 1972). Sie transportieren implizite Deutungsmuster und gesellschaftliche Ordnungen, die nicht neutral sind (Benjamin, 2010). Bildungspotenzial entsteht daher nicht durch das Medium selbst, sondern durch dialogische, reflexive und machtkritische Begleitung (Baacke, 1996; Foucault, 1977).

Das Modell „Vom Erleben zum Gestalten“ bietet eine strukturierte Konzeption, die subjektive Spielerfahrungen in **kritische, kreative und diskursive Lernprozesse** überführt. Zukunftsfähige Medienbildung orientiert sich nicht an Vermeidung, sondern an befähigender Auseinandersetzung.

### Contact

Stefanie Wendt  
wendt.st@protonmail.com

### References

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Baacke, D. (1996). Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In A. von Rein (Hrsg.), *Medienkompetenz als Schlüsselbegriff*.
- Benjamin, W. (2010). *Über den Begriff der Geschichte*. In R. Tiedemann & H. Schweppenhäuser (Hrsg.), *Walter Benjamin: Gesammelte Schriften I.2* (S. 691–704). Suhrkamp.
- Foucault, M. (1977). *Überwachen und Strafen: Die Geburt des Gefängnisses*. Suhrkamp.
- Iser, W. (1972). *Der implizite Leser: Kommunikationsformen des Romans von Bunyan bis Beckett*. Wilhelm Fink.
- Jenkins, H. (2007). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Kuckartz, U. (2016). *Qualitative Inhaltsanalyse: Methoden, Praxis, Computerunterstützung* (3. Aufl.). Beltz Juventa.
- Lanser, S. S. (1981). *The narrative act: Point of view in prose fiction*. Princeton University Press.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for systematic reviews. *BMJ*, 372, n71.
- Resnick, M. (2017). *Lifelong kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. MIT Press.