

# Levelling Up Language Skills: Effects of Communicative Video Games on L2 English Oral Fluency, Motivation, and Learner Perceptions

Finn Markart

---

Auf welche Weise lernen wir das Sprechen einer Fremdsprache am besten? Indem wir einen Sprachkurs besuchen? Durch das Lesen von Büchern, um unseren Wortschatz zu erweitern, das Ansehen von Filmen, um unser Verständnis zu schärfen, oder doch durch Gespräche mit Muttersprachler\*innen? Eine Sprache zu lernen, bringt vielfältige Herausforderungen mit sich, allen voran die Frage, wie man sich dauerhaft motivieren kann, die Sprache über grundlegende Kenntnisse hinaus zu üben, zu verbessern und zu perfektionieren. Ergänzend zu schulischer Bildung und strukturierten Lernprozessen gilt es, die Sprache in den Alltag zu integrieren, um mehr Situationen zu schaffen, in denen man mit der Sprache in Berührung kommt. Nicht selten fällt die Wahl dabei auf Medien: Bücher, Musik, Filme und Serien in der Sprache, die wir lernen möchten. All das ermöglicht regelmäßigen Kontakt mit der Zielsprache, ohne dass es sich wie gezieltes Lernen anfühlt und beugt bestenfalls der schwindenden Motivation vor, die unseren Fortschritt hemmt.

In den zahlreichen Empfehlungen moderner Medien findet sich jedoch eine auffällige Lücke: Obwohl Videospiele im Leben vieler Menschen, jung wie alt, allgegenwärtig sind, sind sie in Bezug auf pädagogischen Mehrwert häufig nicht Teil der Diskussion. Ihr Potenzial für eine mögliche Anwendung im Fremdspracherwerb geht in gegenwärtigen Diskursen leider allzu oft in der Diskussion über ihre negativen Auswirkungen unter. Es ist selbsterklärend, dass nicht jedes Videospiele denselben Lerneffekt erzielen kann, ebenso wie manche Filme oder Bücher mehr geeignet sind als andere. Doch besonders Videospiele, die kommunikative und kooperative Aspekte

beinhalten, bieten vielleicht die Gelegenheit, auf spielerische Art und Weise mündliche Fremdsprachenkenntnisse zu verbessern, während zu einem gemeinsamen Ziel hingearbeitet wird. Als jemand, der selbst mit Videospiele aufgewachsen ist, war es keine abstrakte Forschungsfrage, die mich zu diesem Thema hinzog, sondern eine Reihe persönlicher Erfahrungen und Beobachtungen: dass meine Englischkenntnisse – und auch die meiner Mitspieler\*innen – womöglich mehr von Videospiele profitierten, als mir lange bewusst war. Die logische Schlussfolgerung war daher die Frage, ob sich diese intuitiven Erfahrungen wissenschaftlich belegen lassen.

Eine ausführliche Recherche des Forschungsstandes im Bereich „Digital-Game-Based Learning“, mit anderen Worten, der Erforschung des Einsatzes von kommerziellen Videospiele im Fremdsprachenerwerb, zeigte, dass Studien häufig auf positive Auswirkungen von Videospiele in allen Sprachgrundkompetenzen (Hören, Lesen, Schreiben und Sprechen) hindeuten, die Ergebnisse sich in vielen Fällen jedoch primär auf subjektive Einschätzungen aus Befragungen der Teilnehmer\*innen stützen und die empirische Untermauerung dieser Vermutungen mit objektiven Daten bisher noch in den Kinderschuhen steht. Als ich diese Lücke erkannte, wurde mir bewusst, dass eine echte Chance besteht, die Debatte um Videospiele im Bildungskontext auf eine solidere Grundlage zu stellen. Das Ziel der vorliegenden Arbeit war es daher, dieser Forschungslücke zu begegnen, indem der Effekt kommunikativer Videospiele auf die mündliche Englischkompetenz anhand objektiver Sprachdaten sichtbar gemacht wird.

Den methodischen Grundbaustein meiner Studie bildet das Videospiele „Keep Talking and Nobody Explodes“ (kurz KTANE), dessen Titel bereits auf einen sprachbasierten Ansatz hindeutet. In KTANE haben Spieler\*innen die Aufgabe, unter Zeitdruck eine Bombe zu entschärfen, indem sie gemeinsam eine Reihe von Rätseln lösen. Spieler\*innen nehmen hierbei entweder die Position der Expert\*innen oder der Entschärfer\*innen ein. Während Erstere verbale Anweisungen aus einer fiktiven Gebrauchsanweisung zum Entschärfen der Bombe geben, müssen Letztere diese

sorgfältig ausführen. Da die Expert\*innen die Bombe selbst nicht sehen, sind die Entschärfer\*innen zugleich gefordert, das Geschehen präzise zu beschreiben. Durch diese Asymmetrie der verfügbaren Informationen zwischen den Spielenden entsteht eine gegenseitige Abhängigkeit, die erfolgreiche Kommunikation zur einzigen Möglichkeit macht, das Ziel zu erreichen. Diese sogenannte „Information-Gap“-Struktur ist bereits ein etabliertes Element in vielen Fremdsprachenübungen und macht KTANE somit zu einem besonders geeigneten Werkzeug zur Erforschung des Effekts von Videospiele auf die Sprachkompetenz. Die Tatsache, dass KTANE und ähnliche Spiele in der Theorie wie gemacht dafür sind, eine Sprache zu üben, macht es umso überraschender, dass sich bisher kaum sprachwissenschaftliche Studien dieser Art von Videospiele gewidmet haben. Es lässt sich kaum leugnen, dass hier immenses Forschungspotenzial schlummert.

Um die Effektivität des Spiels hinsichtlich der Verbesserung der mündlichen Englischkompetenz zu quantifizieren, wurde speziell der Aspekt der Sprachflüssigkeit (beispielsweise durch Sprechtempo oder Frequenz und Länge der Sprechpausen) analysiert. Proband\*innen spielten KTANE über einen Zeitraum von mehreren Wochen, wobei sie dabei ausschließlich auf Englisch kommunizierten. Sowohl zu Beginn als auch am Ende dieses Zeitraums wurde ihre mündliche Sprachkompetenz getestet, um Veränderungen systematisch erfassen zu können. Darüber hinaus wurde ein Vergleich zu traditionellen Lernmethoden hergestellt, indem parallel eine Kontrollgruppe getestet wurde, die über denselben Zeitraum einen kommunikationsbasierten englischen Sprachkurs besuchte.

Die Ergebnisse der Studie zeigen, dass das Spielen von KTANE sowohl zu einer signifikanten Verbesserung der Sprechgeschwindigkeit als auch zur Reduktion von Sprechpausen geführt hat und dies zu einem höheren Grad als ein traditioneller Sprachkurs. Zusätzlich wiesen die Proband\*innen in der Spielgruppe auch eine höhere Motivation und weniger Zurückhaltung bezüglich der mündlichen Kommunikation in

einer Fremdsprache auf. Befragungen der Proband\*innen zeigten zudem, dass beide Lernumgebungen unterschiedliche Kompetenzbereiche priorisieren: So förderte das Videospiele besonders den Sprachfluss, während der traditionelle Sprachkurs mehr Fokus auf die Entwicklung des Wortschatzes legte. Im Gegensatz zu vielen Vorgängerstudien schließt dieser methodisch sorgfältige Ansatz damit auch die Lücke zwischen subjektiven und objektiven Messdaten.

Diese Masterarbeit ist aus zweierlei Hinsicht von besonderer gesellschaftlicher Relevanz: Einerseits legt sie nahe, dass Menschen, die sich nicht mehr in einem Schulsetting befinden, durch die Integration kommerzieller Videospiele in ihren Alltag die Fertigkeit, eine Fremdsprache zu sprechen, verbessern können – und das bereits ohne ausführliche pädagogische Anpassungen. Andererseits leisten diese Erkenntnisse einen wichtigen Beitrag zur Forschung der Fremdsprachendidaktik. Indem empirisch belegt wird, dass Videospiele durch gezielten Einsatz nicht nur den Spracherwerb, sondern auch die Motivation und das Selbstvertrauen der Lernenden fördern können, ebnet die Arbeit den Weg für die Implementierung innovativer Lernmethoden, die dort ansetzen, wo viele junge Menschen ohnehin einen Großteil ihrer Freizeit verbringen. Eine solche Verbindung birgt das Potenzial, den Fremdsprachenunterricht deutlich zugänglicher und motivierender für Lernende zu gestalten. Die Frage, die sich nun stellt, ist folgende: Wenn KTANE bereits ohne pädagogische Aufwertung wirkt, was wäre dann möglich, wenn das Spiel bewusst in den Unterricht integriert werden würde? Und ließe sich der Effekt so vielleicht auch auf andere Videospielegenres übertragen? Auf diese Fragen liefert meine Arbeit zwar keine Antworten, aber sie lädt zu Folgestudien ein, um genau diese zu untersuchen.

Darüber hinaus schafft die Studie durch den direkten Vergleich zwischen Videospiele und Klassenraum mehr Klarheit darüber, wo die Stärken und Schwächen der jeweiligen Lernmethoden liegen. Denn für einen erfolgreichen Fremdspracherwerb gibt es keine Einheitslösung, sondern vielmehr profitieren Lernende von einer

bewussten und gezielten Kombination verschiedener Methoden, abgestimmt auf die jeweils zu erlernende Kompetenz.

Spiele wie KTANE sind in der aktuellen Videospieldwelt keine obskure Seltenheit, ganz im Gegenteil: Mittlerweile existiert ein ganzes Subgenre, das Kommunikation zwischen Spieler\*innen voraussetzt. Aufgrund dieser Allgegenwärtigkeit ist es nun umso wichtiger, Klarheit darüber zu schaffen, wo und wie Lehrende anknüpfen können.

Eine Publikation der Ergebnisse könnte dazu beitragen, Ressourcen, welche ohnehin ein wichtiger Bestandteil im Leben vieler Menschen sind, didaktisch nutzbar zu machen und damit nicht nur die individuelle Sprachkompetenz zu fördern, sondern auch ein zeitgemäßes Bildungsverständnis seitens Lehrender zu stärken, das Lernenden vermittelt, dass Spaß, soziale Interaktion und Lernen keine gegensätzlichen, sondern sich gegenseitig bereichernde Erfahrungen sind.

Wenn Lernen dann am besten wirkt, wenn es nicht als solches wahrgenommen wird, dann sind Videospiele vielleicht nicht das Gegenteil von Bildung, sondern ihre natürlichste Form.