



NEWSLETTER

2 – 2021/22

DEUTSCH

SPIELEND LITERATURGESCHICHTE LERNEN: COMPUTERSPIELE IM DEUTSCHUNTERRICHT AM BEISPIEL VON „THE LION’S SONG“

von Niku Dorostkar

Nur langsam entsteht in der Öffentlichkeit und im Bildungswesen ein Bewusstsein dafür, dass Computerspiele ein Kulturgut und eine künstlerische Ausdrucksform darstellen. Dabei handelt es sich bei Computerspielen um „die erfolgreichste Erzählform der Gegenwart“ (Freund 2019), die als solche längst einen festen Platz nicht nur im Deutschunterricht verdient hätte. Egal, ob es sich um das Buch, den Film oder ein anderes Medium handelt, so gut wie immer wurde die Einführung „neuer“ Medien zur jeweiligen Zeit vom „Establishment“ argwöhnisch und als Gefahr für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen betrachtet (so wurden etwa auch der Roman und das bürgerliche Trauerspiel im 18. Jahrhundert als schädlich angesehen, z. B. „Die Leiden des jungen Werther“ von Goethe und „Emilia Galotti“ von Lessing; vgl. Andree 2006). Dementsprechend galt es aus dieser Sicht den Konsum solcher „neuen“ Medien insbesondere für diese Gruppen einzuschränken. Dass es Computerspielen nun ebenso ergeht, mag ins Muster passen. Allerdings kommen beim Computerspiel auch andere Faktoren zum Tragen: Anders als beim Buch oder Film sticht beim Computerspiel kein Name einer Autorin oder eines Regisseurs hervor (am ehesten ist noch das jeweils verantwortliche Spielestudio bekannt). Werke ohne klar erkennbare Autorenschaft haben es aber schwer, als „künstlerisch“ wahrgenommen zu werden.

Auf das allgemeine Prestige des Computerspiels besonders negativ ausgewirkt hat sich zudem die sogenannte „Killerspiel-Debatte“ um die Jahrtausendwende (Schöffmann 2021, S. 3) – ein bis heute wirkmächtiger Diskurs, der Computerspieler pauschal als eigenbrötlerische, wenn nicht sozial zurückgebliebene oder gar psychopathische Risikogruppe hinstellt und Computerspiele als Nährboden für Amokläufer brandmarkt (Frauen werden in diesem Diskurs hierfür weniger in Betracht gezogen, deshalb fehlen hier jeweils die weiblichen Formen). Dass es sich bei

solchen empörungsheischenden, skandalisierenden und moralisierenden Zuschreibungen um Vorurteile und Stereotype handelt, sickert erst allmählich ins allgemeine Bewusstsein.

So rücken in einer Vielzahl aktueller Videospiel-Veröffentlichungen etwa weibliche Protagonistinnen, der Erzählprozess sowie das subjektive Nachempfinden und spielerisch-interaktive Miterleben subjektiver Erfahrungswelten in den Vordergrund (also die sogenannten „ludo-narrativen“ Momente) – ganz besonders gilt das für die sogenannten „Indie-Spiele“ (Independent Games), d. h. Computerspiele, die unabhängig von großen Publishern durch kleine, innovative Spielestudios entwickelt werden und dadurch meist günstiger sowie origineller ausfallen als die „Blockbuster“-Spiele. Ein solches Indie-Spiel stellt auch das mehrfach preisgekrönte Computerspiel „The Lion’s Song“ dar, um das es im Folgenden mit Hinblick auf seine Einsatzmöglichkeiten im Deutschunterricht gehen soll.



Abbildung 1: „The Lion’s Song“ von Mi’pu’mi Games erschien 2016 – 2017 (für Nintendo Switch 2018) und erhielt mehrere Auszeichnungen.

Trendumkehr: Spielen am Computer als Bildungsmoment

Seit einigen Jahren macht sich eine Trendumkehr in der Betrachtungsweise von Computerspielen bemerkbar, die teilweise von Wissenschaft und Forschung, teilweise von Pädagogik und Didaktik ausgeht. So befassen sich auch immer mehr wissenschaftliche Publikationen und Abschlussarbeiten mit dem Computerspiel im schulischen Kontext z. B. aus Perspektive des Deutsch- bzw. Literaturunterrichts (vgl. Ahmed 2020; Boelmann 2015; Schöffmann 2021). Spätestens seit der COVID-19-Pandemie haben digitale Technologien auch in den Bildungsbereich Einzug gehalten. In Bezug auf das Fach Deutsch rücken dabei vor allem die Potentiale digitaler Medien für die Sprachförderung bzw. den Sprachunterricht in den Fokus (vgl. Biebighäuser u. Feick 2017, S. 32; Reber/Wildegger-Lack 2020). Weniger Studien im Bereich des Deutschunterrichts liegen für die besonders aktuellen und zukunftsweisenden Möglichkeiten von *big data*, *learning analytics* und *gamification* vor, die aktuell vor allem im anglo-amerikanischen Raum intensiv weiterentwickelt werden.

Computerspiele stellen allerdings nicht nur ein Lernmedium dar, das sich für das „Programmierte Lernen“ im Sinne des Behaviorismus instrumentalisieren lässt (beispielsweise in Form von Lernspielen oder Apps wie [Anton](#) oder [Schlaumäuse](#)). Vielmehr handelt es sich bei Computerspielen eben auch um künstlerische Erzähl- und Ausdrucksformen, die man z. B. aus ästhetischer Sicht oder in Hinblick auf gesellschaftliche, historische und (landes-)kulturelle Bezüge analysieren kann. So lässt sich das multimodale Zusammenwirken von Sprache, Ton und Bild im Computerspiel analysieren, aber auch die Spiel- und Erzählmechanismen können untersucht sowie die Handlung und Figuren aus sozio-historischer Perspektive beleuchtet werden. Schöffmann (2021, S. 2) plädiert in diesem Sinn dafür, die Frage

„Wie können digitale Spiele für die Schule instrumentalisiert werden?“ zu ersetzen durch die Frage „Was kann der Deutschunterricht dazu beitragen, um das Spielen am Computer zu einem Bildungsmoment zu machen?“.

„The Lion’s Song“: die Wiener Moderne interaktiv-narrativ erleben

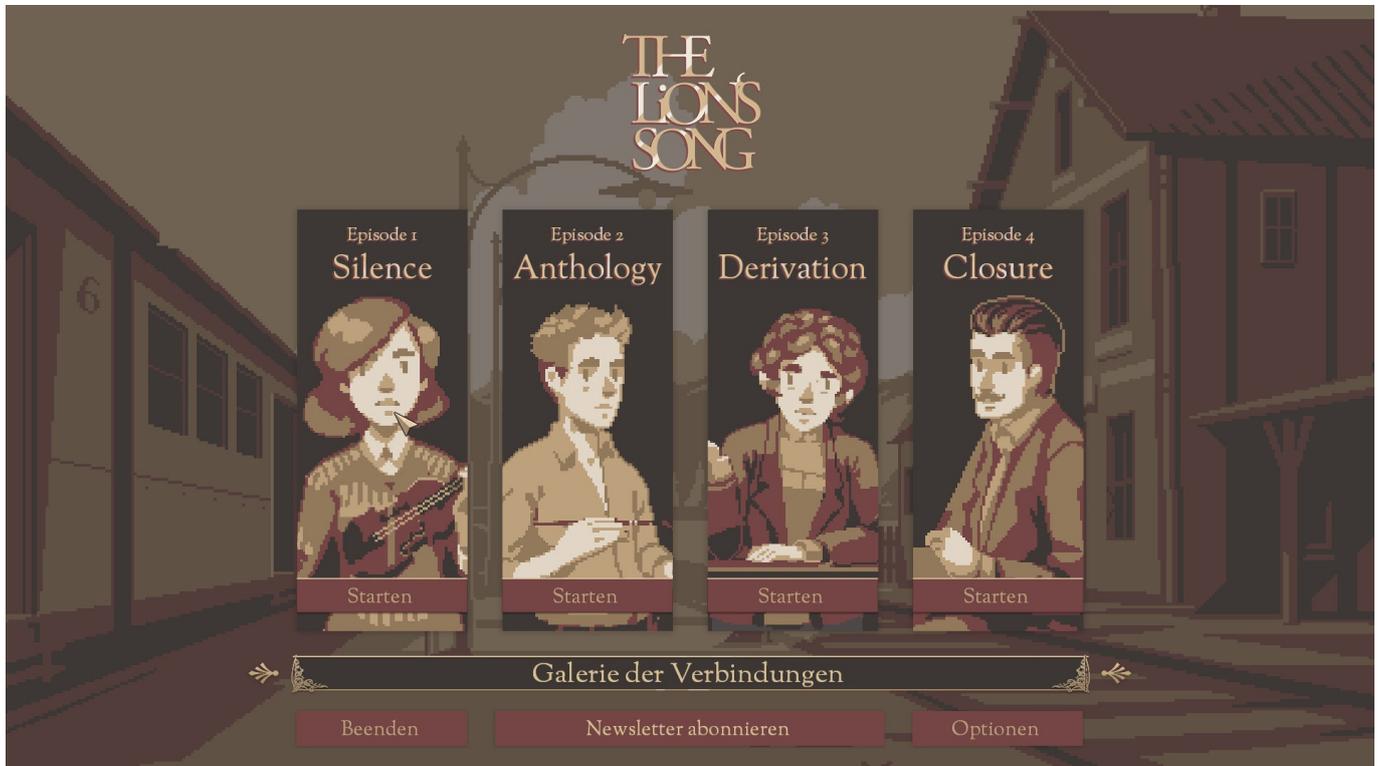


Abbildung 2: In jeder Episode schlüpft man in die Rolle eines anderen Charakters in Wien um 1900.

Im vorliegenden Beitrag werden einige didaktische Vorschläge zum Einsatz des Computerspiels „The Lion’s Song“ (Mi’pu’mi Games 2016) im Deutschunterricht unterbreitet. Bei diesem auch künstlerisch ansprechend umgesetzten Videospiel des österreichischen Studios Mi’pu’mi handelt es sich um ein 2016 veröffentlichtes Point-and-Click-Adventure in Pixel-Optik, das für alle wichtigen Plattformen verfügbar ist (am Smartphone, am PC und auf der Nintendo Switch-Konsole). „Point-and-Click-Adventure“ bedeutet: Durch Zeigen und Klicken bzw. Tippen bewegt man die Figuren, löst Rätsel bzw. Aufgaben und führt Dialoge mit anderen Personen. Während des Spiels erfährt man etwas über Persönlichkeiten der Wiener Moderne oder begegnet ihnen, darunter Sigmund Freud, Gustav Klimt, Egon Schiele, Gustav Mahler oder Rainer Maria Rilke. In jeweils vier voneinander unabhängigen Episoden durchlebt man als Spieler:in die Geschichten von vier fiktiven Figuren in Wien um 1900: der Komponistin Wilma, des Malers Franz, der Mathematikerin Emma und des Autors Albert. Die Zusammenhänge zwischen den Leben dieser festgelegten Charaktere offenbaren sich während des Spiels erst allmählich. Neben den Erneuerungen in Politik, Gesellschaft und Kunst (in Literatur, Musik oder Malerei) im Fin de Siècle spielt Sprache – auf Deutsch in ihrer besonderen Ausformung des österreichischen Deutsch – ein wesentliches Element in diesem Spiel, um die Handlung voranzutreiben.

Mit „The Lion’s Song“ lassen sich aber nicht nur sprachliche, landeskundliche und historische Bezüge vermitteln, sondern auch innovative sprachlich-literarische Formen wie der innere Monolog. Darüber hinaus eignet sich das Spiel, um Schüler:innen einen anschaulicheren Zugang zu ansonsten abstrakten Themen wie Rollen- und Geschlechterklischees, Tiefenpsychologie oder künstlerischer Inspiration zu ermöglichen. Denn aus diesem Bereich stammen die Probleme und Konflikte, mit denen die fiktiven Charaktere – und damit auch die Spieler:innen – im Spielverlauf konfrontiert werden: Wie gehe ich damit um, wenn ich als Künstler:in mit meinem Werk unzufrieden bin, mir die Inspiration fehlt oder ich als Wissenschaftlerin nicht ernstgenommen werde, nur weil ich eine Frau bin? So muss Wilma etwa dem Leistungsdruck aus der Großstadt entkommen, ihren Traum deuten (der aus einem Lehrbuch über Freuds Traumtheorie stammen könnte) und in den Bergen durch das sinnliche Wahrnehmen der Umwelt ihr künstlerisches Potential entfesseln. Franz hingegen beginnt auf Sigmunds Freuds Couch zu lernen, die Facetten seines eigenen Ichs anzuerkennen (in der Psychoanalyse würde man sagen, seine unbewussten Persönlichkeitsanteile zu integrieren), um seine psychischen Blockaden zu lösen und zu künstlerischer Produktivität zu gelangen.



Abbildung 3: Der Maler Franz Markert (2. von links) betritt den Salon von Gustav Klimt (7. von links).

Lehrplanrelevanz am Beispiel des AHS-Lehrplans für das Fach Deutsch¹ (Auszüge)

- Mediale Bildung im Deutschunterricht umfasst die Beschäftigung mit allen Arten von Medien, vor allem unter dem Gesichtspunkt der sprachlichen Bildung. Dabei ist sowohl die zentrale Bedeutung der audiovisuellen Medien für die Unterhaltung, Information und die Identitätsfindung von Jugendlichen zu berücksichtigen wie auch die zunehmende Bedeutung der neuen Medien für alle gesellschaftlichen Bereiche und auch die neue Rolle der Printmedien im medialen Gesamtkontext zu beleuchten. Der Deutschunterricht hat Medien-nutzungskompetenz zu vermitteln, d. h. die Fähigkeit, sich der Medien zielgerichtet und funktional zu bedienen, wie auch Medienkulturkompetenz, also die Fähigkeit, sich in einer von Medientechnologie stark geprägten Kultur zu orientieren. (Didaktische Grundsätze, 5. – 8. Klasse)
- unterschiedliche Medienproduktionsformen (Buch und andere Printmedien, Film, Fernsehen, Video, Rundfunk, digitale Medien) kennen und in ihrer Funktion und Wirkung unterscheiden (5. Klasse, 1. und 2. Semester)
- neue Medienformate rezeptiv und produktiv nutzen (6. Klasse, 3. Semester)
- Themen, Stoffe, Motive, Symbole, Mythen erkennen (6. Klasse, 4. Semester)
- Themen, Stoffe, Motive, Symbole, Mythen erkennen; das Spannungsfeld von Leserinnen und Lesern, Schriftstellerinnen und Schriftstellern, Markt, Gesellschaft und Politik erschließen; Beziehungen zwischen ästhetischer Welt und Realität problematisieren; Bezüge zwischen Form und Inhalt herstellen (7. Klasse, 5. Semester)
- Organisationsstrukturen und wechselseitige Durchdringung unterschiedlicher Medienproduktionsformen erfassen; Interessen und Absichten hinter (multi-)medialen Texten und Produkten analysieren und bewerten sowie manipulative Zielsetzungen erkennen (7. Klasse, 5. Semester)
- ästhetische Texte im historischen, kulturellen, biographischen und psychologischen Kontext erfassen [...] österreichische Literatur der Wiener Moderne anhand ausgewählter Beispiele kennen; interkulturelle Bezüge (Vielvölkerstaat) (7. Klasse, 6. Semester)
- sprachliche Varietäten erkennen (7. Klasse, 6. Semester)

¹ RIS – Lehrpläne – allgemeinbildende höhere Schulen – Bundesrecht konsolidiert, Fassung vom 08.05.2022 (bka.gv.at)



Abbildung 4: Die Mathematikerin Emma Recniczek wird in der Mathematik-Männerrunde im Hinterzimmer eines Wiener Cafés nicht geduldet, weil sie eine Frau ist. Professor Zahler (in der Mitte) begründet den Ausschluss mit den Worten „Die Familie, nicht die Logik, ist die zuge dachte Rolle der Frau“.

Methodische Vorschläge zum Einsatz von Computerspielen im Unterricht

Philippe Wampfler (2017) listet in seinem Blog „Schule Social Media“ folgende Vorschläge auf, wie Computerspiele im Deutschunterricht grundsätzlich eingesetzt werden können:

- **»playing out loud«**
Jemand spielt vor der Klasse und kommentiert das eigene Spiel.
- **Let’s-Play-Videos**
aktiv: eigene Videos herstellen
passiv: Let’s-Play-Videos ansehen und besprechen
- **»close reading« einzelner Szenen**
entweder direkt spielen oder über Let’s-Play-Videos
- **Lektüreaufträge**
a) »Spielen Sie eine Stunde.«
b) »Spielen Sie bis zu Checkpoint 3.«
- **Lektüretagebuch**
Analog zu den etablierten deutschdidaktischen Verfahren
- **Medienwechsel**
Vergleich von Spiel und Film, von Spiel und Text etc.

<https://schulesocialmedia.com/2017/12/13/computerspiele-im-deutschunterricht/>

Playing out loud als innerer Monolog

Die Methode „playing out loud“ eignet sich für „The Lion’s Song“ in besonderem Maße, da sie sich mit dem inneren Monolog, einem charakteristischen Stilmittel der Literatur im Fin de Siècle verbinden lässt. Ein/e Schüler/in erhält dabei den Auftrag, sich in die Rolle des jeweiligen Charakters hineinzusetzen, den er oder sie im Computerspiel

vor dem Plenum steuert (übertragen durch Beamer und Lautsprecher). Der Auftrag lautet dabei das eigene Spiel in Form eines inneren Monologs aus Sicht der fiktiven Figur (z. B. Emma Recniczek) zu spielen, der von der oder dem Schüler/in stegreifartig ausgeführt wird. Hierfür sollten im Vorfeld die Merkmale des inneren Monologs als einer besonderen Form der Figurenrede besprochen werden, etwa anhand eines Text-Beispiels aus der Wiener Moderne (z. B. „Leutnant Gustl“ oder „Fräulein Else“ von Arthur Schnitzler). Das Publikum kann im Rahmen eines Beobachtungsauftrages überprüfen, inwieweit die Handlung des Spiels und der innere Monolog der Schülerin bzw. des Schülers miteinander kongruent sind. Neben den inneren Befindlichkeiten der Figur (Emotionen, innere Konflikte und Spannungen etc.) können dabei auch die sprachlichen Besonderheiten (Merkmale von Mündlichkeit, Parenthesen, Ellipsen etc.) herausgearbeitet werden.

Infobox

Figurenrede: Äußerungen von fiktiven Figuren

innerer Monolog: „stummes Selbstgespräch“ in der Ich-Form und im Präsens

Beispiel: [...] *Zum wievielten Mal lauf' ich jetzt eigentlich um das Hotel herum? Also was jetzt? Da steh' ich vor dem Tor. In der Halle ist noch niemand. Natürlich – sie sitzen ja noch alle beim Diner. Seltsam sieht die Halle aus so ganz ohne Menschen. Auf dem Sessel dort liegt ein Hut, ein Touristenhut, ganz fesch. Hübscher Gemsbart. [...]* (Arthur Schnitzler: „Fräulein Else“).

Aus: Eder-Hantscher et al. (2012): KOMPETENZ:DEUTSCH 3, S. 222

„Let's play“-Video

Natürlich lässt sich die oben beschriebene Methode des „Playing out loud“ nicht nur im Plenum anwenden, sondern auch als Videoaufnahme. Dabei filmen die Schüler:innen ihren Spielverlauf mit, während sie die direkte Rede, die Gedanken und die Gefühle der fiktiven Figur, die sie spielen, laut aussprechen. Ein solcher Video-Mitschnitt würde dem „Let's play“-Video ähneln, bei dem der oder die Spieler:in den Spielverlauf allerdings aus der eigenen, subjektiven Sicht als Spieler:in kommentiert (häufig in humorvoller oder ironischer Weise; beim „Walkthrough“ geht es im Unterschied dazu vorrangig darum zu zeigen, durch welche Handlungen man im Spiel vorankommt). Wenn in einer Szene mehrere Figuren vorkommen, so kann deren Part (direkte Rede oder innerer Monolog) von anderen Schüler:innen (beispielsweise in Form eines Dialogs) während des Spielverlaufs übernommen und vor dem Plenum vorgetragen bzw. aufgenommen werden.

Close Reading, Lektüreaufträge und -tagebuch

Beim Close Reading handelt es sich um eine Vorgangsweise in der Literaturwissenschaft, bei der eine einzelne Textstelle ausführlich und detailliert in Hinblick auf Besonderheiten (z. B. sprachliche Mittel oder Bedeutungsnuancen) analysiert und interpretiert wird. Dieser Ansatz lässt sich auf Computerspiele übertragen, indem einzelne Szenen (etwa Schlüsselszenen) des Spiels direkt in der Klasse oder wiederum im Rahmen eines „Let's play“-Videos gespielt und dabei genauer unter die Lupe genommen werden. Ein solches Close Reading ließe sich auch mit „Lektüreaufträgen“ (also spezifischen „Spieldaufträgen“) verbinden, bei denen Schüler:innen beispielsweise das Zusammenspiel von Form (Sprache, Bild, Ton) und Inhalt (Themen, Stoff, Motive) oder die Erzähltechniken (Vorausdeutung, Rückwendung, innerer Monolog) herausarbeiten und im Fall von „The Lion's Song“ in den Kontext der Wiener Moderne stellen. Dabei können beispielsweise anhand von Screenshots die vielfältigen Formen der Bezugnahme auf die Epoche der Wiener Moderne und das künstlerische und wissenschaftliche Schaffen ihrer Repräsentant:innen (Freud, Klimt, Schiele, Mahler etc.) im Spiel sichtbar gemacht und im Rahmen einer Ausstellung präsentiert werden. Mit den intertextuellen und intermedialen Bezugnahmen ist auch bereits der Punkt „Medienwechsel“ angesprochen. So können Schüler:innen etwa im Spiel vorkommende Porträts, Gemälde, Zeichnungen, Musikstücke, literarische Texte, wissenschaftliche und politische Errungenschaften herausuchen, dokumentieren und in Bezug zur Wiener Moderne stellen.



Abbildung 5: Dr. Freuds Ordination: Der Maler Franz erzählt auf der Couch von seinen „Aussetzern“.

Arbeitsauftrag

„The Lion’s Song“: Die erste Episode des Point- & Click-Adventures spielt im Wien der Jahrhundertwende (Wiener Moderne um 1900) und handelt von Wilma, einer jungen Violinistin auf der Suche nach Inspiration für ihre Komposition, die sie auf Druck ihres Professors Arthur Caban schreiben muss. Schreiben Sie einen inneren Monolog zu einer der folgenden Figuren zu einer selbst gewählten Szene:

- Episode 1 („Silence“): Wilma Dörfl, Violinistin/Komponistin (z. B. Szene im Büro des Professors, Szene in der einsamen Waldhütte, Szene beim Konzert – Tipp: Bauen Sie auch die Träume von Wilma in den inneren Monolog ein!)
- Episode 2 („Anthology“): Franz Markert, Maler
- Episode 3 („Derivation“): Emma Recniczek, Mathematikerin
- Episode 4 („Closure“): Unbekannter (Zugfahrt), wird erst im Zuge der letzten Episode aufgeklärt (wo auch ein Bogen zu den anderen Episoden gespannt wird)

Beachten Sie beim Verfassen des inneren Monologs die Perspektive der jeweiligen Figur und die Merkmale des inneren Monologs (siehe Infobox „Figurenrede“ oben).

Arbeitsauftrag

Untersuchen Sie, welche Merkmale des „Fin de Siècle“ (siehe Infobox) sich im Computerspiel „The Lion’s Song“ in der einen oder anderen Form wiederfinden, zum Beispiel in Bezug auf

- Inhalte, Themen, Konflikte und Motive,
- Anspielungen auf historische Vorlagen (Personen, Werke, Errungenschaften ...),
- (Haupt-)Figuren und ihre Beziehungen untereinander,
- Erzählbericht, Figurenrede bzw. Dialoge zwischen den Figuren, sprachliche Besonderheiten,
- Grafik, Farben und Bild(-zitate).

Halten Sie Ihre Ergebnisse in Form von Plakaten oder eines Padlets fest, wobei Sie Belege aus dem Spiel (z. B. Screenshots, Fotos oder Text-Zitate) zur Untermauerung Ihrer Analyse anführen. Präsentieren Sie die Ergebnisse online oder in der Klasse.

FIN DE SIÈCLE (CA. 1890 – 1910)

INFO-BOX

Die Zeit um 1900 war geprägt von großen **Umbrüchen**. So etwa kamen – als Folge gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Entwicklungen – große **politische Massenbewegungen** auf, einerseits die Arbeiterbewegung (Sozialismus/Sozialdemokratie; Victor Adler), andererseits nationalistisch-großdeutsche Bewegungen, die den Antisemitismus stark förderten (Karl Lueger). Die Donaumonarchie Österreich-Ungarn war auch wegen **Nationalitätenkonflikten** politisch nicht stabil, ihre Streitkräfte zu einem riesigen Gebilde aufgebläht: Man ging auch deshalb zur Armee, weil man dort als junger Mann ein gutes Auskommen fand.

Wegen der gesellschaftlichen und politischen Umbrüche herrschte eine gewisse **Endzeitstimmung** (Jahrhundertwende!). Dieser standen viele Neuerungen, vor allem in der Kultur und in der Wissenschaft, gegenüber: Die Maler der Wiener Secession (z. B. Gustav Klimt) schufen einen neuen Stil, Arnold Schönberg revolutionierte die Musik (atonale Musik; später: Zwölftonmusik), die Physiker Ernst Mach und Ludwig Boltzmann waren in Wien tätig – und der Arzt Sigmund Freud entwickelte die **Psychoanalyse**.

Letzteres kann als Ausdruck für das besondere **Interesse am Innenleben** gelten. Man beschäftigte sich mit feinsten Seelenregungen und Stimmungen, mit dem Unbewussten und flüchtigen Reizen. Diese Haltung wurde als „Nervosität“ bezeichnet (Beschäftigung mit den „Nerven“).

In Kunst und Literatur herrschte ein Stilpluralismus. Eine wesentliche Strömung war der **Impressionismus**: Betonung des Subjektiven, der Augenblicksempfindungen, der individuellen Eindrücke.

Siehe auch „KOMPETENZ:DEUTSCH. Kultur- und Literaturgeschichte kompakt – neu“, Seite 30 ff.

Abbildung 6: Der literatur- und kulturgeschichtlicher Hintergrund des „Fin de Siècle“ (Aichner/Schörkuber 2018, KOMPETENZ:DEUTSCH – modular, 7/8. Klasse AHS, S. 133)



Abbildung 7: Der Autor und Offizier Albert Vogl (4. von links) im Gespräch mit den anderen Protagonist:innen von „The Lion’s Song“ zu Beginn des Ersten Weltkriegs – was würden Sie in seiner Rolle sagen?

Das Lektüretagebuch als eine im Literaturunterricht bewährte Methode lässt sich ebenfalls auf Computerspiele anwenden und wird damit zu einem Spieltagebuch oder Spielprotokoll. Schüler:innen können etwa die Aufgabe erhalten, Episode 1 (ggf. bis zu einer bestimmten Szene) zu spielen und im Anschluss ihre Gedanken, Gefühle und Assoziationen zu ihrem Spielerlebnis in schriftlicher Form tagebuch- oder protokollartig festzuhalten – etwa anhand der unten angeführten Leitfragen.

Lektüretagebuch (Spielprotokoll)

Fragen, die Ihnen beim Verfassen des Lektüretagebuchs helfen können*:

Stellen Sie sich z. B. folgende Fragen und versuchen Sie sie in Ihrem Lektüreprotokoll zu beantworten:

1. Was ist Ihrer Meinung nach gut/schlecht an einer bestimmten erwähnenswerten Stelle im Spiel?
2. Was hat Ihnen daran gefallen/nicht gefallen und warum?
3. Welches bzw. welche Themen, Motive und Konflikte werden in dem Spiel behandelt?
4. Ist die behandelte Thematik zeitgemäß/aktuell/realistisch/relevant?
5. Wie stehen Sie zu dieser Thematik?
6. Mit welchen Personen können Sie sich identifizieren? Warum?
7. Welche Personen sind Ihnen sympathisch/unsympathisch? Warum?
8. Welche Gefühle weckt der Spielverlauf oder eine bestimmte Szene bei Ihnen?
9. Sind Sie an einer bestimmten Stelle traurig, zornig, aufgewühlt, frustriert gewesen?
10. Hat Ihnen eine Szene Angst gemacht, Hoffnung gegeben, Unbehagen verursacht?
11. Haben Sie sich erschreckt, ermutigt oder vielleicht zum Lachen gebracht? Warum?
12. Welche Szenen sind Ihnen besonders in Erinnerung geblieben, weil sie Sie vielleicht besonders berührt, abgeschreckt oder amüsiert haben? Warum?
13. Welche Zielgruppe spricht das Spiel an?
14. Für wen ist das Spiel geeignet und empfehlenswert, für wen nicht und warum?
15. Inwiefern haben Sie durch das Spielen etwas gelernt?
16. Was ist Ihnen neu? Was wissen Sie jetzt, was Sie vorher nicht gewusst haben?
17. Was haben Sie nicht verstanden?
18. Wie kann man als Spieler/in von dem Spiel profitieren?

*Anmerkung: Diese Fragen-Liste versteht sich als exemplarische Anregung! Sie ist keinesfalls vollständig und es müssen/können nicht immer alle Fragen abgehandelt werden. Sich diese (oder ähnliche) Fragen zu stellen, kann aber das Verfassen des Lektüreprotokolls erleichtern.

Praktische Informationen zum Spiel „The Lion’s Song“

- Episode 1 („Silence“) ist kostenlos verfügbar. Alle weiteren Episoden kosten im Bundle weniger als Euro 10,- (abhängig von der Plattform).
- Das komplette Spiel lässt sich für den Unterrichtsgebrauch beim [GameLab](#) der Universität Wien, Didaktik der Geschichte, mitsamt mehrerer Nintendo Switch-Konsolen entleihen ([GameLab-Koffer](#)).
- Die Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen ([BuPP](#)) empfiehlt das Spiel ab 16 Jahren ([PEGI 12](#)).
- Die Spieldauer beträgt für alle vier Episoden ca. 4 bis 6 Stunden (pro Episode ca. 1 bis 1,5 Stunden).

Quellennachweis

- Aichner, Herlinde/Schörkhuber, Wolfgang (2018): *KOMPETENZ:DEUTSCH* – modular. AHS. Basisteil 7./8. Klasse. Wien: hpt.
- Ahmed, Joseph Hage (2020): Spielend erinnern. Das digitale Spiel „The Lion’s Song“ im kulturreflexiven DaF/Z-Landeskundeunterricht mit „Erinnerungsorten“. Universität Wien: Masterarbeit. <https://theses.univie.ac.at/detail/57067> (Letzter Zugriff am 9. Mai 2022).
- Andree, Martin (2006): Wenn Texte töten. Über Werther, Medienwirkung und Mediengewalt. München: Fink.
- Biebighäuser, Katrin/Feick, Diana (2020): *Digitale Medien in Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. Berlin: Erich Schmidt.
- Boelmann, Jan M. (2015): *Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen: Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium*. München: kopaed.
- Eder-Hantscher, Claudia/Geisler, Gertraud/Schörkhuber, Wolfgang/Stockinger, Reinhard (2012): *KOMPETENZ:DEUTSCH 3*. Sprachbuch für berufsbildende höhere Schulen. Wien: hpt.
- Freund, Nicolas (2019): Computerspiele. Als Kulturgut nicht ernst genommen. <https://www.sueddeutsche.de/kultur/computerspiele-kulturgut-autoren-1.4280636> (Letzter Zugriff am 9. Mai 2022).
- Mi'pu'mi Games (2016): „The Lion’s Song“. <https://www.lionssonggame.com> (Letzter Zugriff am 9. Mai 2022).
- Reber, Karin/Wildegger-Lack, Elisabeth (2020): *Sprachförderung mit Medien: Von real bis digital. Wissenswertes für Eltern, Pädagogen und Therapeuten*. Idstein: Schulz-Kirchner-Verlag.
- Schöffmann, Andreas (2021): *Digitale Spiele aus deutschdidaktischer Perspektive. Herausforderungen für den Deutschunterricht*. Berlin: Metzler.
- Wampfler, Philippe (2017): *Computerspiele im Deutschunterricht*. <https://schulesocialmedia.com/2017/12/13/computerspiele-im-deutschunterricht/> (Letzter Zugriff am 9. Mai 2022).

Der Autor:

MMag. Dr. Niku Dorostkar ist Lehrer für Deutsch und Pädagogik an der Bildungsanstalt für Elementarpädagogik Wien 7 Kenyongasse. Er ist außerdem an der KPH Wien/Krems in Lehre und Forschung tätig sowie gemeinsam mit Eva Wiplinger Autor der neuen Schulbuchreihe „PÄDAGOGIK *elementar* für BAfEP“.