

DAS IST UNSER LEBEN, DAS IST AUCH MEIN LEBEN SPRACHLICH-LITERARISCHES LERNEN MIT DEM DIGITALEN SPIEL *EVERY DAY THE SAME DREAM*

Matthis Kepser

Universität Bremen | keps@uni-bremen.de

ABSTRACT

Der Artikel untersucht das Computerspiel *Every day the same dream* auf seine Potentiale für einen medienreflexiven Sprach- und Literaturunterricht. Das kostenlose Mini Art Game wurde 2009 von Paolo Pedercini entwickelt und handelt von einem Büroangestellten, dessen Leben sich in einer endlosen Routine aus Arbeit und Monotonie abspielt. Der Spieler oder die Spielerin versucht, aus dieser endlosen Schleife auszuweichen. Dabei kommt es zu irritierenden Unbestimmtheitsereignissen, die zu einer Interpretation herausfordern.

Every day the same dream erweist sich als ideales Beispiel für die Auseinandersetzung mit Computerspielen im Deutschunterricht. Es bietet die Möglichkeit, medien-spezifische Kompetenzen aufzubauen, paratextuelle Formate wie Let's Plays zu analysieren, kreative Anschlusskommunikation in Form der gamebasierten Miterzählung zu fördern und Reinszenierungen am Beispiel zweier Kurzfilme aus Österreich und Deutschland zu reflektieren. Schüler/-innen können für eine Interpretation gewinnbringend auf Brechts Theorie und Praxis des epischen Theaters zurückgreifen. Das Spiel regt zur kritischen Betrachtung von gesellschaftlichen Themen an, insbesondere im Zusammenhang mit Arbeit und Identität, und fordert dazu heraus, über Lösungen nachzudenken, die außerhalb des Spiels liegen und politische Fragen aufwerfen.

SCHLAGWÖRTER

— DIGITALE SPIELE — LITERARISCHES LERNEN — MEDIENÄSTHETIK —
COMPUTERSPIELVERFILMUNGEN — INTERMEDIALITÄT — POLITISCHE BILDUNG

THIS IS OUR LIFE, THIS IS MY LIFE TOO LINGUISTIC-LITERARY LEARNING WITH THE DIGITAL GAME *EVERY DAY THE SAME DREAM*

ABSTRACT (ENGLISH)

The article observes the video game *Every day the same dream* for its potential for media-reflective language and literature lessons. The free mini-art game was developed by Paolo Pedercini in 2009 and is about an office worker whose life takes place in an endless routine of work and monotony. The player tries to break out of this endless loop. This leads to irritating experiences of indeterminacy that challenge interpretation.

Every day the same dream proves to be an ideal example for dealing with computer games in German lessons. It offers the opportunity to build up media-specific skills, analyze paratextual formats such as *Let's Plays*, promote creative follow-up communication in the form of game-based co-narration and reflect on adaptations using the example of two short films from Austria and Germany. Students can profitably draw on Brecht's theory and practice of epic theatre for an interpretation. The game encourages critical reflection on social issues, particularly in connection with work and identity, and challenges the players to think about solutions that lie outside the play and to raise political questions.

KEYWORDS

— DIGITAL GAMES — LITERARY LEARNING — MEDIA AESTHETICS — VIDEO
GAME ADAPTATIONS — INTERMEDIALITY — POLITICAL EDUCATION

1 — EINLEITUNG

Every day the same dream ist ein 2009 entstandenes, kostenlos downloadbares *Casual Art Game*; „casual“, weil es sich mit intuitiver Steuerung in wenigen Minuten durchspielen lässt,¹ „art“, da sein Autor und Programmierer Paolo Pedercini sich als Gründer des Projekts *Molleindustria* seit 2003 mit der Entwicklung alternativer Computerspiele beschäftigt² (vgl. <https://www.molleindustria.org>). „Alternativ“ betrifft dabei sowohl das künstlerisch ambitionierte Game Design als auch die von *Molleindustria* aufgegriffenen, in Computerspielen eher selten verhandelten Themen: Unter den mittlerweile über 30 publizierten Titeln befinden sich beispielsweise *McDonald's Video Game* (2006), das die Geschäftspraktiken der Burger-Industrie satirisch aufs Korn nimmt, *Phone Story* (2011), in dem die dunklen Seiten der Smartphone-Herstellung thematisiert werden oder der *Democratic Socialism Simulator* (2020), wo man sich als erster linker Präsident der Vereinigten Staaten (letztendlich vergeblich) gegen Lobbyisten und verkrustete Strukturen der US-amerikanischen Gesellschaft behaupten soll.³

Every day the same dream ist bislang nur auf Englisch publiziert worden. Allerdings beschränken sich die wenigen Schriftinserts auf einfachste Sätze, die selbst für Schüler/-innen im Anfangsunterricht Englisch verständlich sind. Für eine Behandlung im medienübergreifenden Deutschunterricht bietet sich das Spiel trotzdem an: Zum einen führt das Spiel zu einer Reihe von Unbestimmtheiterfahrungen (vgl. Lindner 2017), die Schüler/-innen zu interpretativen Anstrengungen herausfordern. Dafür kann man auch Bertolt Brechts Theorie und Praxis des Epischen Theaters als Kontext für eine fruchtbare Deutung heranziehen (Kompetenzfeld *Digitale Spiele kontextualisieren*; vgl. Kepser 2022, 4). Weiterhin hat Deutschlands wohl bekanntester Let's Player Gronkh (d.i. der Computer- und Videospieldjournalist Erik Range) dazu ein (deutschsprachiges) *Let's Play*-Video veröffentlicht (*EVERY DAY THE SAME DREAM – FÜNF SCHRITTE ZUR FREIHEIT*, D 2013), in dem er ein interessantes Inszenierungsverfahren entwickelt. Es bietet nicht nur Gelegenheit zu einer vertieften Auseinandersetzung mit der medienspezifischen Ästhetik digitaler Spiele (Kompetenzfeld *Digitale Spiele analysieren*, vgl. Kepser 2023, 4), sondern lädt Schüler/-innen auch zu entsprechenden Eigenversuchen ein (Kompetenzfeld *Digitale Spiele gestalten*, ebd.). Nicht zuletzt gibt es gleich zwei Kurzfilme aus Österreich bzw. Deutschland, die den Plot von *Every Day the same dream* adaptiert haben. Der erste davon stammt von Wiener Jugendlichen, die mit minimalem Produktionsaufwand eine prätextnahe Realverfilmung versucht haben (*EVERY DAY THE SAME DREAM*, A 2010). Beim zweiten (*5 SCHRITTE ZUR FREIHEIT – EVERY DAY THE SAME DREAM*, D 2015) handelt es sich um einen professionellen Kurzspielfilm, der nicht nur das Spiel zur Grundlage hat, sondern auch Gronkhs *Let's Play*. Damit liegt ein schönes Beispiel für inter-, bzw.

¹ Ein schneller Durchgang ist in etwas mehr als 5 Minuten möglich, wenn man das Spiel zum ersten Mal erkundet, werden etwa 20 Minuten benötigt.

² Als „Computerspiel“ kann man alle Spiele bezeichnen, die für Desktops, Laptops oder Tablets programmiert werden. Spiele für Konsolen und Fernsehgeräte werden meist als „Videospiel“ apostrophiert, wobei allerdings die meisten Titel auch für Windows- oder Mac OS-Rechner erhältlich sind. Im Englischen ist „Video Game“ ebenso wie „Games“ oder „Digitale Spiele“ ein Oberbegriff, der Spiele für Smartphones oder Handhelds einschließt. Als „Flash-Game“ gehört *Every day the same dream* zu den browserbasierten Computerspielen, die mit allen Internet-Browsern unabhängig vom jeweiligen Betriebssystem funktionieren.

³ Das Spiel adaptiert das Gamedesign von *Reigns* (2018), das sich wiederum an der Dating-App *Tinder* orientiert: Als Spieler/-in übernimmt man die Rolle eines Königs, der sich in jeder Runde mit einem Regierungsratschlag seiner „Berater/-innen“ konfrontiert sieht, welchen er annehmen (Wischgeste nach rechts) oder ablehnen (Wischgeste nach links) kann. Die Komplexität der Folgen dieser einfachen Entscheidungen ist allerdings so groß, dass man sie als Spieler/-in kaum zu antizipieren vermag. Ein Unterrichtsmodell dazu findet sich bei Wallner / Kunze 2020.

intramediale Textualität vor (vgl. Maiwald 2019; 2020), deren Ergründung auch in den aktuellen Bildungsstandards für die einfachen und mittleren Bildungsstandards im Fach Deutsch vorgesehen ist (KMK 2022, 34; Kepser 2023, 5f.).

2 — STORYLINE, GAMEDESIGN UND SPIELMECHANIK

Der Spieler oder die Spielerin übernimmt als Avatar einen Büroangestellten, dessen Leben in einer gleichförmigen Endlosschleife entfremdeter Arbeitstage zu bestehen scheint: Er wacht auf, wird von seiner Frau begrüßt - „C'mon honey you're late“ – steigt in den Fahrstuhl, holt sein Fahrzeug am Parkplatz ab, reiht sich in die Autoschlange der Rush Hour ein, wird von seinem Chef angeschnauzt – „You are late“ – setzt sich im Büro hinter seinen Computer.⁴ Das war's, und alles beginnt wieder von vorne: Wie in dem bekannten Spielfilm UND TÄGLICH GRÜSST DAS MURMELTIER (GROUNDHOG DAY, USA 1993) wacht man am nächsten Tag erneut in seinem Bett auf und muss sich erneut auf den stets gleichen Arbeitsweg machen (vgl. Abb. 1).

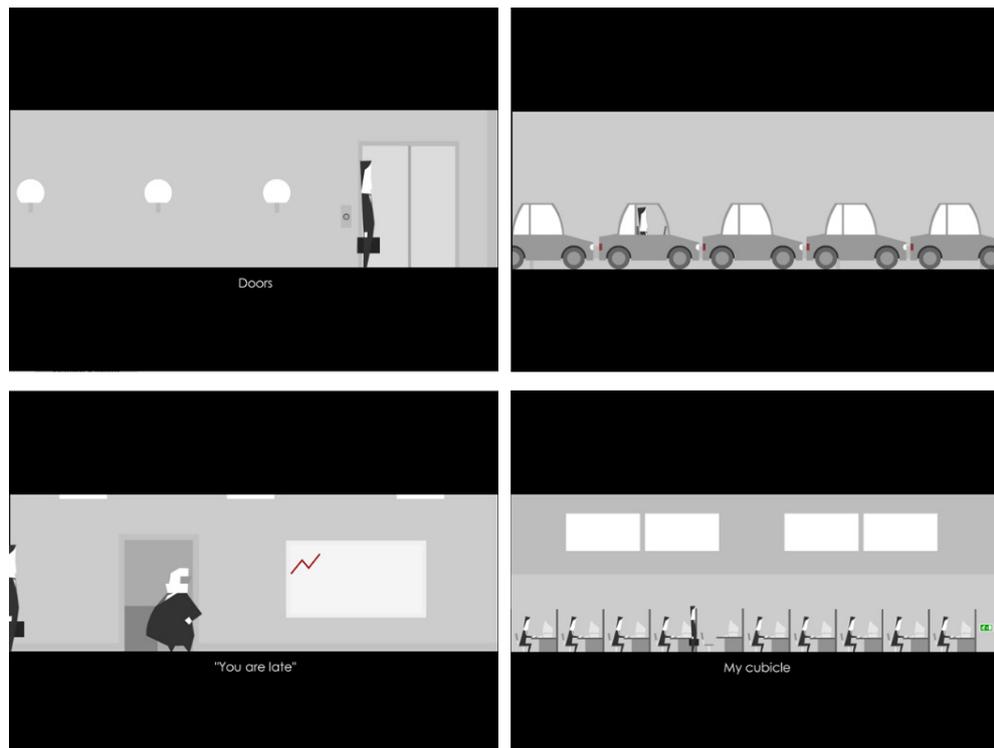


Abb. 1.: Avatar (und Spieler/-in) im Hamsterrad entfremdeter Büroarbeit.

Dazu passen form-inhaltskongruent die kantige, abstrahierende Figuren- und Umgebungsgestaltung ohne Tiefe, Grau- und Schwarztöne als dominierende Farben und der repetitive Score von Jesse Stiles⁵ ebenso wie das Interface: Die Handlungsoptionen beschränken sich darauf, den Avatar mit Hilfe der Pfeiltasten nach links oder rechts zu bewegen – es handelt sich also um einen sogenannten *side scroller* – und über die Leertaste einfache Aktionen auszulösen: Zum Beispiel kann man einen blin-

⁴ Es ist wohl kein Zufall, dass der Arbeitsplatz des Avatars ein Computerarbeitsplatz ist. Sehr klug bemerkt dazu Sodermann (2010, 17): „When playing *Every Day the Same Dream* the player is not simply controlling a character as he goes to work or tries to escape from such work, but the player is also 'playing informatics', enacting a gamic allegory which points toward contemporary work structures and flows associated with computerized labor.“

⁵ Jesse Stiles ist akademischer Kollege von Perdercini. Beide arbeiten im „Music“- bzw. „Art“-Department der Carnegie Mellon University.

kenden Wecker auf dem Nachttisch ausschalten, seinen Anzug anziehen, den Fernseher in der Küche ausschalten oder einen *Non-Player-Character* (NPC) in der Nähe nonverbal zu Kommunikation auffordern. Wenn letzteres mit einer alten Frau getan wird, mit der man gemeinsam im Fahrstuhl steht, eröffnet sie Figur und Player das scheinbare Spielziel: „5 more steps and you will be a new person“. Nach Möglichkeiten zu suchen, der trostlosen Tretmühle zu entkommen, ist freilich auch ohne diese Auskunft der düsteren Alten ein naheliegendes Unterfangen. In beliebiger Reihenfolge lassen sich dazu fünf Anläufe unternehmen (vgl. Abb. 2): Statt rechts den Parkplatz vor dem Wohnhaus aufzusuchen, gelangt man links zu einem Obdachlosen, der Avatar und Spieler/-in ein ruhiges Plätzchen anbietet („I can take you to a quiet place“) – das sich als Friedhof entpuppt. Man kann auch auf dem Weg zur Arbeit das Auto anhalten, den Wagen verlassen und auf einer Wiese neben der Straße eine dort grasende Kuh streicheln. Ein fast kahler Baum vor dem Bürogebäude trägt ein letztes, auffällig gelb gefärbtes Blatt. Hält der Avatar vor dem Baum kurz inne, fällt es herunter und kann aufgefangen werden. Schon etwas gewagter ist die Idee, am Morgen nicht den Anzug anzuziehen, sondern stattdessen nur in Unterhose zur Arbeit zu gehen. In der Konsequenz wird man vom Boss nicht zum Büro vorgelassen, sondern gefeuert. Noch endgültiger scheint der Entschluss, im Büro nicht den Arbeitsplatz aufzusuchen, sondern statt dessen über den Notausgang auf die Terrasse des Hochhauses zu gehen, um sich von dort in die Tiefe zu stürzen.⁶

⁶ Wie erwähnt, können die 5 Schritte in beliebiger Reihenfolge absolviert werden. Kombiniert werden können die Optionen „keinen Anzug anziehen“, „die Kuh auf dem Arbeitsweg streicheln“, „das Blatt am Baum auffangen“.

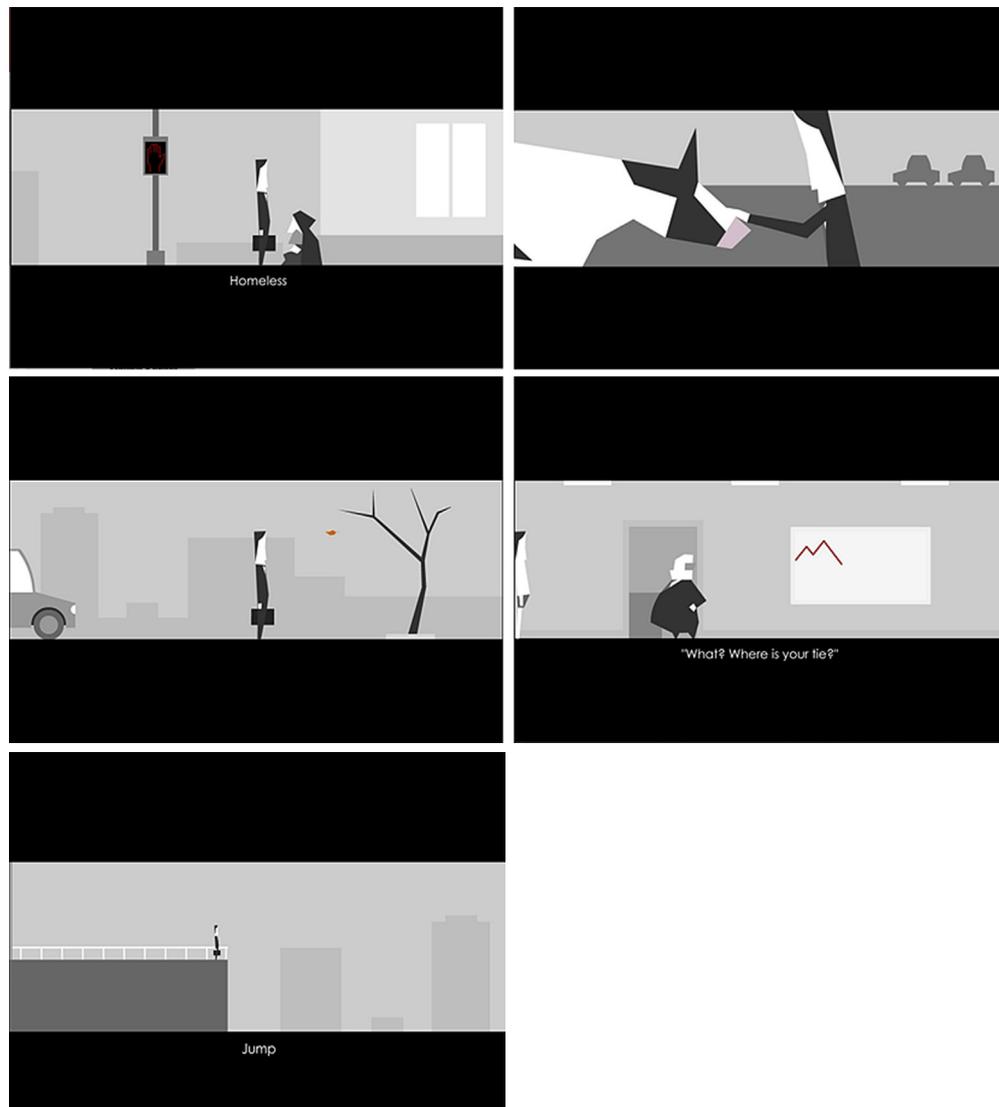


Abb. 2.: Fünf Möglichkeiten, den Kreislauf gleichförmiger Arbeitstage zu durchbrechen.

Tatsächlich unterbricht aber keiner dieser fünf Schritte alleine den Albtraum sich ewig wiederholender Arbeitstage. Erst wenn alle Versuche ausgereizt sind – die alte Dame im Fahrstuhl zählt jeden von ihnen mit („4 more steps [...]“, „3 more steps [...]“ usf.) – ändert sich die Situation: Der Avatar wacht zwar wie gehabt auf, aber die Ehefrau oder Lebensgefährtin steht nicht mehr in der Küche, im Fahrstuhl trifft man nicht mehr auf die alte Dame, man fährt auf menschenleerer Straße zur Arbeit, der Boss ist verschwunden ebenso wie alle Kollegen⁷ im verlassenen Büro. Lläuft man über den Notausgang auf die Terrasse, trifft man an deren Ende auf eine identisch aussehende Figur mit am Boden abgestelltem Aktenkoffer, die in den Abgrund springt (vgl. Abb. 3). Damit endet das Spiel.

⁷ Kolleginnen gibt es offensichtlich nicht: Das Spiel reproduziert wohl ganz absichtlich ein sehr traditionelles und immer noch nicht völlig überwundenes Rollenverständnis der Industriegesellschaften, in dem die Frauen zu Hause am Herd stehen, während die Männer dem Broterwerb nachgehen.

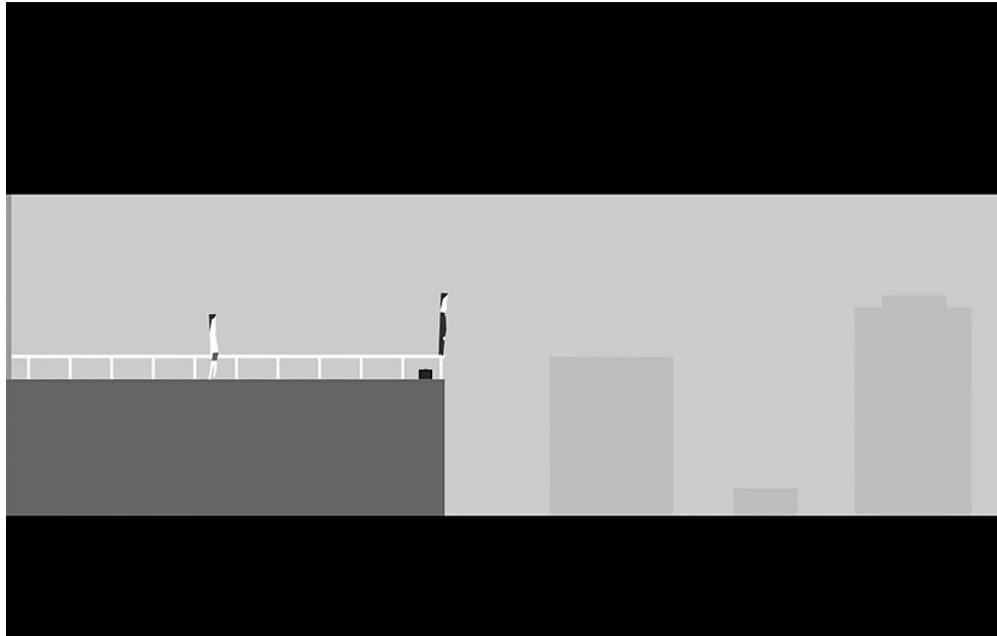


Abb. 3.: Das Spielende. Ob man den letzten Durchgang mit oder ohne Anzug absolviert, macht keinen Unterschied.

Obwohl das Game keine allzu hohen kognitiven oder psychomotorischen Anforderungen an die Spielenden stellt, ist es aufgrund der inhaltlichen Problematik erst ab der 9. Jahrgangsstufe zu empfehlen: Auf den ersten Blick wirkt es recht düster und in den dargebotenen Lösungsmöglichkeiten, einer entfremdeten Arbeitswelt zu entkommen, geradezu nihilistisch. Je nach Kontextualisierung und angestrebter Kompetenzerweiterung kann es selbst für den Oberstufenunterricht interessant sein.

3 — DIE LEERSTELLEN DES SPIELS UND IHRE MÖGLICHE INTERPRETATION

Every day the same dream weist als Computerspielerzählung eine ganze Reihe von irritierenden Leerstellen auf, deren Analyse und Interpretation literarisches Lernen im Deutschunterricht befördern kann. Sie haben auch zahlreiche Spieler/-innen zu Deutungsversuchen herausgefordert, wie man in einschlägigen Foren⁸ nachlesen kann. Dazu zählt zunächst die Bedeutung der verschiedenen Aufgaben, die durch die alte Frau im Aufzug angekündigt bzw. deren Lösung eingefordert werden: „5 more steps and you will be a new person.“

Solche Glücksversprechungen hält die Selfmanagement-Industrie für die Unzufriedenen und Frustrierten der modernen Welt in großer Zahl bereit. Ein paar Werbeslogans aus dem Internet und dem Buchhandel⁹ mögen das veranschaulichen:

⁸ Vgl. z.B. die Beiträge auf Reddit wie https://www.reddit.com/r/gaming/comments/agx8g/every_day_the_same_dream_an_artistic_comment_on/ [21.10.2024]
https://www.reddit.com/r/InternetIsBeautiful/comments/1aumj0/every_day_the_same_dream_a_short_existential/ [21.10.2024]

⁹ Auch der über 90 Wochen (Dezember 2023) auf der Spiegelbestsellerliste stehende Ratgeber *101 Essays, die dein Leben verändern werden* von Brianna Wiest (München: Piper 2022) gehört zu dieser Art von Literatur.

„PSYCHOLOGY. 5 Steps to Change Your Life“,¹⁰ „Was viel bewirkt und jeder kann. 5 Schritte in ein neues Leben.“,¹¹ „5 Schritte ins pure Leben“,¹² „Intuition – Dein Powertool: Das 5-Schritte-Programm zu deiner inneren Stärke“,¹³ „5 Steps to Positive Life Change (and the Big Payoff!)“.¹⁴

Jene fünf Schritte finden zu können, ist – wie das Spiel erfahren lässt – ein leeres Versprechen als Ausgang aus der fremdbestimmten Unmündigkeit: einem Obdachlosen auf den Friedhof zu folgen, eine Kuh auf dem Arbeitsweg zu streicheln, ein letztes Blatt im Wind aufzufangen, halbnackt zur Arbeit zu erscheinen oder sich vom Dach der Arbeitsstätte zu stürzen – keiner dieser fünf Schritte ist in irgendeiner Art und Weise dazu geeignet, etwas an prekären und unmenschlichen Arbeitsverhältnissen zu ändern. Dass die Aufgaben in vollkommen beliebiger Reihenfolge absolviert werden können, also z.B. auch erst unangemessen gekleidet zur Arbeit zu erscheinen und dafür vom Boss gefeuert werden, dann vom Hochhaus springen, anschließend die Kuh streicheln usf., ist keinesfalls ein Coding-Fehler, wie man annehmen könnte: Das Spiel so einzurichten, wie es ist, ist programmtechnisch deutlich aufwendiger, als eine erzwungene Abfolge festzulegen. Die im Spiel versuchten Lösungen, der frustrierenden Tretmühle entfremdeter Arbeit zu entkommen, sind in jeder Reihenfolge absurd und letztendlich zum Scheitern verurteilt. Insofern lohnt auch nicht, über eine mögliche symbolische Bedeutung der fünf Aufgaben nachzudenken, was die Community nichtsdestotrotz in großer Zahl getan hat: So sieht der Betreiber des Blogs *Neologikon* darin fünf Prinzipien, um dem ewig gleichen „Murmeltier-Tag“ zu entgehen: Leben mit der Natur, Erwachen zur Realität, Mitgefühl/der Kreislauf des Lebens, Nichtkonformität und Achtsamkeit/Vergänglichkeit.¹⁵ Dem hält Sodermann (2010, 19) in seiner Analyse des Spiels entgegen:

One does not become a new person—liberated, nonalienated, fulfilled—at the end of the game but remains the same as one was before, returned to the beginning of the bleak world which is Every Day the Same Dream.

Die größte interpretatorische Herausforderung ist das Ende des Spiels: Nachdem alle fünf Schritte absolviert worden sind, tritt die Spielfigur noch einmal auf die Terrasse des Hochhauses. Sie kann nicht anders. Dort steht eine identische Figur und stürzt sich in die Tiefe, ohne dass man darauf als Spieler/-in und Spielfigur noch irgendeinen Einfluss hat, eine sogenannte *cut scene*.¹⁶ Es erscheint als *Closing Title* der Titel des Games - und man wird ratlos aus dem Spiel entlassen. Entsprechend heftige Kommentare finden sich dazu im Internet: „Depressing art for depressing people“¹⁷ oder „harter Toback“.¹⁸ Einige Interpreten des Games haben versucht, das merkwürdige Ende einfach zu ignorieren. So schreibt z.B. Alexander Leigh (2010):

¹⁰ <https://exploringyourmind.com/5-steps-to-change-your-life/> [21.10.2024]

¹¹ <https://robert-betz.com/mediathek/robert-betz-in-den-medien/artikel-ueber-robert-betz/was-viel-bewirkt-und-jeder-kann/> [21.10.2024]

¹² <https://www.ratgeber-lifestyle.de/beitraege/persoeneilichkeitsentwicklung/5-schritte-ins-pure-leben.html> [21.10.2024]

¹³ Le Saunier, Jacqueline (2019): *Intuition. Dein Powertool*. Berlin: Allegria, Ullstein.

¹⁴ <https://www.saturdayeveningpost.com/2019/12/5-steps-to-positive-life-change-and-the-big-payoff/> [21.10.2024]

¹⁵ Vgl. <https://neologikonblog.wordpress.com/tag/every-day-the-same-dream-meaning/> [21.10.2024]

¹⁶ Als *cut scene* bezeichnet man bei Digitalen Spielen eine Erzählsequenz, die quasi als Film abläuft und keinerlei Eingriff des Spielers zulässt.

¹⁷ *heatdeath* auf https://www.reddit.com/r/gaming/comments/agx8g/every_day_the_same_dream_an_artistic_comment_on/ [21.10.2024]

¹⁸ Kommentar von @xXDerLauchXx auf: https://www.youtube.com/watch?v=5qpvxh_IIMA [21.10.2024]

The game's ultimate conclusion, once the player has discovered all the possible avenues of subtle disobedience, is less satisfying than the lead-up, but it's not useful to evaluate *Every Day the Same Dream* on its narrative or 'message'.

There's often a temptation, with art games, to analyze what they are trying to 'say.' *Every Day the Same Dream* is most useful when viewed as an example of how the specific nature of video games—with interface, interaction and natural player tendencies—can be used to offer experiences that passive media can't possibly.

Eine solche L'art pour l'art-Deutung passt freilich kaum zu einem dezidiert politischen Programmierautor wie Paolo Pedercini. „Subtiler Ungehorsam“ (subtle disobedience) scheint jedenfalls kein Weg zu sein, der zu einem befriedigenden „neuen“ Leben führt.

Wie lässt sich das Ende also sinnvoll auflösen? Zu klären ist dazu erst einmal, wer denn eigentlich der Träumer ist, der jeden Tag den gleichen Traum träumt. Es kann ja nicht die Spielfigur sein, die der Spieler spielt, denn die steht jeden Morgen auf, man sieht sie nicht träumen. Eine Option wäre, dass der Träumende des kapitalistischen Alptraums nicht die Spielfigur, sondern der Spieler oder die Spielerin selbst ist. Das klingt plausibel, gibt aber keine schlüssige Erklärung für das Ende des Spiels. Eine vielleicht überzeugendere Lösung könnte sein: Die Figur, die am Schluss springt, ist der Träumende, an dessen Träumen wir als Spieler/-in teilgenommen haben. Dabei ist es irrelevant, ob träumende Figur und gespielte Figur dieselben Personen sind. Die Angestellten des fiktiven Büros sehen alle genauso aus wie die Figur, die man spielt. Der Träumende ist folglich pars pro toto entfremdeter Arbeitswelt. Aber wie wäre dann die mögliche Botschaft zu deuten? Dem Alptraum des Kapitalismus kann man nur durch Selbstmord entgehen? Das ist ein empörender Schluss und wohl kaum zu akzeptieren.

Möglicherweise verwendet Paolo Pedercini hier einen dramaturgischen Kniff, den er von Bertolt Brecht gelernt hat. Man erinnere sich an den ebenfalls empörenden Schluss in *Der gute Mensch von Sezuan*, gern gelesene Lektüre in der Oberstufe zur Einführung in das Epische Theater:

Vor den Vorhang tritt ein Spieler und wendet sich entschuldigend an das Publikum mit seinem Epilog.

Verehrtes Publikum, jetzt kein Verdruß [sic!]: / Wir wissen wohl, das ist kein rechter Schluß [sic!]. / [...] Den Vorhang zu und alle Fragen offen./[...] Der einzige Ausweg wär aus diesem Ungemach:/ Sie selber dächten auf der Stelle nach/ Auf welche Weis' dem guten Menschen man/ Zu einem guten Ende helfen kann./ Verehrtes Publikum, los, such dir selbst den Schluß [sic!]/ Es muß ein guter da sein, muß, muß, muß [sic!]! (Brecht 1943/1967, 1607)

Dem Ratsschlag Brechts folgend wäre dann zu überlegen, welche Handlungsoptionen die Spielmechanik des Games nicht anbietet, aber möglicherweise den Alptraum entfremdender Arbeit beenden könnten. Da fällt zunächst auf, dass der Avatar im Umgang mit den Nebenfiguren merkwürdig passiv bleibt. Zwar löst er bisweilen eine

verbale Reaktion aus, wenn er in deren Nähe gelangt. Ihm selbst und auch dem Spieler bzw. der Spielerin ist es aber unmöglich, mit ihnen in einen Dialog zu treten. Der Protagonist redet nicht mit seiner Frau, nicht mit der Dame im Aufzug, nicht mit dem Obdachlosen, nicht mit seinem Boss. Dabei ist selbst dieser offensichtlich ein Getriebener des Systems, wie man an den Charts erkennen kann, die im Hintergrund ihres Treffpunktes zu sehen sind: Mit jedem vollzogenen Schritt des Protagonisten werden die Bilanzen der Firma schlechter, es droht der Konkurs (vgl. Abb. 4.). Vor allem aber spricht er kein Wort mit seinen Leidensgenossen im Büro.

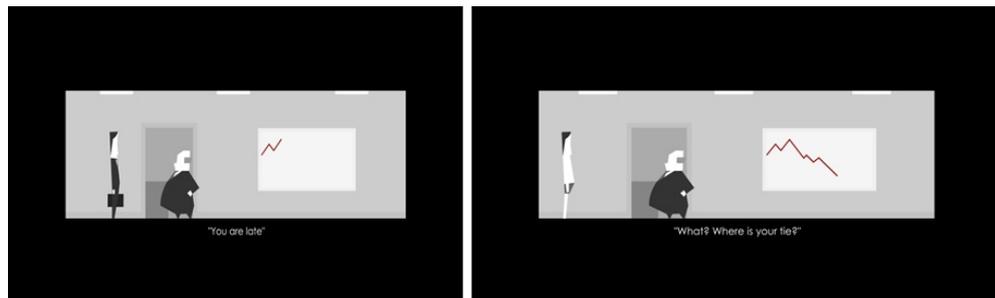


Abb. 4: Die Bilanzen der Firma werden mit jedem vollzogenen Schritt des Protagonisten schlechter.

In Umkehrung zum gezeigten Verhalten könnten also wichtige Ratschläge für Gefangene im kapitalistischen Hamsterrad sein: Redet mit euren Partnern über eure Lage. Sprecht mit den Ausgestoßenen der Gesellschaft, entwickelt Empathie für sie. Redet mit euren Vorgesetzten, denn auch sie sind fremdbestimmter Teil dieser Arbeitswelt. Vor allem aber: Sprecht mit euren Kolleginnen und Kollegen. Sucht nach Arbeitsformen, die euch Gestaltungsfreiheit bieten, statt algorithmischer Routinen. Schließt euch zusammen, reformiert die (männerdominierte) kapitalistische Gesellschaft von Grund auf. Um Theodor W. Adorno zu zitieren: „Es gibt kein richtiges Leben im falschen!“ Die berühmte, meist systemkritisch gedeutete Sentenz findet sich ausge-rechnet in einem Aphorismus mit dem Titel „Asyl für Obdachlose“ (Adorno 1997, 43).

Jener „linken“ Botschaft muss man nicht folgen wollen, aber sie ist, auch im Kontext aller anderen Projekte des erklärtermaßen politischen Spiele-Autors Paolo Perdercini (2017), konsequent. *Every day the same dream* ist Brechtsche Agitations- und Aufklärungsliteratur im Gattungsgewand des digitalen Spiels. So zitiert auch der Blogger David Lebanc (2016) in seiner Analyse des Games Brechts *Kleines Organon für das Theater* (1948):

[W]hen the rules emerging from this life in society are treated as imperfect and provisional...the theatre leaves its spectators productively disposed even after the spectacle is over.

Und resümiert

Every Day the Same Dream encourages players to question and even subvert the uncanny reality it displays as 'normal.'

Den meisten Gamer/-innen scheint solches aber entgangen zu sein, wie die Soziologinnen Alina Petra Marinescu Nenciu und Cosima Rughiniş (2015) in ihrer Analyse

von Blog- bzw. Forenbeiträgen zu *Every day the same dream* festgestellt haben. Typische „Botschaften“, die Spieler/-innen in Auseinandersetzung mit dem Game mitgenommen haben wollen, waren:

- Contemporary life is alienating through routine; individuals should break this routine, pursue meaningful moments and escape the wear and tear of daily existence; this is the dominant interpretation, which has two variants, depending on whether players consider that the game ending indicates a successful escape or a failure;
- By trying to escape the routine of work, we undermine the very foundations of our prosperity and we fail our families and co-workers;
- In order to achieve real change in one's life, one must let go of everybody and everything that meant something in her or his previous life;
- When we are overwhelmed by the meaninglessness of life we forget that other people too are confronting the same challenges as us;
- No matter how difficult and meaningless life may be, it can always get worse;
- The entire game represents the character's dream;
- The entire game represents the character's posthumous existence, after suicide;
- Suicide means renouncing all that is dear and meaningful in one's life. (ebd., 6)

Die Autorinnen kommen daher zum Schluss:

Given *La Molleindustria's* typical concern on critiquing social arrangements, it is interesting that the vast majority of player interpretations for this game center on individual choices and actions, rather than on a critique of systemic conditions of present-day life. There are a few mentions of 'modern life' and 'the system' that point towards structural constraints, but players mostly read the game as a reflection on individual choice in current times. (ebd., 6)

Offensichtlich erfährt Pedercinis Game damit etwas, was auch Brechts Theaterstücken in ihrer Rezeption immer wieder passiert ist: Trotz Verfremdungseffekten zur Verhinderung Aristotelischer Einfühlungs-dramaturgie werden sie identifikatorisch gelesen. Pedercinis Game-Design ist alles andere als realistisch und will offensichtlich gerade nicht, was die meisten Tripple A-Games anstreben, nämlich Immersion und damit Einfühlung. Zurückzuführen sei dies nach Meinung der Autor/-innen auf die Spielmechanik, welche die Handlungen der Spieler/-innen auf die Handlungen der spielbaren Figur konzentriert, ohne dass es zu nennenswerten Interaktionen mit anderen Akteur/-innen oder Entitäten komme. Dem kann nach der vorangegangenen Analyse entgegengesetzt werden: Jene Einschränkung ist keineswegs ein Manko des Spiels, sondern im Gegenteil wesentlicher Teil seines ästhetischen Gesamtkonzepts. Die wirklich relevanten Entscheidungen muss der Spieler oder die Spielerin nicht innerhalb, sondern außerhalb des Spiels treffen, ganz im Sinne Brechts.

4 — GRONKS LET'S PLAY ALS INSZENIERTE MITERZÄHLUNG UND IHR DIDAKTISCH-METHODISCHES POTENTIAL

Zu den populären, intermedialen Paratexten digitaler Spiele gehören verschiedene Videoformate, die über die einschlägigen Plattformen wie YouTube distribuiert werden (vgl. Hale / Hartmann / Schlemmermeyer 2017):¹⁹ In einem sogenannten *Walkthrough* erhält der Zuschauer oder die Zuschauerin wertvolle Tipps, um ein bestimmtes Spiel erfolgreich zu meistern; *Walkthroughs* können als *How-to*-Videos für digitale Spiele betrachtet werden. Anders als vielleicht bei einer Aufbauanleitung für ein IKEA-Regal gibt es fast immer mehrere Möglichkeiten, zu einer befriedigenden Lösung zu kommen, wobei „befriedigend“ auch nicht unbedingt „schnellstmöglich“ bedeuten muss (*Speedrun/ Runthrough*). Entsprechend erscheinen zu einem Spiel oft mehrere *Walkthroughs* und so ist es auch bei *Every day the same dream*: Die in der Filmographie aufgelisteten Beispiele haben eine Laufzeit zwischen 05:45 (EVERY DAY THE SAME DREAM WALKTHROUGH 2020) und 16:28 (EVERY DAY THE SAME DREAM WALKTHROUGH W/ COMMENTARY 2012).

Von einem *Walkthrough* unterscheiden sich die sogenannten *Let's Plays* vor allem durch ihre Intention ihrer Produzent/-innen bzw. Gratifikation für die Zuschauer/-innen. Überwiegen bei ersteren pragmatische Zielsetzungen, steht bei letzteren die Unterhaltung im Vordergrund: *Let's Plays* gehören zu den beliebtesten Web-Video-Formaten überhaupt. Die hohe Kunst der Moderatoren und Moderatorinnen besteht darin, die Zuschauer/-innen fesselnd und meist auch humorvoll so an einem präsentierten Spielgeschehen teilhaben zu lassen, dass selbst Spielereignisse von mehreren Stunden Dauer genussvoll mitverfolgt werden. Ihre Produktion setzt keine großen Kenntnisse und teure Technik bzw. Programme voraus, weshalb das Drehen von *Let's Plays* auch des Öfteren als handlungs- und produktionsorientierte Methode für den (Deutsch-)Unterricht vorgeschlagen worden ist (vgl. z.B. Albrecht / Conrad 2022). Trotzdem beherrschen diese Kunst auf hohem Niveau nur wenige. Was Zuschauer/-innen langweilt und was sie begeistert, kann man unmittelbar an den Aufrufzahlen der Videos festmachen: Unter den englischsprachigen *Let's Plays*, die zu *Every day the same dream* auf YouTube zu finden sind, haben manche nur gerade mal ein paar Hundert Aufrufe erzeugt (LETS PLAY : EVERY DAY THE SAME DREAM, USA 2010), andere über 2 Millionen („A NIGHTMARE“ - EVERY DAY THE SAME DREAM, USA 2014). Naturgemäß haben es deutschsprachige *Let's Plays* auf einem internationalen Portal wie YouTube schwerer, aber auch hier driften die Zuschauer/-innenzahlen deutlich auseinander: Mit über 650.000 Aufrufen steht dabei EVERY DAY THE SAME DREAM – FÜNF SCHRITTE ZUR FREIHEIT (D 2013; [21.10.2024]) des deutschen Computer- und Videospieldjournalisten Gronkh (d.i. Erik Range²⁰) einsam an der Spitze.²¹ Zahlreiche User haben es bis heute begeistert kommentiert; manche halten es für eines der besten *Let's Plays* überhaupt.²²

¹⁹ Da sich all diese Formate relativ weit von der Vorlage, also den jeweiligen Spielen lösen, und zwar nicht nur im Hinblick auf den Medienwechsel, sondern auch bezüglich der vermittelten Inhalte und damit verbundenen Intentionen bzw. Zuschauererwartungen, handelt es sich nicht um Adaptionen. Man könnte aber u.U. mit Julie Sanders (2006, 26) von medialen Appropriationen sprechen.

²⁰ Gronkh zählt in Deutschland zu den erfolgreichsten Web-Film-Produzenten überhaupt. Seit über zehn Jahren erreichen seine Gaming-Videokanäle Spitzenplätze bei den Abonnentenzahlen. Aktuell belegt er unter den deutschen YouTuber/-innen mit fast 5 Millionen Abonnenten Platz 3 (vgl. <https://www.prosieben.de/serien/taff/news/die-erfolgreichsten-youtube-kanal-57502>) [21.10.2024].

²¹ Die verschiedenen *Let's Plays* (ggf. fächerübergreifend) im Unterricht kritisch zu vergleichen, kann eine sehr ergiebige Aufgabe zur Geschmacks- und Urteilsbildung sein.

²² Vgl. z.B. @Onkel1234512345678 (vor 10 Jahren): „Eins der besten Let's play's (wenn nicht sogar das beste) !!! Gronkh, du bist der König ;) Bei dir findet man Videos und Unterhaltung mit Niveau! Weiter so!“

²³ Ob der Vergleich mit den Lemmingen gut gewählt ist, kann man diskutieren. Die Tiere sind jedenfalls nicht dafür bekannt,

Was macht Gronkhs etwa 20minütige Präsentation des Spiels so besonders? Von einem Walkthrough unterscheidet sich seine Performance schon allein durch eine bewusste Inszenierung der Spieletappen (siehe Anhang): So lässt er seinen (unseren) Helden zunächst dreimal den ewig gleichen Tagesablauf vollziehen, ehe er den ersten der fünf von der alten Dame geforderten Schritte zur Arbeitsverweigerung geht. Zur Bewältigung der Spieldaufgaben wäre das nicht nötig, verstärkt aber das eintönige Gefühl der Arbeitswelt, in der der Protagonist gefangen ist. Ebenso ist die gezeigte Reihenfolge der Aufgaben eine bewusste dramaturgische Entscheidung, denn sie ist im Spiel nicht vorgegeben: Besuch des Obdachlosen, Unterbrechung der Fahrt zur Arbeit und Streicheln der Kuh, Auffangen des letzten Blatts am Baum, Sprung vom Dach. Vor dem letzten Schritt läuft Gronkh mit seinem Protagonisten noch ein weiteres Mal ohne Eingriff in die Routinen durch den Tag und schafft damit ein retardierendes Moment. Dann folgt mit dem Verlust des Arbeitsplatzes, nachdem die Figur halb nackt zur Arbeit erschienen ist, die von ihm gewählte Klimax vor der Auflösung im letzten Durchlauf.

Keineswegs ist sein eingesprochener Audiokommentar lediglich eine ungeordnete Wiedergabe seiner Gedanken beim Spielen (Think-Aloud-Protokoll). Vielmehr nutzt Gronkh das Spiel, um dazu eine Geschichte, besser seine Geschichte zu erzählen:

Hallo und herzlich willkommen bei einem neuen Mini-Let'sPlay. Wir spielen heute *Every day the same dream* und im Grunde genommen lässt sich das Ganze wohl zusammenfassen als - sagen wir mal – die Tretmühle, die tägliche Tretmühle, in der wir alle uns befinden.

Uaah, morgens aufstehen, es ist sechs Uhr morgens, den Wecker ausschalten. Ich gehe zum Kleiderschrank. Ich ziehe mich an. Meine Frau begrüßt mich: „Morgen Schatz“. „Morgen Schatz.“ Ich schalte den Fernseher aus. Kurzes Küsschen „Du kommst zu spät.“ Kein Küsschen. Ich verlasse das Haus. Hoffentlich ist die alte Vettel nicht wieder am Fahrstuhl. Ich drücke den Knopf. Die Vettel ist im Fahrstuhl. Ich betrete den Fahrstuhl. Der Fahrstuhl fährt weg. Ich rufe den Fahrstuhl ein weiteres Mal. Die alte Vettel ist immer noch drin. Mal sehen, was sie zu sagen hat. „Fünf weitere Schritte und Du wirst eine neue Person sein.“ Die alte Vettel sagt jeden Tag das Gleiche. Ich verlasse den Fahrstuhl. Mit meinem schicken Büroanzug, mit meinem Aktenköfferchen betrete ich den Parkplatz und fahre zur Arbeit. Es staut sich vor mir, hinter mir, über mir, überall ist Stau. Das letzte Blatt des Herbstes weht im Wind. Mein Chef meckert: „Du kommst zu spät. Geh in Dein Büro!“ Mein Büro, Büro nennt er es. Die Bilanzen sehen rosig aus. Aber mein Büro sieht alles andere als rosig aus. Eingepfercht wie die Lemminge sitzen wir hier und sitzen wir hier und sitzen wir hier und arbeiten uns den Arsch auf. Für den dicken Boss, um in unsere kleinen Urlaube zu fliegen. Wir sparen, wir sparen, wir arbeiten. Das ist unser Leben, das ist auch mein Leben. (00:20-02:35)

Schon dieser Einstieg ist einer Analyse der gewählten sprachlich-literarischen Mittel im Unterricht wert: So handelt es sich bei „Hoffentlich ist die alte Vettel nicht wieder am Fahrstuhl.“ um einen inneren Monolog, der einen um das Spielgeschehen wissenden extradiegetischen Erzähler verrät und im Übrigen den Beginn der Erzählung über

das Erzählte hinaus nach vorne verschiebt: Er ist der alten Dame bereits vorher immer wieder begegnet. Zur stets gleichen Alltagsroutine passen hervorragend rhetorische Wiederholungsfiguren wie Anaphern („Ich gehe zum Kleiderschrank. Ich ziehe mich an“), Geminatio („Mein Büro, Büro nennt er es.“) und Epipher („Das ist unser Leben, das ist auch mein Leben.“). Auch Asyndeton („Wir sparen, wir sparen, wir arbeiten“) und Polysyndeton („Eingepfercht wie die Lemminge sitzen wir hier und sitzen wir hier und sitzen wir hier und arbeiten uns den Arsch auf“) sind diesbezüglich bestens geeignete Stilmittel.²³ Naheliegenderweise verwendet Gronkh für seine Erzählung die Ich-Perspektive des im Spiel namenlosen Protagonisten, mit der er eine performative Symbiose eingeht. Er verleiht aber nicht nur ihm, sondern auch allen anderen im Spiel stummen Figuren seine Stimme. Dafür nutzt er die aus Hörbüchern bekannten Performance-Techniken oralen Erzählens, so etwa die Charakterisierung der einzelnen Figuren mit unterschiedlichen Stimmlagen.

Jene Art von Erzählung könnte man in Anlehnung an die schulische Textsorte der Nacherzählung als *gamebasierte Miterzählung* bezeichnen. Es handelt sich dabei um eine bewusste narrative Inszenierung eines Computerspiels durch festgelegten Handlungsablauf und eingesprochene Geschichte. Im Prinzip ist die Miterzählung ähnlich den *Machinimas*, also gamebasierten Trickfilmen, eine kreative Aneignung von Computerspielen. Allerdings erzählt sie nicht eine grundlegend neue Story auf der Basis von aufgezeichnetem Computerspielmaterial, sondern bietet eine Inszenierung dessen, was auch jeder Gamer, jede Gamerin während des Durchspielens potentiell erleben kann. Mit der Wahl der Ich-Perspektive wird die besondere performative Qualität vieler, wenn nicht sogar der meisten digitalen Spiele transparent: Ich schlüpfe als Spieler/-in in eine, manchmal auch mehrere Rollen. Gamer/-innen kennen jene enge Verbindung zwischen Avatar und Spieler/-in mindestens unbewusst sehr gut: Sie sagen z.B. „Ich bin (schon wieder) tot.“, wenn sie eine Aufgabe nicht erfolgreich gelöst haben, die Spielfigur virtuell stirbt und das Spiel erneut gestartet werden muss. „Ich bin tot“, nicht „Die Figur ist tot“. „Das ist unser Leben, das ist mein Leben“ um Gronkh zu zitieren, – nicht, „Das ist das Leben der Figur(en)“. Jene Identifikationserfahrung ist grundlegend für die Faszination von Games und unterscheidet sich fundamental von Erlebnisqualitäten aller anderen narrativen Medien, vielleicht mit Ausnahme des Theaters, sofern man nicht Zuschauer/-in, sondern Schauspieler/-in ist. Die Medienwissenschaftlerin Janet Murray (1997; 2017) nennt das *dramatic agency* als ästhetische Besonderheit digitaler Spiele (Murray 2017, 189).²⁴ Das Script, vorgegeben durch den Autor/ die Autorin bzw. die Programmierer/-innen, erlaubt zwar kein völlig freies Ausspielen der Rolle, aber doch die Wahl verschiedener Handlungsoptionen. Digitale Spiele sind stets und immer entscheidungsgetrieben²⁵ (*decision driven narratives*). Ohne das Treffen einer Entscheidung, in unserem Spiel etwa „Gehe ich nach links oder nach rechts“, gibt es keine Game-Erzählung, ähnlich wie es kein Theaterstück gibt, ohne dass eine Schauspielerin ihre Rolle annimmt und auf die Bühne tritt. Espen Arseth (1997), einer der renommiertesten Vertreter der Game Studies, spricht von *ergodic literature*, Literatur, die erarbeitet werden muss,

eingepfercht zu leben, ganz im Gegenteil.

²⁴ Zu Murrays Konzept der „Dramatic Agency“ als „Next Evolution of Storytelling“ gibt es auch ein kurzes (englischsprachiges) Lehrvideo mit der Autorin, das über YouTube abrufbar ist (USA 2015). Als Bildzitat tauchen dort sowohl *Every day the same dream* (05:36) sowie zwei weitere Spiele aus dem Portfolio von Mollindustria auf. Zur *dramatic agency* im Kontext literarischen Lernens vgl. Emmersberger 2023.

oder @Tweetzification (vor 11 Jahren): „soetwas könnte ich mir im deutschunterricht zum interpretieren vorstellen :o“
²⁵ Vgl. dazu etwa das Themenheft Redaktion PAIDEIA (Hg.) 2016.

sonst gibt es sie nicht. Ja, man kann sogar noch weiter gehen und behaupten: Die Freiheit und Notwendigkeit, Entscheidungen zu treffen, ist nicht nur der ästhetische, sondern auch der anthropologische Kern digitaler Spiele. Ohne zumindest minimale Entscheidungsfreiheit ist Menschsein nicht möglich, denn andernfalls wäre man ein Tier und würde lediglich seinem Instinkt folgen. Nun lässt sich natürlich zu Recht einwenden, dass die Entscheidungsfreiheit bei digitalen Spielen durch die Spieleentwickler/-innen diktatorisch eingeschränkt ist. Das stimmt, aber über diese Einschränkungen nachzudenken, ist, wie in obiger Interpretation gezeigt, eine weitere rezeptionsästhetische Option, die digitale Spiele anbieten.

Das didaktisch-methodische Potential der gamebasierte Miterzählung besteht zunächst darin, ein Aufgabenformat für die Beförderung kreativer Anschlusskommunikation zu allen digitalen Spielen zu sein, die einen Erzählanlass anbieten – und das sind die allermeisten (vgl. etwa Boelmann 2015). Realisieren lässt sie sich als *live act*, indem eine Schülerin oder ein Schüler während des Spielens vor der Klasse das Spielen mündlich miterzählt, wobei Spielende/-r und Erzähler/-in nicht unbedingt ein- und dieselbe Person sein muss (*Playing Out Loud*). Erheblich entlastender ist aber die Produktion eines eigenen Videos mit Hilfe von kostenloser Screen Capture Software wie *OBS-Studio*, die auch professionelle *Let's Player* verwenden.²⁶ Darüber hinaus kann die gamebasierte Miterzählung auch eine handlungs- und produktionsorientierte Methode sein, mit deren Hilfe Schüler/-innen die ästhetischen Besonderheiten digitaler Spiele reflektieren können. Dabei wird nicht zuletzt deutlich, dass die Rezeption eines *Let's Plays* niemals das eigene Spielen ersetzt, denn es verengt nicht nur die potentiellen Handlungs- und damit Erzählräume eines digitalen Spiels, sondern verabsentiert auch die *dramatic agency* zugunsten einer außenstehenden Erzählinstanz.

5 — FILMISCHE ADAPTIONEN VON *EVERY DAY THE SAME DREAM*

Auch Reinszenierungen von digitalen Spielen als Real- oder Animationsfilm bzw. Fernsehserie (vgl. Deutsches Filmmuseum 2016; Flangan 2017) müssen auf diese Weise erheblich in das Erzählsystem ihrer Prätexte eingreifen und vielleicht ist das der wesentliche Grund dafür, dass sie selten die Gunst der Kritiker/-innen und des allgemeinen Publikums gewinnen können. Der Medienwechsel bedingt v.a., dass aus einer *decision driven narrative* eine *cinematic narrative* wird, auf die die Zuschauer/-innen keinen Einfluss haben. In der Folge verändern sich Zeit- und Raumerfahrungen der Rezipierenden ebenso wie die Erzählinstanz(en). Zu *Every day the same dream* gibt es bislang zwei intermediale Adaptionen als Kurzfilm aus deutschsprachigen Ländern und beide können im Hinblick auf den Plot als relativ prätextnah bezeichnet werden. Da es sich aber in beiden Fällen um Realverfilmungen handelt, konkretisieren sie handelnde Personen und Handlungsorte, die im Computerspiel abstrakt und damit verallgemeinerbar dargeboten werden.

EVERY DAY THE SAME DREAM (<https://www.youtube.com/watch?v=uk2iFbnATKc> [21.10.2024]) aus dem Jahr 2010 ist eine österreichische Produktion unter der Regie der damals kaum 20jährigen Tamás Kiss und Patryk Senwicki, die sich an der

²⁶ Bei YouTube findet man zahlreiche Erklärvideos zum Umgang mit OBS-Studio, z.B. von Dominik Bößl: <https://www.youtube.com/watch?v=yNpTbNHxWkg> [21.10.2024].

Höheren Graphischen Bundes-Lehr- und Versuchsanstalt in Wien kennengelernt hatten. Wien ist auch der Handlungsort des Films, erkennbar u.a. an einem Autokennzeichen. Zusammenarbeitet hat die Regie mit den Laiendarsteller/-innen Lukas Klinger (der namenlose Protagonist) und Julia Gstettner (seine Frau). Diese Besetzungsliste deutet bereits an, dass der Prätext deutlich eingekürzt worden ist: Es fehlen die alte Dame im Fahrstuhl, der Obdachlose, der Boss sowie die Arbeitskollegen. Trotzdem ist die Grundstruktur des Plots erhalten geblieben (siehe Anhang). Wie im Spiel ist der Protagonist in einem trostlosen Leben gefangen, dessen stets gleicher Tagesablauf ihn zermürbt (Aufwachen – Verabschiedung von der Frau – Fahrt zu Arbeitsstelle – Büroarbeit) und dem er zu entkommen sucht. Was sich während der fünf gezeigten Episoden ändert, ist ebenfalls aus dem Spiel bekannt: Der Protagonist hält nachdenklich vor einem Baum auf dem Büroparkplatz still, unterbricht seinen Arbeitsweg, um in die Natur zu gehen, und scheint zumindest zu überlegen, ob er vom Dach des Bürogebäudes springen soll. Parallel dazu kühlt offenbar die Beziehung zu seiner Frau merklich ab und er vernachlässigt mehr und mehr den Dresscode: Während er in den ersten beiden Durchgängen noch korrekt Anzug und Krawatte trägt, hat er an den beiden letzten gezeigten Tagen nur noch einen Jogginganzug an. Der Film endet wie das Spiel, indem der Protagonist auf dem Dach einem Doppelgänger begegnet und angedeutet wird, dass dieser sich in die Tiefe stürzt (vgl. Abb. 5).



Abb. 5: Die Schlusssequenz aus EVERY DAY THE SAME DREAM, A 2010 (06:35).

Analog zum Prätext wird auf eingesprochene Dialoge verzichtet; es gibt allerdings auch keine Schriftinserts. Lediglich getragene Klaviermusik begleitet den modernen Stummfilm. Man könnte also sagen: Es handelt sich um den minimalistischen Kurzfilm zum minimalistischen Kurz-Game. Als solcher eignet er sich auch, Schüler/-innen für eine eigene filmische Adaption zu motivieren.

In jeder Hinsicht aufwändiger und professioneller ist der 2015 in Frankfurt gedrehte deutsche Kurzfilm 5 SCHRITTE ZUR FREIHEIT – EVERY DAY THE SAME DREAM (<https://>

www.youtube.com/watch?v=LHhUIPUHvww [21.10.2024]). Fast alle daran Beteiligten arbeiten bis heute in der Filmbranche oder bei der Presse. Unter den sechs Darstellenden befindet sich mit Brigitte Korn, welche die geheimnisvolle Dame im Fahrstuhl mimt, zumindest eine professionelle Schauspielerin. Filmemacher und Regisseur Joe Bulla, der auch für das Drehbuch verantwortlich zeichnet, orientiert sich in seiner filmischen Interpretation des Games gleichfalls recht eng an der Vorlage (siehe Anhang). Gleichwohl gibt es einige interessante Abweichungen: Die alte Dame im Fahrstuhl erklärt gleich zu Beginn nicht nur „Noch fünf Schritte und du wirst eine neue Person sein.“, sondern orakelt dazu geheimnisvoll „Nur als Niemand kannst du das Leben wirklich genießen.“ (1:40). Der Obdachlose entführt den Protagonisten nicht auf den Friedhof, sondern lädt ihn zum Bier ein, nachdem er von ihm ein wenig Geld zugesteckt bekommen hat. Das wirkt nicht nur realistischer als in der Vorlage, sondern inszeniert auch eine Art Verbrüderung der an der Arbeitsgesellschaft Verzweifelten. Wie in der ersten Verfilmung fehlt die Szene mit der Kuh am Straßenrand, was wohl vor allem finanziellen Gründen geschuldet ist: Weder in Wien noch in Frankfurt wird man so ohne Weiteres eine Kuh auftreiben. Ersetzt wird sie durch eine Naturbegegnung in einem Stadtpark. Gewichtiger ist der Eingriff im Hinblick auf den ersten Sturz vom Dach, der in seiner Konfiguration eher an die Schlusszene des Spiels erinnert: Nachdem der Protagonist ins Freie getreten ist, trifft er dort auf einen Kollegen, der ihm zunächst sein Leid klagt:

Entweder du bist erfolgreich oder du bist ein Versager. Nur daraus definiert sich die Gesellschaft. Ist dir schon mal aufgefallen, dass es keine Graustufen mehr gibt? Es gibt nur noch schwarz oder weiß. Sei erfolgreich oder sei ein Niemand. (09:18- 09:36)

Dann stellt er sich rückwärts an den Rand des Flachdachs und lässt sich fallen. Mit dieser Abänderung beseitigt Bulla also die Merkwürdigkeit des Spiels, dass die Figur Selbstmord begehen kann (und muss) und trotzdem am nächsten Tag erneut aufwacht. In der Schlussequenz des Films betritt der Protagonist in Unterwäsche zunächst ein letztes Mal sein verlassenes Büro und schaltet seinen Rechner an, worauf der Bildschirm mit intermedial ironischer Note verkündet: „Game over“. Auf dem Dach begegnet er noch einmal der Dame in Schwarz (vgl. Abb. 6). Sie gratuliert ihm zur nun erlangten Freiheit, was der Protagonist zurückweist:

Aber zu welchem Preis? Musste es soweit kommen? Mein Kollege hatte recht: Die Gesellschaft definiert sich heute nur noch darüber, ob man erfolgreich ist oder nicht. Es gibt auch keine Graustufen mehr. Nur noch schwarz oder weiß. Entweder du hast Erfolg oder du bist ein Niemand. (11:47 - 12:21)



Abb. 6: Die Schlusssequenz aus 5 SCHRITTE ZUR FREIHEIT – EVERY DAY THE SAME DREAM, D 2015 (11:36).

Das quittiert die Dame mit ihrem Eingangsrakel „Aber nur als Niemand kannst du das Leben wirklich genießen.“ Anschließend wird der Freitod des Protagonisten angedeutet, womit die Dame in Schwarz nicht nur den Charakter eines Todesengels annimmt, sondern auch der seltsame Tod des Doppelgängers aus der Vorlage getilgt wird. Überaus deutlich bemüht sich Bulla in seiner Reinszenierung darum, Leerstellen des Spiels zugunsten größerer Kohärenz umzugestalten.

Dass insbesondere der Schlusssatz trotzdem unbefriedigend bleibt, verdankt der Film seiner zweiten Referenzquelle, die schon in seinem Titel angedeutet wird: Es handelt sich um eine schlichte Umstellung jener Überschrift, die Gronkh seinem *Let's Play* gegeben hat (EVERY DAY THE SAME DREAM – FÜNF SCHRITTE ZUR FREIHEIT). Auch die Anordnung der Szenen übernimmt Bulla praktisch 1:1 von Gronkh (siehe Anhang). Und nicht zuletzt stammen fast alle Dialoge des Films wortwörtlich aus Gronkhs Miterzählung, so auch der seltsame Schlusssatz (vgl. dort 20:55- 21:05), der als „buddhistische“ Botschaft wohl kaum den Intentionen Perdercinis gerecht wird.

Dass Bulla im Abspann Erik Range als Inspirationsquelle dankt („Thanks for supporting and inspiring“), ist schon als Untertreibung zu werten: Sein intermedialer Kurzfilm basiert nicht nur (wie angegeben) auf Perdercinis Computerspiel, sondern ebenso auf Gronkhs diesbezüglichem *Let's Play*. Durchaus kann man diskutieren, ob es sich hier wirklich um eine intermediale Computerspieladaption oder nicht vielmehr um eine intramediale *Let's Play*-Neuverfilmung handelt (vgl. Maiwald 2019, 10-12).

6 — FAZIT

Every day the same dream erweist sich als ein idealer Unterrichtsgegenstand für die Auseinandersetzung mit Computerspielen im Fach Deutsch. Das Game eignet sich nicht nur für den Aufbau medien-spezifischer Kompetenzen im kulturellen Handlungsfeld digitaler Spiele (vgl. Kepser 2023). Es bietet nicht nur eine Gelegenheit, sich mit dem paratextuellen Format des *Let's Plays* analytisch auseinanderzusetzen. Es reizt nicht nur zur kreativen Anschlusskommunikation in Form der Miterzählung. Es bereitet nicht nur den Weg für die Reflexion der kulturellen Praxis filmischer Reinszenierungen eines gegebenen Prätextes. Es schult nicht nur die grundlegende Kompetenz, literarische Texte jenseits der eigenen Betroffenheit deuten zu können: Die zahlreichen Blog- und Forenkommentare, die das Spiel lediglich auf der individuellen Ebene interpretieren, betreiben die gleiche problematische Verengung wie Schüler/-innen, wenn sie einen literarischen Text lediglich Ich-bezogen lesen und nur einzelne Aspekte herausgreifen, statt eine schlüssige Gesamtbetrachtung unter Einbezug von Kontexten anzustreben. Dazu zählen im vorliegenden Fall nicht nur eine Analyse der Spielmechanik, des Game-Designs und des Plots, sondern auch der Einbezug des sonstigen Oeuvres des Programmierer-Autors und nicht zuletzt die Geschichte der politisch-engagierten Literatur. Es erzählt oder lässt vielmehr mitinszenierend nachfragen, was im Sinne einer Bildung nachhaltiger Entwicklung eine der großen Herausforderungen unserer gegenwärtigen Gesellschaft ist: Wie gestalten wir zukünftig unsere Arbeitswelt: „Das ist unser Leben, das ist auch mein Leben.“

QUELLENVERZEICHNIS

PRIMÄRQUELLEN

GAMES

—— *Democratic Socialism Simulator*. 2020 (Molleindustria). —— *Every day the same Dream*. 2009 (Molleindustria). Kostenloser Download der Flash-Datei edtsd.exe, die ohne Installation sofort gestartet werden kann. —— *McDonald's Video Game*. 2006 (Molleindustria). —— *Phone Story*. 2011 (Molleindustria). —— *Reigns*. 2018 (Nerial; Devolver Digital).

FILMOGRAFIE

—— "A NIGHTMARE" - EVERY DAY THE SAME DREAM. USA 2014. R.: iHasCupquake. Laufzeit: 23:58. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=v70M0X2AhhE> [21.10.2024]. —— EVERY DAY THE SAME DREAM. A 2010. R.: Tamás Kiss & Patryk Senwicki. Laufzeit: 08:36. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=uk2iFbnATKc> [21.10.2024]. —— EVERY DAY THE SAME DREAM WALKTHROUGH W/ COMMENTARY. 2012. R.: David R. Laufzeit: 16:28. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=mMWkgUKTHrQ> [21.10.2024]. —— EVERY DAY THE SAME DREAM – FÜNF SCHRITTE ZUR FREIHEIT. D 2013. R.: Gronkh. Laufzeit: 21:29. YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=5qpvxh_IIMA [21.10.2024]. —— EVERY DAY THE SAME DREAM WALKTHROUGH. 2020 R.: aWalkThroughLife. Laufzeit: 05:45. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=EgMauU8XvWo> [21.10.2024]. —— JANET MURRAY: DRAMATIC AGENCY: THE NEXT EVOLUTION OF STORYTELLING. USA 2015. R.: Joe Lamattina. Laufzeit: 06:29. YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=PyL_b_a_INs [21.10.2024]. —— JASON AND TOM PLAY: EVERY DAY THE SAME DREAM. UK 2012. R.: ShedFestUK. Laufzeit: 19:40. YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=sSiWdXNZ_is [21.10.2024]. —— LETS PLAY :EVERY DAY THE SAME DREAM. USA 2010. R.: LexiceLuigi. Laufzeit: 09:27. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=OFuYEur2SYQ> [21.10.2024]. —— LET'S PLAY EVERY DAY THE SAME DREAM BY MOLLEINDUSTRIA (German). D 2011. R.: Diablo2FX. Laufzeit: 10:04. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=SU6OS4RIsro> [21.10.2024]. —— UND TÄGLICH GRÜSST DAS MURMELTIER (GROUNDHOG DAY). USA 1993. R.: Harold Ramis. DVD: Columbia Pictures. —— 5 SCHRITTE ZUR FREIHEIT – EVERY DAY THE SAME DREAM. D 2015. R.: Joe Bulla. Laufzeit: 14:18. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=LHhUIPUHvww> [21.10.2024].

SEKUNDÄRQUELLEN

—— **Aarseth, Espen (1997)**: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press. —— **Adorno, Theodor W. (1997)**: *Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben*. (=Gesammelte Schriften 4). Frankfurt a.M.: Suhrkamp. —— **Albrecht, Christian / Conrad, Maren (2022)**: Computerspiele im Deutschunterricht. In: Arndt, Holger (Hg.): *Digitale Spiele und fachliches Lernen. Bd. 1*. Erlangen: University Press, 101-159. —— **Boelmann, Jan M. (2015)**: *Literarisches Lernen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium*. München: kopaed. —— **Brecht, Bertolt (1943; 1967)**: Der gute Mensch von Sezuan. In: ders.: *Gesammelte Werke 4. Stücke 4*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1487-1607. —— **Brecht, Bertolt (1948; 1967)**: Kleines Organon für das Theater. 77. Stück. In: ders.: *Gesammelte Werke 16. Schriften zum Theater 2*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 659-708. —— **Deutsches Filminstitut (Hg.) (2016)**: *Film und Games. Ein Wechselspiel*. Berlin: Betz und Fischer. —— **Emmersberger, Stefan (2023)**: Dramatic agency in *Detroit: Become Human*. Explizite Interaktivität als bestimmtes unbestimmtes Moment von Videospiel-Narrationen. In: Preußner, Heinz-Peter / Schlickers, Sabine (Hg.): *Bestimmte Unbestimmtheit. Offene Struktur und funktionale Lenkung in audiovisuellen Medien*. Marburg: Schüren, 231-256. —— **Flanagan, Kevin M. (2017)**: Videogame Adaption. In: Leitch, Thomas (Hg.): *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. Oxford: Oxford University Press, 441-456. —— **Hale, Thomas / Hartmann, Anna Lena / Schlemmermeyer, Daniel (2017)**: Formen von Let's Plays und vergleichbare Formate. In: Ackermann, Judith (Hg.): *Phänomen Let's Play Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneter Computerspielhandlungen*. Wiesbaden: Springer, 256-263. —— **Kepser, Matthias (2023)**: Gaming. Sprachlich-literarisches Lernen im kulturellen Handlungsfeld digitaler Spiele. In: *Praxis Deutsch* 298, 4-13. —— **Kultusministerkonferenz der Länder (KMK) (Hg.) (2022)**: Bildungsstandards für das Fach Deutsch Erster Schulabschluss (ESA) und Mittlerer Schulabschluss (MSA). Berlin u.a. https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2022/2022_06_23-Bista-ESA-MSA-Deutsch.pdf [21.10.2024]. —— **Leblanc, David (2016)**: Working at Play. Alienation, Refusal, and Every Day the same Dream. <http://www.firstpersonscholar.com/working-at-play/> [21.10.2024]. —— **Leigh, Alexander (2010)**: Analysis. Every Day's Not The Same 'Art Game'. <https://www.molleindustria.org/node/299/> [21.10.2024]. —— **Lindner, Alexander (2017)**: Lesen, was der Text verschweigt: Von der Leerstelle zur Unbestimmtheitserfahrung. Baltmannsweiler: Schneider Verlag. —— **Maiwald, Klaus (Hg.) (2019)**: *Intermedialität. Formen – Diskurse – Didaktik*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag. —— **Maiwald, Klaus (2019)**: Intermedialität – zur Einführung in das Thema. In: ders. (Hg.): *Intermedialität. Formen – Diskurse – Didaktik*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag, 1-22. —— **Maiwald, Klaus (2020)**: Intermedialität und Literaturdidaktik. <https://www.kinderundjugendmedien.de/fachdidaktik/4676-intermedialitaet-und-literaturdidaktik> [21.10.2024]. —— **Marinescu Nenciu, Alina Petra / Rughiniş, Cosima (2015)**: Every Day the Same Dream? Social Critique through Serious Gameplay. In: *The 11th International Scientific Conference eLearning and software for Education*. Bucharest, April 23-24. Auch online: https://www.academia.edu/12066644/Every_Day_the_Same_Dream_Social_Critique_Through_Serious_Gameplay [21.10.2024]. —— **Murray, Janet M. (2017)**: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Edition. Cambridge, MA u.a.: The MIT Press. —— **Pedercini,**

Paolo (2017): *Gaming under socialism*. <https://www.molleindustria.org/blog/gaming-under-socialism/> [21.10.2024]. — **Redaktion PAIDIA (Hg.) (2016):** "I'll remember this". *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. Auch online: https://www.academia.edu/25945435/_I_L_remember_this_Funktion_Inszenierung_und_Wandel_von_Entscheidung_im_Computerspiel [21.10.2024]. — Sanders, Julie (2006): *Adaptation and appropriation*. New York: Routledge. — Soderman, Braxton (2010): Every Game the Same Dream? Politics, Representation, and the Interpretation of Video In: *Dichtung Digital. Zeitschrift für Kunst und Kultur digitaler Medien*, H. 1 (2010), 1-34. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17734> — Wallner, Maria / Kunze, Thomas (2020): King of a Day. Entscheidungskompetenz, Dialogfähigkeit und Wortschatzerweiterung – welche Möglichkeiten das Computerspiels Reigns für den Regelunterricht im Fach Deutsch bietet. In: *ide, Zeitschrift für den Deutschunterricht in Wissenschaft und Schule*, H. 2 (2020), 109-118.

8 — ANHANG

SYNOPSIS DER DREI FILME ZU *EVERY DAY THE SAME DREAM*

Kiss & Senwicki 2010	Gronkh 2013	Bulla 2015
Aufwachen – Anziehen eines des Anzugs – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt (aber ohne die alte Dame) – Fahrt zur Arbeit – (Keine Begegnung mit dem Boss) – Aufsuchen des Büros	Aufwachen – Anziehen eines Anzugs – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt und Begegnung mit der alten Dame – Fahrt zur Arbeit – Begegnung mit dem Boss – Aufsuchen des Büros	Aufwachen – Anziehen eines Anzugs – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt und Begegnung mit der alten Dame – Gang (!) zur Straßenbahn – Begegnung mit einem Obdachlosen, an dem der Mann aber vorbeiläuft – Straßenbahnfahrt – Begegnung mit dem Boss – Aufsuchen des Büros
Wiederholung: Aufwachen Anziehen des Anzugs – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt – Fahrt zur Arbeit – Aufsuchen des Büros	Wiederholung: Aufwachen – Anziehen des Anzugs – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt und Begegnung mit der alten Dame – Fahrt zur Arbeit – Begegnung mit dem Boss – Aufsuchen des Büros	
	Wiederholung: Aufwachen – Anziehen des Anzugs – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt und Begegnung mit der alten Dame – Fahrt zur Arbeit – Begegnung mit dem Boss – Aufsuchen des Büros	
	Aufwachen – Anziehen des Anzugs – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt und Begegnung mit der alten Dame – Wechsel des Weges nach rechts und Begegnung mit einem Arbeitslosen – Ende auf dem Friedhof.	Aufwachen – Anziehen des Anzugs – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt und Begegnung mit der alten Dame – Gang zur Straßenbahn – Begegnung mit dem Obdachlosen, dem der Mann etwas Geld zusteckt. Einladung des Obdachlosen, sich zu ihm zu setzen. Gemeinsames Biertrinken

	Aufwachen – Anziehen des Anzugs – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt und Begegnung mit der alten Dame – Wechsel des Weges nach links: Der Arbeitslose ist nicht mehr da. Eine Ampel ist auf Rot geschaltet. – Wechsel des Weges nach rechts – Fahrt zur Arbeit – Unterbrechung der Fahrt, um eine Kuh zu streicheln – Begegnung mit dem Boss – Aufsuchen des Büros	Aufwachen – Anziehen eines Anzugs – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt und Begegnung mit der alten Dame – Gang zur Straßenbahn – (Keine Begegnung mit dem Obdachlosen) – Straßenbahnfahrt – Unterbrechung der Straßenbahnfahrt – Gang in einen Stadtpark. Dort wirft sich der Mann auf die Erde und wühlt in einem Laubhaufen
Aufwachen – Anziehen eines Jacketts und einer Jeans (!), –kühle Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt – Fahrt zur Arbeit – Innehalten vor einem Baum – Aufsuchen des Büros.	Aufwachen – Anziehen des Anzugs – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt und Begegnung mit der alten Dame – Fahrt zur Arbeit – Innehalten vor einem Baum und Auffangen des letzten Blatts – Begegnung mit dem Boss – Aufsuchen des Büros	
Aufwachen – Anziehen eines Jogginganzugs (!) – noch kühlere Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt – Fahrt zur Arbeit – Abbiegen auf eine schneebedeckte Landschaft und dort kurze Rast (!) – Aufsuchen des Büros – Verlassen des Büros und Treppenaufstieg bis zum Dach des Hauses – Blick in die Tiefe – akustische Andeutung eines möglichen Sprungs.	Aufwachen – Anziehen des Anzugs – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt und Begegnung mit der alten Dame – Fahrt zur Arbeit – Unterbrechung der Fahrt, aber die Kuh ist nicht mehr da – Begegnung mit dem Boss – Durchlaufen des Büros zum Notausgang – Sprung vom Dach.	Aufwachen – Anziehen des Anzugs – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt und Begegnung mit der alten Dame – Straßenbahnfahrt – Begegnung mit dem Boss. Der reklamiert, dass er die beiden letzten Tage gefehlt habe. – Aufsuchen des Büros – plötzliches Verlassen des Arbeitsplatzes – Gang über einen Notausgang auf das Dach – dort Begegnung mit einem anderen Angestellten, der sich nach einer kurzen Unterhaltung rückwärts vom Dach stürzt.
	Wiederholung: Aufwachen – Anziehen des Anzugs – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt und Begegnung mit der alten Dame – Fahrt zur Arbeit – Begegnung mit dem Boss – Aufsuchen des Büros.	

	Aufwachen – (kein Anziehen des Anzugs!) – Begegnung mit der Frau in der Küche – Fahrstuhlfahrt und Begegnung mit der alten Dame – Fahrt zur Arbeit – Begegnung mit dem Boss und fristlose Entlassung.	Aufwachen – (kein Anziehen des Anzugs – keine Begegnung mit der Frau in der Küche) – Begegnung mit der alten Dame – Straßenbahnfahrt in Unterwäsche – Begegnung mit dem Boss und fristlose Entlassung.
Aufwachen – Anziehen des Jogginganzugs – (keine Begegnung mit der Frau, keine Fahrstuhlfahrt) – Fahrt zur Arbeit – Aufsuchen des Büros – Verlassen des Büros und Treppenaufstieg bis zum Dach des Hauses – dort Begegnung mit einem Doppelgänger, der am Abgrund steht, sich ihm kurz zuwendet und offenbar springt.	Aufwachen – (kein Anziehen des Anzugs) – (keine Begegnung mit der Frau in der Küche) – Fahrstuhlfahrt (und keine Begegnung mit der alten Dame) – Fahrt zur Arbeit – (keine Begegnung mit dem Boss) – Durchlaufen des (leeren) Büros zum Notausgang – Sprung des Doppelgängers vom Dach.	Aufwachen – (kein Anziehen des Anzugs – keine Begegnung mit der Frau in der Küche – keine Begegnung mit der alten Dame) – Straßenbahnfahrt in Unterwäsche – (keine Begegnung mit dem Boss) – Aufsuchen des leeren Büros – Verlassen des Arbeitsplatzes – Gang über einen Notausgang auf das Dach – dort Begegnung mit der alten, ganz in Schwarz gekleideten Dame, die sich ihm zuwendet – Zur Seite Kippen des Mannes. Schlussinsert: „Der Alltag wird Alltag, wenn im Alltag nur Alltag gesehen wird“. Thomas Holtbernd

ÜBER DEN AUTOR:

Dr. Matthis Kepser ist seit 2004 Professor für die Didaktik des Deutschen an der Universität Bremen. Seine Arbeitsschwerpunkte liegen in der Literatur- und Medien- didaktik für das Fach Deutsch. Mit Digitalen Spielen als kulturellem Handlungsfeld für den Deutschunterricht hat er sich seit 1994 in vielen Beiträgen beschäftigt (vgl. https://www.uni-bremen.de/fileadmin/user_upload/fachbereiche/fb10/fb10/Materialien/Kepser/0303Publikationen_Matthis_Kepser.pdf).