

DIE POESIE DER PIXEL – EIN WOHLFÜHLRAUM FÜR LERNENDE? DAS LITERATUR- UND MEDIENDIDAKTISCHE POTENZIAL VON IDYLLEN IN VIDEOSPIELEN.

Timo Rouget

Goethe-Universität Frankfurt am Main | rouget@em.uni-frankfurt.de

ABSTRACT

In Videospielen tauchen Spieler:innen in vielfältige idyllische Welten ein, die eine facettenreiche Palette an Erfahrungen bieten. Der Beitrag zeigt zunächst auf, wie der Begriff der Idylle definiert werden kann und auf welche Weise Videospiele Idyllen entwerfen. Anschließend steht die Frage im Mittelpunkt, welche Kompetenzen im Umgang mit Computerspiel-Idyllen im Literaturunterricht erworben werden können. Im Rückgriff auf Matthis Kepsers Kompetenzmodell zur Computerspielbildung werden an zwei Beispielen die produktiven didaktischen Anknüpfungspunkte an idyllische Szenen und Spiele vorgeführt: zum einen anhand der Anfangsidylle des Mittelalter-Rollenspiels *Kingdom Come: Deliverance*, zum anderen durch eine Fokussierung auf das Genre *cozy games*, für das sich exemplarisch auf *Journey* konzentriert wird. Zu den zu erreichenden Kompetenzen zählen dabei Kenntnisse über die Medienästhetik von Computergames, narrative Kompetenzen, Interpretationsfähigkeit, politische Werturteile und nicht zuletzt ästhetische Erfahrungen.

SCHLAGWÖRTER

COMPUTERSPIELBEZOGENE KOMPETENZEN ERZÄHLFERTIGKEITEN
IDEOLOGIEKRITIK ÄSTHETISCHE ERFAHRUNG

THE POETRY OF PIXELS – A COMFORTABLE SPACE FOR LEARNERS? LITERATURE- AND MEDIA-DIDACTIC POTENTIALS OF IDYLLS IN VIDEO GAMES.

ABSTRACT (ENGLISH)

In video games, players immerse themselves in a variety of idyllic worlds that offer a wide range of experiences. The article first shows how the term idyll can be defined and how video games create idylls. Afterwards it points out which skills can be acquired in dealing with computer game idylls in literature lessons. With reference to Matthis Kepser's competence model for computer game education, the productive links to idyllic scenes and games are demonstrated using two examples: Firstly, by using the initial idyll of the medieval role-playing game *Kingdom Come: Deliverance*. Secondly, by focusing on the cozy games genre, for which *Journey* is used as an example. The skills to be achieved include knowledge of the media aesthetics of computer games, narrative skills, interpretation skills, political value judgments and aesthetic experiences.

KEYWORDS

— COMPUTER GAME-BASED LEARNING — NARRATIVE SKILLS — IDEOLOGICAL
CRITICISM — AESTHETIC EXPERIENCE

1 — VIRTUELLE OASEN

Von malerischen Landschaften über friedvolle Soundtracks bis zu relaxenden Gameplays bieten Videospiele eine Bandbreite an idyllischen Erfahrungen, die Spieler:innen in ihren Bann ziehen und ihnen Erholung wie Rückzug ermöglichen. Bei atmosphärischen und pittoresken Naturdarstellungen denkt man womöglich an die farbenfrohe Flora und Fauna von *Red Dead Redemption 2*, die überwältigenden Comic-Kosmen im Stil von *Super Mario Galaxy* oder an detailgetreu rekonstruierte Orte des antiken Griechenlands in *Assassin's Creed Odyssey*. Der lauschige Score mancher Games, etwa zu *Chrono Trigger* oder der *Zelda*-Serie, lässt sich auf YouTube zum Entspannen anhören. Und Spiele, deren grundlegende Mechanik sich als idyllisch erweist, können mit einer Etikettierung als *zen* oder *cozy games* sogar einem eigenen Genre zugeordnet werden: die *Animal Crossing*-Reihe, *Stardew Valley* oder der *Landwirtschaftssimulator*.

Ole Schümann (2018), Nils Lehnert (2021) und Sylvio Konkol (2022) haben bisher im deutschsprachigen Raum zur Bedeutung und Funktion von Idyllen in Computerspielen – in der Tradition der Idyllendichtung – geforscht. Der vorliegende Beitrag beleuchtet die virtuellen Spiel-Idyllen allerdings aus einer didaktischen Perspektive: Welche Kompetenzen lassen sich im schulischen Kontext durch die Thematisierung von Idyllen in digitalen Spielen erreichen? Die Beantwortung dieser Frage klärt zunächst, wie Idyllen in Videospiele zu definieren sind und wie ihre Thematisierung in der Schule begründet werden kann. Danach folgt die didaktische Potenzialanalyse einer idyllischen Anfangssequenz aus dem Videospiel *Kingdom Come: Deliverance* und des Genres der *cozy games*, wobei das Hauptaugenmerk auf dem Indie-Spiel *Journey* liegt.

2 — DIE CHARAKTERISTIK IDYLLISCHER SZENARIEN IN VIDEOSPIELEN

Eine eingängige Definition der Idylle liefert Konkol:

Eine Idylle – in ihrer ursprünglichen Bedeutung – vermittelt uns ein harmonisch verklärtes ländliches Leben. Sie ist eine Form der ‚heilen Welt‘, charakterisiert durch ein Leben in bzw. im Einklang mit der umgebenden Natur. Das Schwelgen im Idyllischen bedient Sehnsüchte und kann als Eskapismus oder Weltflucht angesehen werden. (Konkol 2022)

Zur semantischen Eingrenzung des Idyllischen ist es hilfreich, sich die traditionelle literarische Kleinform der Idylle zu vergegenwärtigen, deren Genese bis in die Antike zurückreicht und mit der die Pastoralpoesie, Hirtendichtung, Bukolik oder auch Schäferdichtung verwandt sind. Diese Gattung, die vor allem im 18. Jahrhundert eine Blütezeit erlebte, umfasst beispielsweise literarische Texte von Salomon Gessner, z.B. *Lycas, oder die Erfindung der Gärten* (1756), oder von Johann Heinrich Voß wie etwa *Luisa* (1784), die außerhalb der literaturwissenschaftlichen Forschung kaum mehr bekannt sind.¹ Solche Idyllen orientieren sich an einem spezifischen Schema. Charakteristisch ist

¹ Die komplexe Tradition der Idyllendichtung in der Natur- und Erlebnislyrik sowie die Naturnähe der Romantik zeichnet das Handbuch *Idyllen* (vgl. Gerstner / Heller / Schmitt 2022) in mehreren Aufsätzen nach.

die überschaubare, unheroische, von elementaren Auseinandersetzungen freie, als Binnenraum organisierte und ästhetisch typisierte Szenerie, eine begrenzte Anzahl von in der Regel nichtständischen Agierenden, die Projektion von Konflikten in einen gedanklich evozierten, nicht unmittelbar präsenten Außenraum, die gläubige, oft evasive Fixierung auf gesellschaftliche Harmonieideale, die besondere Bedeutung der liedhaften Komposition in der Idylle selbst sowie die Momente der Freundschaft und erotischen Attraktion. (Mix 2009, 394)

Viele Elemente dieser engen Auffassung einer Idylle sind in unser alltagssprachliches Verständnis des Idyllischen eingeflossen, die wir mit Postkartenmotiven voller Blumenwiesen oder Gemälden von verlassenen Küsten mit Sonnenuntergängen verbinden.² Das Idyllische speist sich aus divergenten motivischen, kulturellen, historischen und diskursiven Zusammenhängen, die prägnant in dem *Handbuch Idyllen* versammelt werden (vgl. Gerstner / Heller / Schmitt 2022). Als Topoi und Motive identifizieren die Autoren *Räume* wie das Dorf, den Garten oder die Hütte, *Naturphänomene*, z.B. Bäume, Hecken oder Früchte, *Lebewesen*, beispielsweise Fische oder Schafe, *Artefakte* wie die Flöte, aber auch *abstrakte Konzepte* wie Gesundheit oder einfaches Leben. Darüber hinaus gelingt es dem Handbuch, der Doppelbedeutung der Idylle als historische Gattung und ihrem Alltagsverständnis als beschauliche Naturdarstellung gerecht zu werden, indem es Idyllen als *Verfahren* begreift.

Im Gegensatz zur Konzentration auf Ideen, Denkbilder oder Motivkomplexe des Idyllischen berücksichtigen verfahrensllogische Zugänge viel stärker kulturelle und diskursive Zusammenhänge und Zuschreibungen: Bei der Frage, ob eine Idylle vorliegt, wird bei verfahrensllogischen Zugängen nicht ein Merkmalskatalog des Idyllischen an Themen und Topoi abgearbeitet, sondern stattdessen der Prozess und die Performativität des *Idyllisierens* in den Mittelpunkt gerückt. Das heißt, es wird nicht herausgearbeitet, inwiefern beispielsweise ein Brunnen oder eine Flöte signifikant für Idyllen sind. Vielmehr ist nach medienübergreifenden Darstellungsstrategien zu fragen, die eine Idylle erzeugen. Die Herausgeber des Handbuchs nennen hier fünf Verfahren: Einschließen/Ausschließen, Harmonisieren/Vermitteln, Inszenieren, Simplifizieren und Wiederholen/Variieren (vgl. Gerstner / Heller / Schmitt 2022). Diese lassen sich an jeweils einem Videospiel veranschaulichen.

Das Verfahren des *Ein- und Ausschließens* verdeutlicht das Dorf *Kokiri Forest* in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Es handelt sich dabei um das erste Level des Spiels, das gleichzeitig auch als Tutorial dient. Die Spieler:innen können es zunächst nicht verlassen; es handelt sich um einen geschützten Bereich, in dem einem nichts passieren kann. Die Bewohner:innen von *Kokiri Forest* sind freundlich und hilfsbereit, der Wohnbereich besteht aus Baumhäusern, ein Bach durchzieht den Ort und es gibt keinen Hinweis auf Technik oder Industrialisierung. Es handelt sich um einen natürlichen, harmonischen Binnenraum: einen *locus amoenus*. „Wenn der begrenzte Raum der Idylle etwas einschließt, dann ist dies ebenso ein Hinweis auf das, was daraus ausgeschlossen ist“ (Gerstner 2022, 17). Sobald man im späteren Verlauf des Spiels *Kokiri Forest* verlässt, erwartet einen eine feindliche Welt voller Skelette und Spinnen, die den Protagonisten Link angreifen. Die Begrenzung des Raums markiert Beginn

² In Abgrenzung zur alltagssprachlichen Bedeutung des Idyllischen hat es sich in der Forschung etabliert, einmal von der Idylle im Sinne der literarischen Gattung in einem engeren und dem Idyllischen in einem weiteren Verständnis zu sprechen (vgl. Lehnert 2021, 4). Da das literarische Genre allerdings im alltäglichen Sprachgebrauch kaum Verwendung findet, wird dieser semantisch trennscharfen Unterscheidung hier nicht gefolgt.

sowie Ende des Idyllischen und ermöglicht den Spieler:innen, mit der Steuerung ohne Konsequenzen vertraut zu werden.

Harmonie meint in seiner verfahrenslogischen Anwendung vor allem soziale Konfliktlosigkeit, eine „Welt ohne Widersprüche und soziale Spannungen“ (Schmitt 2022, 25). Solch eine kennzeichnet die *Animal Crossing*-Spiele, deren Spielprinzip vor allem daraus besteht, Naturprodukte zu sammeln, Fische zu fangen, Freundschaften zu schließen und sein Haus nach und nach zu vergrößern: Es gibt keine Kämpfe, keinen Wettbewerb, keine konfliktierenden Interessen oder negative Ereignisse. Die Hauptaufgabe der Spieler:innen besteht darin, ihre Stadt oder Insel zu gestalten, Freunde zu finden und eine harmonische Umgebung zu schaffen.

Inszenieren nimmt an dieser Stelle einen Sonderstatus ein, da der Begriff im Idyllen-Kontext in seiner metafictionalen Dimension zu verstehen ist, sprich Idyllen thematisieren ihre eigene fiktionale Gemachtheit und ihren Konstruktcharakter. Somit sind unter Inszenierungsverfahren in diesem Fall Strategien zu verstehen, „die die idyllische Diegese hervorbringen und sich selbst dabei markieren bzw. die Fiktion als Fiktion ausweisen“ (Heller / Jablonski 2022, 36). Dies findet sich etwa in *The Night of the Rabbit*: Das Point-and-Click-Adventure präsentiert eine phantastische Welt mit einem atmosphärischen Zauberwald voller versteckter Pfade und geheimer Ecken, innerhalb der wir mit einem zwölfjährigen Jungen als Spielfigur interagieren. Zuvor wird die idyllische Konstruktion des Abenteuers jedoch im Prolog des Spiels als inszeniert ausgestellt, da eine Erzählerfigur in den Wolken über Geschichte als Erzählungen sinniert (Abb. 1). Sie stellt uns die Frage, wo wir den Anfang unseres Abenteuers suchen – und bringt dies sogleich mit idyllischen Topoi in Verbindung: „Ein Anfang duftet nach Frühlingsluft und der Hoffnung auf mehr“ (The Night of the Rabbit 2012).

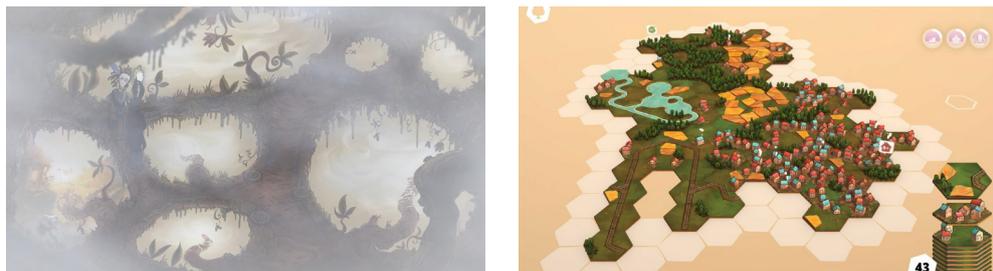


Abb. 1-2: In *The Night of the Rabbit* (Daedalic Entertainment 2013) kommt das idyllisierende Verfahren des *Inszenierens* zur Anwendung; in *Dorfromantik* (Toukana Interactive 2022) dominiert hingegen das *Simplifizieren*.

Simplifizieren als idyllisierendes Verfahren umfasst „die Darstellung des Einfachen mit einfachen Mitteln“ (Heller / Valdivia 2022, 43), worunter sowohl auf formaler Ebene einfache Sprache als auch auf der Handlungsebene schlichte Figurentypen in kargen Lebensumständen zählen. Exemplarisch kommt dies in dem entspannenden Aufbauspiel *Dorfromantik* zur Anwendung. Spieler:innen gestalten hier eine rurale Landschaft, indem sie sechseckige Kacheln platzieren, um Dörfer, Flüsse und Wälder

entstehen zu lassen. Das Ziel ist dabei, ein möglichst großes, ästhetisch ansprechendes Naturpanorama zu schaffen. Wie oben in Abb. 2 zu sehen ist, besteht das Spiel aus geometrischen Formen und einfachen Farben ohne übermäßige Details oder komplexe Texturen. Auch die Landschaften, Häuser und Bäume sind stilisiert und abstrahiert dargestellt, wodurch ein ruhiges visuelles Erscheinungsbild entsteht. Die auditive Ebene ist ebenfalls simpel gehalten.³ Diese minimalistische Ästhetik trägt dazu bei, dass sich die Spieler:innen auf das strategische Gameplay konzentrieren und in die Gaming-Idylle abtauchen können, ohne von visueller oder auditiver Überlastung abgelenkt zu werden.

Das letzten Verfahren greift auf die Strategie des *Wiederholens/Variierens zurück*. „[A]ls iteratives oder repetitives, nochmaliges Auftreten von etwas bereits Dagewesenem“ (Drath 2022, 51) scheint zuvorderst die Verbindung zur Musik in Videospiele naheliegend: Da sich Spieler:innen in den meisten Games länger in einem Level aufhalten, kommt es dementsprechend auch zum Loop eines Tracks, wodurch bei harmonischen Liedern zusätzlich die idyllische Atmosphäre unterstrichen wird. Doch Iteration findet sich auch in der Mechanik zahlreicher idyllischer Spiele, so etwa bei *Stardew Valley* (vgl. Rouget 2024). Das Spiel simuliert die Arbeit auf einem Bauernhof, sodass die Spieler:innen hauptsächlich folgenden Tätigkeiten nachgehen: Acker bepflanzen, Gemüse ernten, Tiere im Stall halten, scheren oder melken, Holz und Steine sammeln, um Gebäude zu errichten usw. Zwar ist das Spiel auch eine Aufbausimulation, da man mithilfe der Erträge Geld verdient und neue Ressourcen und Objekte freischaltet, aber der Kern des Games ist *in toto* repetitiv. Die bewusst eingesetzten Wiederholungsstrukturen können zu einer erholsamen und entspannenden Spielerfahrung beitragen, da Routine und die dadurch bedingte Beherrschbarkeit der Gamemechanik den Spielenden Kontrolle und Geborgenheit geben, die einen Gegenpol zu Herausforderungen und Wettkampf bilden.

3 — DIGITALE GAMING-REFUGIEN IN DER SCHULE

Das Idyllische als thematische Bezugsfolie und diskursiver Diskussionsraum ist unabhängig von der medialen Ausdrucksform aus literaturdidaktischer Perspektive in *ökologischen* Kontexten zu verorten. Natur, Klimawandel, Tierschutz und Nachhaltigkeit: Die Vielzahl ästhetischer Verhandlungen ökologischer Herausforderungen in Literatur, Film und weiteren Medien ist kaum mehr zu überblicken. Forschungsperspektiven wie die *animal* und *plant studies* oder der *Ecocriticism* tragen dieser Entwicklung Rechnung. Dementsprechend ist das Potenzial kulturökologischer Fragen in den letzten Jahren auch vermehrt Gegenstand der Literatur- und Mediendidaktik geworden (vgl. etwa Grimm / Wanning 2016; Standke 2019 oder Standke / Wrobel 2021). Berbeli Wanning versammelt die unterrichtlichen Anknüpfungspunkte für junge Lernende pointiert:

Die Interpretation literarischer Texte unter kulturökologisch didaktischer Perspektive trägt zur Bildung eines zeitgemäßen ökologischen Bewusstseins bei. Sie ermöglicht es Schülerinnen und Schülern, die mit den Umweltproblemen zusammenhängenden gesellschaftlichen Faktoren und Prozesse zu durch-

³ Friedliche Klanglandschaften, erzeugt durch Klaviertöne und einem ruhigen Bass, kombiniert mit Tier- und Naturgeräuschen wie dem Gezwitscher von Vögeln, dem Quaken von Fröschen oder dem Rauschen von Bächen, akzentuieren die entspannte Atmosphäre und sorgen für eine angenehme Hintergrundkulisse.

schauen. Dadurch lernen sie, ihre eigenen Interessen und Bedürfnisse in Relation hierzu zu artikulieren. Zusätzlich können sie mittels literarischer Spielräume erkunden, wie politische Intervention denkbar und Zukunft gestaltbar wird. Da jeder Text einen Vorstellungsraum öffnet, ist es möglich, diesen mit alternativen Kulturentwürfen und Naturkonzepten zu füllen und die kulturelle Fantasie zu schulen. Kinder und Jugendliche können über die Texte hinausgehen und deren Inhalte mit ihrer unmittelbaren Lebenswelt verbinden. Sie erkunden auf diese Weise die kausalen und interdependenten Strukturen, um sich eine Meinung zu bilden und eine ethische Haltung zu entwickeln. Später übernehmen sie gesellschaftliche Verantwortung. Antizipatorisches Lernen trägt dazu bei, vorausschauend jetzige Handlungen mit ihren jeweiligen Konsequenzen bewerten zu können. (Wanning 2019, 433)

Das Besondere an der Idylle ist, dass sie eine harmonische Idealisierung des Einklangs von Mensch, Tier und Natur entwirft. Denkt man an literarische Genres wie *Young Adult Dystopia* – am bekanntesten wohl *The Hunger Games*, *Ready Player One* und *The Maze Runner* –, ist es bei Idyllen markant, dass sie in einer Zeit, in der eigentlich „die Dystopie zum Mainstream“ (Freund 2019) geworden ist, *Utopien* entwerfen, die von einem optimistischen – oder je nach Sichtweise naiven – Impetus getragen sind (vgl. Böschstein-Schäfer 1977, 5). Dies leitet über zur Frage, was die gesellschaftliche Funktion fiktionaler Videospieldylen ist. Jan Gerstner und Christian Riedel halten in ihrem Sammelband über *Idyllen in Literatur und Medien der Gegenwart* (2018) fest, dass Idyllen in den meisten Fällen „an eine nostalgische Weltabkehr“ gekoppelt sind und zumeist „mit einer mal mehr, mal weniger pointierten Beschleunigungs- und Entfremdungskritik“ einhergehen (Gerstner / Riedel 2018, 9).

Daran anschließend ist es ein zentrales Anliegen für den Schulunterricht, die in Idyllen evozierte Harmonie, z.B. die medial konstruierte Schlichtheit des Landlebens, als politischen Reflexionsmoment für universelle menschliche Erfahrungen zu nutzen: Die Lernenden können dazu angeregt werden, sich mit der Einfachheit des Daseins und möglichen Faktoren für ein glückliches Leben auseinanderzusetzen. Idyllen fungieren als Ausgangspunkt für ökologische Diskussionen und stärken das Umweltbewusstsein, insofern mit ihnen politische Perspektiven und Kritik an Technisierung und Entfremdung einhergehen. Einerseits inkludieren Idyllen häufig reaktionäre Weltentwürfe, die eskapistisch konsumiert werden; andererseits können sie gerade Kindern und Jugendlichen einen Perspektivwechsel auf das Mensch-Natur-Verhältnis ermöglichen oder Empathie für ländliche Existenzformen fördern.

Als Begründungsrahmen für Lernziele, die mit Idyllen in digitalen Games erreicht werden können, dient im Folgenden Matthis Kepsers Kompetenzmodell zur Computerspielbildung. Dieses gliedert sich in vier Felder: Computerspielbezogen sprachlich handeln, Computerspiel analysieren, Computerspiel kontextualisieren und Computerspiel gestalten (vgl. Kepser 2019, 113). Die Anknüpfungspunkte werden an einem idyllischen Abschnitt in *Kingdom Come: Deliverance* dargelegt, der hier exemplarisch für eine isolierte Videospieldylle steht.

4 — ANALYTISCHE UND NARRATIVE KOMPETENZEN ANHAND DER IDYLLE IN *KINGDOM COME – DELIVERANCE*

Kingdom Come: Deliverance, ein Action-Rollenspiel aus dem Jahr 2018, spielt im 15. Jahrhundert in Böhmen und bemüht sich um eine realistische Darstellung dieser Zeitperiode *in puncto* mittelalterliches Leben, Gesellschaft, Politik und Kultur. Die Gamer:innen übernehmen die Rolle des jungen Schmiedesohns Heinrich, dessen Dorf Skalitz zu Beginn von einer feindlichen Armee niedergebrannt wird, wobei auch seine Eltern den Tod finden. Heinrich begibt sich auf die Suche nach dem Mörder seiner Eltern und wird dabei in die Wirren des Krieges zwischen verschiedenen Adelsfamilien und politischen Mächten verwickelt. Das Spiel zeichnet sich neben der historischen Authentizität durch sein immersives Gameplay und seine *open world* aus. Man kann sich frei in der Welt bewegen, mit Schwertern und Bögen kämpfen, Quests abschließen,⁴ Handel treiben, Beziehungen zu NPCs⁵ pflegen und die Geschichte durch Entscheidungen beeinflussen.



Abb. 3-4: In *Kingdom Come: Deliverance* (Warehouse Studios 2018) findet in der zunächst als idyllisch eingeführten Ortschaft Skalitz nach ca. einer Stunde Spielzeit ein Massaker statt.

Idyllisch an diesem Spiel ist vor allem der Beginn, der in einem gemächlichen *pacing* stattfindet: Weder ein Schwertkampf noch ein wilder Ritt bestimmen die Exposition,

⁴ Im Videospielekontext sind mit Quests annehmbare Aufträge in der Spielwelt gemeint, die beispielsweise in Main- und Sidequests unterteilt werden können. Die Hauptquest treibt in der Regel die Geschichte voran, während die Nebenquests eher dazu dienen, zusätzliche Erfahrungspunkte zu sammeln, Items zu finden oder seine Ausrüstung zu verbessern.

⁵ NPCs – „Non-Player Character“ – bezeichnen Figuren in Videospiele, die nicht von den Spielenden gesteuert werden können. Sie folgen einem vordefinierten, geskripteten Verhalten.

sondern dialoglastig wird man in ein unbeschwertes Leben in der Gemeinde Skalitz eingeführt (siehe Abb. 3). Spieler:innen erfüllen konventionelle Aufgaben für den Vater, um ihm dabei zu helfen, ein Schwert zu schmieden – und werden so in die historische Welt des Mittelalters eingeführt: Man geht auf dem Markt einkaufen, sammelt Heilkräuter in der Natur und spielt einem Nachbarn einen Streich.

Stärker könnte der darauffolgende Kontrast zur Idylle nicht sein, denn dieses beschauliche Leben findet abrupt ein Ende: Skalitz wird schlagartig zum kriegerischen Schauplatz eines historisch inspirierten Machtkampfes um die Krone: Der Stiefbruder von Kaiser Wenzel, Sigismund, revoltiert und richtet in Skalitz ein Massaker an. Heinrich kann fliehen, aber seine Eltern und fast alle anderen Einwohner:innen fallen dem blutigen Überfall zum Opfer. Skalitz ist zerstört, alle Gebäude stehen in Flammen und überall liegen Leichen (siehe Abb. 4). Nach diesem grausamen Angriff beginnt die Flucht Heinrichs.⁶

Diese Anfangssequenz, die auch aufgrund ihrer überschaubaren Länge in einer Schulstunde gespielt werden könnte, liefert vor allem auf zwei Ebenen didaktische Bezugsmöglichkeiten: Erstens werden medienspezifische analytische Fähigkeiten geschult, wenn behandelt wird, welche audiovisuellen und ludischen Mittel innerhalb der Exposition die Idylle erzeugen. Zweitens bietet es sich an, die transmediale Erzählstruktur in den Mittelpunkt zu rücken: Weshalb schafft das Spiel mit dem schrecklichen Überfall ausgerechnet einen derart starken Kontrapunkt zur Idylle?

Eine unterrichtliche Besprechung der audiovisuellen und ludischen Evozierung des Idyllischen lässt sich im Kepser'schen Kompetenzbereich „Computerspiel analysieren“ verorten: „Darstellungsverfahren bzw. medienspezifische Ästhetik erkennen, benennen und deuten“ (Kepser 2019, 114). Insbesondere die räumliche Gestaltung steht hier im Zentrum: „Zur Topologie eines Spiels gehören Handlungsorte (Labyrinth, offene Landschaften, Arenen) und deren Ausgestaltung (z.B. Side-Scroller, Open World, Leveldesign)“ (ebd., 115).

Die Schüler:innen sollen nachvollziehen, dass die Idylle zu Beginn von *Kingdom Come: Deliverance* zunächst vor allem auf grafischer Ebene erzeugt wird, wie auf Abb. 4 zu sehen ist: Skalitz ist von Wald umgeben und von einer Burgmauer begrenzt; die Idylle entsteht also vorrangig durch das bereits vorgestellte Verfahren des Ein- und Ausschließens. Darüber hinaus entwickelt sich die Idylle aber auch auf der ludischen Ebene durch einfache Quests, die die Gamer:innen in der ersten Spielstunde ausführen: Man holt eine Waffe ab, sammelt geliehenes Werkzeug wieder ein oder kauft Kohle auf dem Marktplatz und Bier im Wirtshaus. Hier kommt das idyllisierende Verfahren der Harmonie zur Anwendung, das ebenfalls schon beschrieben wurde. Die Anfangsaufgaben bergen höchstens durch einen Streich, den man den Nachbarn spielt, Konfliktpotenzial; ansonsten kann diese erste Spielstunde als durch und durch friedvoll beschrieben werden. Schließlich nennt Böschstein-Schäfer auch als ein zentrales Merkmal der Idylle die „tendenzielle Handlungsarmut“ (Böschstein-Schäfer 1977, 77), die an das Verfahren des *Simplifizierens* gemahnt: Die Game-Idylle von *Kingdom Come: Deliverance* entfaltet sich durch die Banalität des Alltags und eine völlige Ereignislosigkeit; erst der kriegerische Angriff ist Motor des Geschehens.

⁶ Die Wandlung vom *locus amoenus* zum *locus terribilis* ist auch in der mittelhochdeutschen Dichtung bekannt, etwa in Hartmann von Aues Iwein.

Nach dieser Schwerpunktsetzung auf medienanalytische Lernziele in Hinblick auf die Inszenierung des Idyllischen ist ein weiterer produktiver didaktischer Zugang das Erzählen. Die Erzähldidaktik ist in den Bildungsstandards für alle Schulklassen fest verankert und betrifft alle Kompetenzbereiche.⁷ In Bezug auf *Kingdom Come: Deliverance* liegt es nah, mit den Schüler:innen die dichotome Idylle-Krieg-Handlungsstruktur zu besprechen. Zu den vielfältigen Kompetenzen im Bereich des Erzählens gehört auch der Aufbau einer Geschichte und dessen Funktion. Helmuth Feilke formuliert folgende Frage als Lernziel: „Welche Möglichkeiten gibt es z.B., die Einleitung (Situation, Örtlichkeit, Handelnde etc.) einer Erzählung auszubauen?“ (Feilke 2019, 64). Und auch Kepser nennt innerhalb des Kompetenzbereichs „Computerspiel analysieren“ als Aspekte der Narration den „Aufbau (Backstory, Intro, Tutorial, Levels, Cut Scenes, Quests, Branching Storylines, Outro), die damit verbundene Dramaturgie und Spannungserzeugung sowie Themen und Motive“ (Kepser 2019, 115).

Die Belanglosigkeiten des Anfangs entsprechen einem grundsätzlichen medienästhetischen Charakteristikum von Videospiele. Die schlichten Alltagsquests machen die Spieler:innen niedrigschwellig mit der Steuerung vertraut; der Schonraum zu Beginn ist ein typisches Spielprinzip. Die Idylle „ist ein sicherer Raum, in dem uns die Grundlagen der Spielmechanik nahegebracht werden, bevor wir in der ‚weiten Welt‘, jenseits des uns vertrauten Heimatdorfes, auf die Probe gestellt werden“ (Konkol 2022). Schüler:innen können den Sinn eines Tutorials⁸ und die Notwendigkeit einer erzählerischen Verknüpfung begreifen.

Des Weiteren verleiht der Plot in *Kingdom Come: Deliverance* der Motivation des Hauptcharakters Heinrich Nachdruck. Die erste Spielstunde akzentuiert, welchen Wert Skalitz für ihn hat, was er durch den Überfall verliert, wodurch sein Reifeprozess beschleunigt wird und warum er nach Rache sinnt. Dies ist ein beliebtes Erzählmuster – nicht nur – in Videospiele: Der Anfang eines Spiels zeigt eine Idylle in ganzer Pracht, die dann aber bedroht oder gar zerstört wird. Bekannte Beispiele hierfür sind *Terranigma*, *Kingdom Hearts* oder *Ori and the Blind Forest*. Die Grundstruktur „Idyll – Störung – Wiederherstellung“ (Schümann 2018, 189) basiert erneut auf dem idyllisierenden Verfahren des „Ein- und Ausschließens“ und der damit verbundenen Vorstellung „eines eingegrenzten Raums, der vor Aggression von außen weitgehend geschützt ist“ (Böschenstein-Schäfer 2001, 121). Als elementare Funktion dieses Narrativs kann ausgemacht werden, dass die Spieler:innen eine aus den Fugen geratene Welt wieder zurechtrücken sollen. Lehnert beschreibt in Rückgriff auf Schümann die Ausrichtung des Narrativs wie folgt:

Das Setting ist zu Spielbeginn ein ökologisch wie sozial intaktes und friedfertiges System. Durch feindliche Mächte – ‚Invasion, Besatzung und Krieg‘ bzw. ‚Bedrohungen durch Gentechnologie, künstliche Menschen oder Verschwörungen‘ – oder den Menschen selbst wird dieser utopisch-malerische Rückzugsraum verwüstet. Die Anstrengungen richten sich als Spielziel auf die Restitution des Ursprungszustands. (Lehnert 2021, 8)

⁷ Schüler:innen lernen, sich durch den Fokus auf das Erzählen situationsadäquat zu verständigen („Sprechen und Zuhören“), erwerben die Fähigkeit, Texte zu konzipieren („Schreiben“), durchschauen den wiederkehrenden Aufbau von Erzählungen („Lesen“) sowie von Werken in anderen Medien („Sich mit Texten und anderen Medien auseinandersetzen“) und erkennen, dass unsere Sprache von Wiederholungen durchzogen ist („Sprache und Sprachgebrauch untersuchen“) (vgl. Bildungsstandards für das Fach Deutsch 2022).

⁸ Ein Tutorial ist eine Art spielbare Gebrauchsanleitung, die zu Beginn eines Videospiele die wichtigsten Gameplay-Mechanismen mithilfe von Beispielen Schritt für Schritt erklärt.

Insofern die Schüler:innen die Idee hinter dieser typischen Erzählstruktur begreifen, können sie diese medienübergreifend auch in anderen literarischen oder filmischen Werken identifizieren, wie ein einfaches narratives Prinzip das Eintauchen in eine erzählte Welt ermöglicht und das Movens der Handlung erzeugt. Das Auenland in J. R. R. Tolkiens *Herr der Ringe* bzw. in Peter Jacksons Verfilmung ist eine Idylle *par excellence*: Den Schüler:innen kann verständlich gemacht werden, dass die Evokation des Idyllischen für das Leben der Hobbits über derart viele Seiten bzw. Filmminuten entfaltet wird, um auf diese Weise die Bedrohung des Auenlands durch Sauron greifbar zu machen.

Aufgabe der Mediendidaktik ist es jedoch nicht nur, Funktionen von Erzählmustern deskriptiv zu vermitteln. Gerade der Aspekt der Interpretation eröffnet auch politische Lesarten, wie Kepser es formuliert: In der Betrachtung von Narrativen ist dann auch „Platz für eine ideologiekritische Auseinandersetzung mit vermittelten Werten, Welt- und/oder Geschichtsbildern oder Herrschaftssystemen sowie deren Legitimation“ (Kepser 2019, 115). *Kingdom Come: Deliverance* wurde hinsichtlich der Darstellung von Ethnien und der Reproduktion rassistischer Stereotype kritisiert. Caspar von Au bringt in der *Süddeutschen Zeitung* diese Vorwürfe auch mit dem idyllischen Beginn in Verbindung:

Aber insgesamt ist das in *Kingdom Come* dargestellte Mittelalter vor allem kitschig und verklärt. Auf der einen Seite soll es um historische Ereignisse gehen, wie die gewaltsame Übernahme Böhmens durch Sigismund, auf der anderen Seite wollten die Entwickler eine spannende, aber unwahrscheinliche Heldenreise erzählen. [...] Das Spiel verpasst es bei allen spannenden Details, ein realistisches Gesamtbild zu zeichnen. Wer das erwartet, wird enttäuscht. Ähnliches gilt für die Hautfarben: Es fällt nicht auf, dass alle Charaktere im Spiel weiß sind. Denn das Spiel lenkt die Aufmerksamkeit auf viel banalere Dinge. Heinrich hat Hunger, die Müllerstochter will mit ihm ausgehen und er will sich am Mörder seines Vaters rächen. Letztendlich stellt *Kingdom Come: Deliverance* einen Kompromiss dar zwischen Spielbarkeit und dem Versuch, Geschichte akkurat abzubilden – und scheitert daran. (von Au 2018)

Da auch im mittelalterlichen Böhmen ethnische Spannungen herrschten, können die Schüler:innen dahingehend angeleitet werden, das *whitewashing* des Spiels zu erkennen. Trotz der angestrebten historischen Authentizität beschlossen die Spieleentwickler:innen, einen nach wie vor relevanten gesellschaftlichen Konflikt nicht zu behandeln. Dies kann im Unterricht zur Diskussion gestellt werden: Handelte es sich um eine rassistisch motivierte Entscheidung? Gerade Idyllen erweisen sich durch ihre Simplifizierung „als ein höchst politisches Verfahren“ (Heller / Valdivia 2022, 48) und öffnen sich für kritische Lesarten, da durch eine Reduktion von Komplexität und die künstliche Herstellung von Einfachheit meist etwas ausgeklammert oder weggelassen wird, dessen fehlende oder falsche Darstellung kritisiert werden kann.

Anhand von *Kingdom Come: Deliverance* wurde nur ein narratives Schema – und damit verbundene Funktionen des Idyllischen – vorgestellt; darüber hinaus gibt es noch viele weitere Bedeutungen idyllischer Darstellungen in Games, die hier nur an-

gerissen werden können: Eine Idylle wird den Spieler:innen als Belohnung für einen aussichtslos erscheinenden Kampf gezeigt oder begleitet Liebesbeziehungen.⁹ Spiele können auch (scheinbar) idyllisch enden, wie *Shenmue II* oder *The Last of Us Part II* (vgl. Konkol 2022). Idyllen sind bewusste Antipoden zu Urbanisierung und Technisierung, offerieren Entschleunigung und Komplexitätsreduktion sowie ökosensible Kultur- und Zivilisationskritik (vgl. Lehnert 2021, 15). Schümann arbeitet überzeugend heraus, dass gerade die Kontrastfunktionen des Idyllischen in Videogames auffällig sind: „Die Idylle ist im Videospiel der Stillstand, der eigentlich nicht existieren darf, da sie der sich fortschreibenden Geschichte bedarf, um überhaupt entstehen zu können“ (Schümann 2018, 190). Doch genau dieser scheinbare ‚Stillstand‘ ist es, dem sich ein eigenes Genre als Spielkern verschrieben hat.

5 — DAS HERZ DIGITALER IDYLLEN: COZY GAMES ALS BESONDERE SPIELERFAHRUNG

Im Folgenden liegt der Fokus auf der Frage, wie mit Spielen im Unterricht umgegangen werden kann, bei denen das gesamte Spielerlebnis idyllisch ist. Einige Beispiele hierfür wurden bereits genannt: *Dorfromantik*, *Animal Crossing*, *Stardew Valley*, aber auch die zahlreichen realistischen Simulationen wie der *Fishing Simulator*, *Microsoft Flight Simulator* oder *Euro Truck Simulator* lassen sich diesem Genre zuordnen. Ihnen liegt ein entspannendes Spielgefühl zugrunde, das in einigen besonders stark betont wird.

In dem Indie-Spiel *Lake* schlüpft man in die Rolle einer von der Alltagsarbeit gestressten Frau, die sich in ein idyllisches Örtchen in Oregon an einem See begibt, um dem durchtechnologisierten Alltag zu entfliehen: Das einzige Spielziel liegt darin, Briefe und Pakete auszuliefern. Die Spieler:innen übernehmen in *Flower* die Kontrolle über den Wind, der eine Blume durch verschiedene Landschaften treibt. Die Hauptaufgabe besteht darin, die Blütenblätter zu sammeln und damit die Landschaft zu erblühen. Wer *Exo One* spielt, der steuert ein außerirdisches Raumschiff, das sich in eine flache, scheibenartige Form verwandeln und die Schwerkraft nutzen kann, um über Planetenoberflächen zu schweben. *Flow* geht in der Gestaltung der idyllischen Spielerfahrung noch einen Schritt weiter: Es geht um die Erkundung und Evolution eines mikroskopischen Organismus in einer abstrakten, aquatischen Umgebung. Man muss kleinere Organismen absorbieren, um zu wachsen und sich weiterzuentwickeln. Bezeichnenderweise erhalten Gamer:innen ein *achievement*,¹⁰ wenn sie beim Abspannen den Controller für eine halbe Stunde beiseitelegen und nichts weiter tun, als zuzuschauen. Hierbei kommt das Idylle-Verfahren des *Inszenierens* zur Anwendung: Die eigene meditative Spielerfahrung wird ausgestellt und sogar innerhalb des Spiels belohnt.

Merkmale solch kontemplativer Spiele sind, dass sie weder kompetitive Spielelemente noch einen ansteigenden Schwierigkeitsgrad enthalten, weder strikte Ziele noch Zeitlimits: Es soll spielintern kaum Druck entstehen oder der Anspruch aufkommen, in irgendeiner Form besser zu werden. Es steht nicht das Erkunden einer geheimnisvollen Welt, der Aufbau einer ereignisreichen Geschichte, die Beherrschung der Spielmotorik wie in *Jump 'n' Run*s oder komplexe Rätsel wie in *Adventures* im Vordergrund,

⁹ Auch hier liegen Parallelen zum *locus amoenus* als Ort erotischer Begegnungen in der mittelalterlichen Dichtung vor.

¹⁰ Unter *achievement* ist eine Errungenschaft, ein Erfolg oder eine Trophäe zu verstehen, die man in einem Videospiel als Art virtuelles Abzeichen erhält, sobald von den Spieleentwickler:innen vorgegebene Ziele erreicht wurden.

sondern die idyllische Ästhetik und der entspannende Spielspaß. Zur Beschreibung dieses meditativen Spielgefühls hat sich der Ausdruck *cozy games* oder *zen gaming* etabliert. Das Lernziel, die Funktionsweise eines Genres nachvollziehen und dessen Daseinsberechtigung verstehen zu können, hat Kepser in seinem Kompetenzbereich „Computerspiel kontextualisieren“ benannt:

Schüler/-innen sollten wesentliche Computerspielgenres kennen und dieses Wissen für ihre bewusste Auswahl nutzen können. Hieran kann sich auch eine Analyse des eigenen Computerspielnutzungsverhaltens anschließen, das mit der Vorliebe für bestimmte Genres zusammenhängt. (Kepser 2019, 116)

Für das Genre *cozy games* definiert Cook drei Komponenten: „safety, abundance and softness“ (Cook 2018). *Safety* meint eine Form spielerischer Sicherheit, insofern keine bzw. kaum Bedrohungen in der Welt warten. Der Verlust von Items oder Lebensenergie im Spiel stellt keine ernsthafte Konsequenz dar. Die Spieler:innen können die digitale Diegese ohne Gefahr in ihrem eigenen Tempo erkunden. *Abundance*, Reichtum oder Überfluss, bezieht sich darauf, dass die Grundbedürfnisse der Spieler:innen erfüllt sind: Einerseits mangelt es dem Avatar nicht an beispielsweise spielerisch notwendigen Rohstoffen, andererseits sind auch die realen Spieler:innen während des Spielens frei von herausfordernden Aufgaben, so dass sie sich potentiell entlastet auf gleichsam ‚höhere Momente‘ des Spielerlebens einlassen können. Dies können im Idealfall Selbstbeobachtung, -reflexion oder ästhetische Erfahrung sein. *Softness* verweist auf ein sozusagen sanftes Gameplay, also ein langsames Spieltempo, eine niedliche Grafik und einen meditativen Soundtrack.

Gesellschaftlich relevant ist die Auseinandersetzung von Schüler:innen mit *cozy games*, da das Genre zum einen kommerziell erfolgreiche Spiele mit enormer Popularität hervorgebracht hat, vor allem die *Animal Crossing*-Reihe. Zum anderen kann das Bedürfnis nach einem idyllischen Spielgefühl gegenwartsanalytisch gelesen werden als Kritik an Technisierung, Hektik und Überreizung sowie als Ausdruck von Sehnsucht nach Entschleunigung und Achtsamkeit. Zusätzlich ist es möglich, wie Kepser erwähnt, die Frage nach dem Nutzungsverhalten zu stellen: Warum haben gewisse Spieler:innen eine Affinität zu einem Spiel wie *Animal Crossing*, während andere gar nichts damit anfangen können? Es bietet sich ein Nexus zu Spieler:innen-Typologien im Stil von Richard Bartle an, der das Spielinteresse einzelner Gamer:innen kategorisiert hat: Er hat etwa in dem Wunsch nach Wettbewerb, Erkundungen oder sozialen Kontakten unterschiedliche Motive für das Spielen bestimmt (vgl. Bartle 1996).

Schließlich kann das Florieren von *cozy games* auch als Teil einer größeren gesellschaftlichen Entwicklung hin zur *casual revolution* gedeutet werden, worunter die seit dem Jahr 2000 einsetzende Popularisierung digitaler Spiele zu einem massentauglichen Freizeitangebot zu fassen ist (vgl. Udelhofen 2020, 73). Jasper Juul zählt darunter vor allem Spiele, „that are easy to learn to play, fit well with a large number of players and work in many different situations“ (Juul 2010, 5). Diese allgemeinen Überlegungen münden nun abschließend in der Analyse des Games *Journey*, wodurch konkret vorgeführt wird, wie sich die unterrichtliche Behandlung eines genuin idyllischen Spiels exemplarisch gestalten kann.



Abb. 5-6: Zwei verschiedene Spielszenen aus *Journey* (thatgamecompany 2012).

Journey besteht aus einer titelgebenden einzigen Reise: Die namen- und geschlechtslose Hauptfigur, gekleidet in eine rote Robe, durchstreift eine Wüstenlandschaft, die von den Ruinen einer untergegangenen Zivilisation durchzogen ist. Das vermeintliche Ziel ist die Silhouette eines gewaltigen Berges, die sich am fernen Horizont abzeichnet (siehe Abb. 5). Das Verfahren des *Simplifizierens* kommt hier zur Anwendung, da die Steuerung auf ein absolutes Minimum reduziert ist: Man kann nur laufen und springen; und auch von der Figur sieht man nur Sehschlitze in der schwarzen Maske, nicht einmal ihre Arme sind sichtbar. Im weiteren Verlauf des Spiels findet man rote Stofffetzen, mit denen man über Hindernisse fliegen kann. Das Spiel verzichtet zudem komplett auf Dialoge und verfügt über ein ungewöhnliches Kommunikationssystem im Multiplayer: Spielt jemand anderes gleichzeitig online, kann es sein, dass diese:r der eigenen Spielwelt beitrifft – und man sich zusammen auf eine Reise begibt (Abb. 6). Dabei ist es lediglich möglich, über kurze oder lange Rufe miteinander zu interagieren.

In aller Einsamkeit bewegt sich die Figur durch eine zunächst komplette Wüstenlandschaft, man denke an das idyllisierende Verfahren „Wiederholen/Variieren“. In den ersten Spielabschnitten entsteht das Gefühl, sich durch eine nicht enden wollende Sand-Einöde zu begeben, bevor es zur Variation kommt: Ein Tal mit kolossalen Brückenfragmenten, geisterhafte Katakomben und schneebedeckte Berge erwarten die Spieler:innen. Bezeichnenderweise wurde das Videospiel mit hohem künstlerischen Anspruch auch von Achim Fehrenbach in *Die Zeit* besprochen, der es sogleich durch einen kulturhistorischen Romantik-Vergleich nobilitiert: „So manches Mal wirkt *Journey*, als habe man Gemälde von Caspar David Friedrich aneinandergereiht und begehbar gemacht“ (Fehrenbach 2012).

Das Potenzial für eine unterrichtliche Beschäftigung mit dieser Game-Idylle ergibt sich aus den bereits in den vorangegangenen Abschnitten diskutierten schulischen Anknüpfungspunkten: Durch das Spiel können verschiedene computerspielbezogene Kompetenzen erworben werden. Neben dem Wissen um den gesellschaftlichen Trend der *cozy games* kann erneut innerhalb des Kepser'schen Kompetenzbereichs der Computerspielanalyse die spezifische medienästhetische Erzählweise des Games untersucht werden. Während *Kingdom Come: Deliverance* auf ein aus Literatur und Film bekanntes Erzählschema zurückgreift, wird in *Journey* ‚mystischer‘ bzw. polyvalenter erzählt: Die Items der Umgebung, bildliche Informationen, Farben, ein Sound, der auf die intuitive Steuerung reagiert, bieten eine bedeutungs offene, aber

im Grunde lineare Geschichte dar. Ruinen, Relikte und Artefakte, Gemälde, vergangene Technologien und die natürliche Umgebung liefern deutungsoffene Hinweise darauf, was das postapokalyptische Szenario verschuldet haben könnte.

Doch auch wenn diese Handlung im Kern einfach ist, wird sie komplex erzählt: Die Spieler:innen müssen eine Reihe von Leerstellen selbst füllen und sich das Spiel sozusagen erarbeiten. Insofern *Journey* den Unterrichtsgegenstand bildet, kann die Interpretationskompetenz und damit das literarische Verstehen der Schüler:innen geschult werden. Die etwa zwei Spielstunden in Anspruch nehmende Reise zu einem Berg in einer dystopischen Einöde kann metaphorisch als eine spirituelle innere Reise der: s Spielenden gedeutet werden.¹¹ *Journey* lässt sich als Geschichte über Isolation, Gemeinschaft und die universelle Sehnsucht nach einem tieferen Verständnis des Lebens und der Existenz begreifen.¹² Neben dieser eher psychologischen Deutung kann das Spiel aber auch ideologiekritisch gelesen werden: Die Ressourcenknappheit der Wüste ist die Folge eines verschwenderischen Umgangs mit der Natur in der Vergangenheit, sodass *Journey* als ökokritischer Kommentar auf die Gegenwart fungiert: Die Diegese des Spiels liefert – abgesehen von den magischen Elementen – Hinweise auf eine mögliche Zukunft unserer Welt.

Eine gängige Begründung für den Erfolg von *cozy games* lautet: „Thus, games that offer safe, emotional, heart-warming experiences became the new form of escapism [...] a fantasy of stability and safety“ (Waszkiewicz / Bakun 2020, 228). Doch nicht nur Eskapismus ist in *Journey* eine Folge des langsamen Tempos, des repetitiven Gameplays und der gewollten Langeweile: Die Spieler:innen werden auf sich selbst zurückgeworfen, wodurch das Erlangen einer ästhetischen Erfahrung begünstigt wird. Denn auf diese Weise entsteht ein reflexives Begegnungsmoment, sodass „wir uns in der Auseinandersetzung mit Kunstwerken über die Welt und uns selbst verständigen“ (Bertram 2016, 169). Das Spielen von *Journey* hat das Potenzial, dass wir das Spiel, unsere Gegenwart und uns selbst hinterfragen: Warum spiele ich ein solches Spiel ohne direkt erkennbare Handlung und andere Figuren? Wie sieht die Zukunft aus, wenn wir den Planeten Erde weiter ausbeuten? Was kann ich ändern, um das zu verhindern?

Daher liegt ein großes unterrichtliches Potenzial in *cozy games*. Es können nicht nur Spielende angesprochen werden, für die ein *game based learning* aufgrund des Wettbewerbscharakters und der ständigen Herausforderungen nicht motivierend ist, sondern auch mit leidenschaftlichen Gamer:innen kann der Sinn vom Spielen und das Erlangen unterschiedlicher Spielerfahrungen debattiert werden. Nicht zuletzt liegt eine Leistung solcher Spiele mit radikaler Handlungsarmut darin, den Lernenden eine spezifische ästhetische Erfahrung zu ermöglichen, möglicherweise sogar in einer Unterrichtsstunde.

¹¹ Ein Befassen mit diesem Spiel im Ethikunterricht liegt ebenfalls nahe, als Kernthemen bieten sich Erleuchtung oder Wiedergeburt an, die gerade am Ende von *Journey* relevant werden. Der:die Spieler:in erreicht schließlich den Gipfel eines langen Berges, wo ihn:sie eine strahlende Lichtsäule erfasst und in den Himmel hebt. Einer spirituellen Erfahrung gleich wird die Figur in eine wundersame Umgebung versetzt, die von fliegenden Schals, anderen Figuren und einer strahlenden Energie durchzogen ist. Dort erreicht sie ein weißes Tor und die finale Sequenz, die als metaphorischer Ausdruck von Erlösung, Wiedergeburt oder spiritueller Erleuchtung interpretiert werden kann. Dann beginnt das Spiel wieder von vorne – ganz im Sinne des Idylle-Verfahrens der Wiederholung.

¹² *Journey* thematisiert Isolation durch den einsamen Beginn in einer weiten, stillen Wüste, während die zufälligen Treffen mit anderen Spielenden ein starkes Gefühl von Gemeinschaft und Zusammenarbeit vermitteln oder ausbleibende Begegnungen die Frage nach dem Sein aufwerfen. Diese Erfahrungen spiegeln die universelle Sehnsucht nach Verbindung und Verständnis in einer oft einsamen Welt wider.

6 — FAZIT: EIN PLÄDOYER FÜR IDYLLISCHE VIDEOSPIELE

Die Vielfalt der Idyllen in Videospielen – Audiovisualität und Perspektive, Narration und Interpretation, Ludizität und Spielerfahrung – beweist zum einen, wie auffällig präsent und dominant das Idyllische in Computergames ist. Zum anderen laden sie aufgrund ihrer vielschichtigen Bedeutungsebenen zur Behandlung im Unterricht ein: Schüler:innen können so nachvollziehen, mit welchen Verfahren Idyllen entstehen, und dabei gleichzeitig medienkonstitutive Ausdrucksmechanismen, Inszenierungsweisen und Topologien von Videospielen kennenlernen. Die Elemente des „idyllischen Baukastens“ (Lehnert 2021, 5) finden sich neben Games ebenso in Literatur und Film. Die fünf Verfahren – Einschließen/Ausschließen, Harmonisieren/Vermitteln, Inszenieren, Simplifizieren und Wiederholen/Variieren –, die narrative Dichotomie von Idylle versus Zerstörung und das Genre der *cozy games* liefern eine Reihe von möglichen Unterrichtsszenarien. Darüber hinaus erscheint in Videospielen eine Omnipräsenz von Gewalt als selbstverständlich. Gerade im schulischen Kontext gilt es, vornehmlich nach Spielen Ausschau zu halten, die weder in der Narration noch im Gameplay die Ausübung von Gewalt zementieren: Und das ist bei idyllischen Spielen der Fall.

QUELLENVERZEICHNIS: PRIMÄRQUELLEN

—— *Dorfromantik*. 2022 (Toukana Interactive). —— *Journey*. 2012 (thatgamecompany). —— *Kingdom Come: Deliverance*. 2018 (Warhorse Studios). —— *The Night of the Rabbit*. 2013 (Daedalic Entertainment).

SEKUNDÄRQUELLEN

—— **Bartle, Richard A. (1996)**: Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. In: *Journal of MUD research* 1 (1). Auch online: <https://mud.co.uk/richard/hclds.htm#2> [21.10.2024]. —— **Bertram, Georg W. (2016)**: Kunst. Eine philosophische Einführung. Stuttgart: Reclam. —— **Böschenstein-Schäfer, Renate (2001)**: Idyllisch/Idylle. In: Barck, Karlheinz (Hg.): *Ästhetische Grundbegriffe*. Band 3. Stuttgart u.a.: Metzler, 119-138. —— **Böschenstein-Schäfer, Renate (1977)**: *Idylle*. 2. Aufl. Stuttgart: Metzler. —— **Cook, Daniel (2018)**: Cozy Games. <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/> [21.10.2024]. —— **Drath, Marie (2022)**: Wiederholen/Variieren. In: Gerstner, Jan / Heller, Jakob C. / Schmitt, Christian (Hg.): *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*. Stuttgart: Metzler, 51-60. —— **Fehrenbach, Achim (2012)**: Ein Spiel ohne Geschichte und mit viel Sinn. In: *Die Zeit* v. 13.03.2012. <https://www.zeit.de/digital/games/2012-03/journey-game> [21.10.2024]. —— **Freund, Nicolas (2019)**: Das Ende naht. In: *Süddeutsche Zeitung* v. 05.05.2019. <https://www.sueddeutsche.de/kultur/dystopie-mainstream-essay-1.4429322> [21.10.2024]. —— **Gerstner, Jan (2022)**: Einschließen/Ausschließen. In: Gerstner, Jan / Heller, Jakob C. / Schmitt, Christian (Hg.): *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*. Stuttgart: Metzler, 17-24. —— **Gerstner, Jan / Heller, Jakob C. / Schmitt, Christian (Hg.) (2022)**: *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*. Stuttgart: Metzler. —— **Gerstner, Jan / Riedel, Christian (2018)**: Einleitung. *Idyllen in Literatur und Medien der Gegenwart*. In: Gerstner, Jan / Riedel, Christian (Hg.): *Idyllen in Literatur und Medien der Gegenwart*. Bielefeld: Aisthesis, 7-19. —— **Grimm, Sieglinde / Wanning, Berbeli (Hg.) (2016)**: *Kulturökologie und Literaturdidaktik. Beiträge zur ökologischen Herausforderung in Literatur und Unterricht*. Göttingen: V & R unipress. —— **Heller, Jakob C. / Jablonski, Nils (2022)**: Inszenieren. In: Gerstner, Jan / Heller, Jakob C. / Schmitt, Christian (Hg.): *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*. Stuttgart: Metzler, 35-41. —— **Heller, Jakob C. / Valdivia, Pablo (2022)**: Simplifizieren. In: Gerstner, Jan / Heller, Jakob C. / Schmitt, Christian (Hg.): *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*. Stuttgart: Metzler, 43-49. —— **Juul, Jesper (2010)**: *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and their Players*. Cambridge u. a.: The MIT-Press. —— **Kepser, Matthias (2019)**: Computerspielbildung als Auftrag für die sprachlichen Fächer der Schule. Versuch eines neuen Kompetenzmodells. In: *Informationen zur Deutschdidaktik (ide)*, H. 1, 104-122. —— **Konkol, Sylvio (2022)**: Formen der Idylle in Videospiele: Gegenkultur oder Rückzug ins Private? In: *Spielkritik.com. Games. Kultur. Kritik*. <https://spielkritik.com/2022/11/13/formen-der-idylle-in-videospielen-gegenkultur-oder-ruckzug-ins-private/> [21.10.2024]. —— **Kultusministerkonferenz (KMK) (2022)**: Bildungsstandards für das Fach Deutsch. Erster Schulabschluss (ESA) und Mittlerer Schulabschluss (MSA). Beschluss vom 15.10.2004 und vom 04.12.2003, i.d.F. vom 23.06.2022. https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2022/2022_06_23-Bista-ESA-MSA-Deutsch.pdf [21.10.2024]. —— **Lehnert, Nils (2021)**: Rast am kühlen Born und ökosensible Kulturkritik. Über die Ästhetik und Funktionen des Idyllischen in zeitgenössischen Games. In: Bodden, Tamara / Madeheim, Marvin / Montag, Annegret (Hg.): *Loading... Game Studies interdisziplinär*. Paderborn: Fink, 3-19. —— **Mix, York-Gothart (2009)**: *Idylle*. In: Lamping, Dieter (Hg.): *Handbuch der literarischen Gattungen*. Stuttgart: Kröner, 393-402. —— **Rouget, Timo (2024)**: Die digitale Renaissance der Idylle im Literaturunterricht: das Videospiel *Stardew Valley* (2016). In: Nils Lehnert (Hg.): *Idyllen und Sehnsuchtsorte in Literatur und Medien für Kinder und Jugendliche. Fachwissenschaftliche Analysen – fachdidaktische Modellierungen*. Weinheim/Basel: Beltz/Juventa 276-292. —— **Schmitt, Christian (2022)**: Harmonisieren/Vermitteln. In: Gerstner, Jan / Heller, Jakob C. / Schmitt, Christian (Hg.): *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*. Stuttgart: Metzler, 25-34. —— **Schümann, Ole (2018)**: Die Verwendung des Idyllischen in Videospiele. In: Gerstner, Jan / Riedel, Christian (Hg.): *Idyllen in Literatur und Medien der Gegenwart*. Bielefeld: Aisthesis, 183-198. —— **Standke, Jan (Hg.) (2019)**: *Themenheft Natur. Literatur im Unterricht – Texte der Gegenwartsliteratur für die Schule*. Bd. 2. Trier: WVT. —— **Standke, Jan / Wrobel, Dieter (Hg.) (2021)**: *Ästhetisierungen der Natur und ökologischer Wandel*. Trier: WVT. —— **Udelhofen, Stefan (2020)**: Idle Time|Idle Games. Über spielerische Produktivität im sleep mode. In: Haake, Susanne / von Keitz, Ursula (Hg.): *Schlaf(modus). Pause | Verarbeitung | Smartphone | Mensch*. Marburg: Schüren, 67-80. —— **von Au, Caspar (2018)**: „Kingdom Come: Deliverance“: Überall nur weiße Ritter. In: *Süddeutsche Zeitung* v. 22.02.2018. <https://www.sueddeutsche.de/digital/kingdom-come-deliverance-ueberall-nur-weiße-ritter-1.3878743> [21.10.2024]. —— **Wanning, Berbeli (2019)**: Literaturdidaktik und Kulturökologie. In: Lütge, Christiane (Hg.): *Grundthemen der Literaturwissenschaft. Literaturdidaktik*. Berlin: de Gruyter, 430-453. —— **Waszkiewicz, Agata / Bakun, Martyna (2020)**: Towards the Aesthetics of cozy video games. In: *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 12(3), 225-240.

ÜBER DEN AUTOR:

[Timo Rouget](#) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für deutsche Literatur und ihre Didaktik an der Goethe-Universität Frankfurt am Main; er promovierte zu filmischen Leseszenen. Seine Forschungsinteressen liegen im Bereich der Mediendidaktik, Lesesozio­logie, Populärkultur und Lyrik.