

LUDISCHE UND LITERARISCHE LERNPOTENZIALE ERKENNEN EINE PROTOTYPISCHE COMPUTERSPIELANALYSE VON A JUGGLER'S TALE (2021)

Michael Rudolf

Julius-Maximilians-Universität Würzburg | michael.rudolf@uni-wuerzburg.de

ABSTRACT

Digitale Spiele sind aus der Lebenswelt der Lernenden nicht mehr wegzudenken und auch in Bildungsinstitutionen werden Potenziale ausgewählter Games zunehmend erkannt und zum Lernen genutzt. Dabei stellt die Auswahl eines geeigneten Spiels zur gezielten Initiierung gewünschter Lernprozesse Lehrkräfte des Öfteren vor Herausforderungen. Ziel dieses Beitrags ist es daher, aufzuzeigen, inwiefern sich narrative Computerspiele als gewinnbringende Lerngegenstände für einen zeitgemäßen und kompetenzorientierten Literatur- und Medienunterricht eignen können. Hierzu wird eine prototypische Computerspielanalyse an *A Juggler's Tale* (2021) durchgeführt und dargelegt, welche Interdependenzen zwischen spielinhärenten narrativen und ludischen Gestaltungsmitteln erkannt und gedeutet werden müssen, um Lernenden ein digitales Textverstehen sowie zeitgleich eine lohnenswerte medienästhetische Erfahrung zu ermöglichen und auf diese Weise zu einem ludoliterarischen Kompetenzerwerb beizutragen.

SCHLAGWÖRTER

DIGITALE SPIELE LITERARISCHES LERNEN COMPUTERSPIELANALYSE
MEDIENÄSTHETIK MEDIENBILDUNG

**RECOGNIZE LUDIC AND LITERARY LEARNING
POTENTIAL**
A PROTOTYPICAL COMPUTER GAME ANALYSIS FROM
A JUGGLER'S TALE (2021)

ABSTRACT (ENGLISH)

Digital games have become an integral part of learners' lives and the potential of selected games is also increasingly being recognized and used for learning in educational institutions. However, the selection of a suitable game for the targeted initiation of desired learning processes often presents teachers with challenges. The aim of this article is therefore to show to what extent narrative computer games can be profitable learning objects for a contemporary and competence-oriented literature and media education. For this purpose, a prototypical computer game analysis of *A Juggler's Tale* (2021) will be carried out and it will be shown which interdependencies between game-inherent narrative and ludic means of design have to be recognized and interpreted in order to offer learners a digital text comprehension and at the same time a worthwhile media-aesthetic experience and thus contribute to the acquisition of ludoliterary competence.

KEYWORDS

— DIGITAL GAMES — GAME ANALYSIS — LITERARY LEARNING — MEDIA
AESTHETICS — MEDIA EDUCATION

1 — EINLEITENDES

Längst haben digitale Spiele Einzug in deutsche Haushalte gehalten und egal ob jung oder alt: Zocken gehört dazu. Doch auch im schulischen Kontext erfahren Games in den letzten Jahren vermehrt Verwendung und werden von Lehrkräften ersetzend zu Ganzschriften oder auszugsweise als thematische Reflexionsgegenstände im Unterricht genutzt, um gezielt Lernprozesse seitens der Lernenden auszulösen. Die Spiele dienen hierbei nicht als bloßer Zeitvertreib, sondern werden als didaktische Lernmittel sinnvoll in den Unterricht eingebracht, um wertvolle, interaktive Lernsituationen für die Lernenden zu gestalten (vgl. dazu u.a. Boelmann / Seidler 2012; Boelmann 2019; Schöffmann 2021; König 2023). Hierzu ist es notwendig, den Schüler:innen Begegnungen mit ausgewählten Computerspielen zu eröffnen, damit sie sich von der unreflektierten spielenden, hin zu einer reflektiv-analytischen, digital-kompetenteren Person entwickeln können. Eine fundierte Auswahl eines geeigneten Games für diesen Zweck zu treffen, scheint manche Lehrkräfte jedoch des Öfteren noch herauszufordern, da ein bewusster Umgang mit einem solchen Lernmittel eine perfekte Passung zwischen Lernziel und Computerspiel als literarischen Gegenstand erfordert. Narrative Computerspiele können hier dienlich sein: Durch das Erkennen, Deuten und Verstehen spielinhärenter narrativer und ludischer Gestaltungsmittel und ihrer Interdependenzen, kann man Lernenden im Literatur- und Medienunterricht den Weg ebnen, ihr digitales Textverstehen zu erweitern sowie zeitgleich eine lohnenswerte medienästhetische Erfahrung zu machen. Auf diese Weise kann ein Beitrag zum literarischen und ludonarrativen Kompetenzerwerb im Deutschunterricht geleistet werden.

Doch wie genau können mithilfe digitaler Spiele Lernsituationen geschaffen werden, die das literarische und ludische Verstehen der Lernenden fördern können und worauf muss man seitens der Lehrkraft bei der Auswahl eines geeigneten Games hierfür achten? Diesen Fragen möchte der folgende Beitrag auf den Grund gehen und mithilfe des vom deutschen Entwicklerstudio Kaleidoscube entwickelten narrativen Computerspiels *A Juggler's Tale* (2021) prototypisch aufzeigen, wie sich durch eine konkrete Computerspielanalyse sowohl Brücken zum ludoliterarischen und digitalen, als auch zum Verstehen traditioneller Texte schlagen lassen.

2 — DIE RELEVANZ DIGITALER SPIELE FÜR DEN LITERATUR- UND MEDIENUNTERRICHT

Digitale Spiele sind fester Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und führen somit aus didaktischer Sicht einen Mehrwert mit sich, der an Alltagssituationen der Lernenden anschließen und motivierend im Deutschunterricht Anklang finden kann. So zeigen u.a. die Ergebnisse der aktuellen KIM- und JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs), dass digitale Spiele bei Kindern und Jugendlichen einen erheblichen und folglich prägenden Anteil ihrer Lebenswelt einnehmen (vgl. dazu mpfs 2022a; mpfs 2022b). Demnach spielen 60 % der im Rahmen der KIM-Studie befragten Sechs- bis 13-Jährigen (n=1219) regelmäßig digitale Spiele; „knapp ein Viertel sogar täglich“ (mpfs 2022b, 54). Ferner ergab die wiederkehrend stattfindende Befragung, dass „[m]it zunehmendem Alter

[...] die Affinität zu digitalen Spielen deutlich zu[nimmt]“ (ebd.). Auch die Ergebnisse der JIM-Studie hinsichtlich der Nutzungsfrequenz jugendlicher Spieler:innen stellen fest, dass 76 % der befragten Zwölf- bis 19-Jährigen (n=1200) regelmäßig digitale Spiele nutzen und weisen somit auf eine weitere Nutzungszunahme im Jugendalter hin (vgl. mpfs 2022a, 49). Dabei unterscheidet sich die Nutzung innerhalb der unterschiedlichen Schularten kaum (vgl. ebd.). Daraus ergibt sich, dass es sich bei digitalen Spielen für Kinder und Jugendliche nicht bloß um einen nebensächlichen Zeitvertreib, sondern um ernstzunehmende Gegenstände des alltäglichen Lebens handelt, die im schulischen Kontext motivierend und zielführend eingesetzt werden können, um einen zeitgemäßen Lebensweltbezug zu den Lernenden herzustellen und auf diese Weise der Gegenwartsbedeutung eben jener Medienwelt gerecht zu werden (vgl. dazu u.a. Boelmann 2019, 279).

Neben der angeführten Studienlage lässt sich der Einsatz von Computerspielen im Deutschunterricht auch durch den literatur- und mediendidaktischen Diskurs der letzten Jahre legitimieren, der digitale Spiele als eigenständige didaktische Lernmittel anerkennt (vgl. dazu u.a. Boelmann / Seidler 2012; Engels 2014; Emmersberger 2020; Schöffmann 2021; König 2023). So konnte beispielsweise Boelmann mit seiner empirischen Untersuchung zum literarischen Verstehen mit narrativen Computerspielen konstatieren, dass sich eine Förderung literarischer Kompetenz zwischen vergleichbaren traditionellen Texten und Computerspieltexten nahezu identisch durchführen lässt (vgl. dazu Boelmann 2015). Demnach eignen sich Games „als Gegenstände literarischen Lernens ebenso gut wie Literatur – sofern die Qualitäten des Mediums einander entsprechen“ (Boelmann 2019, 279) und können folglich als eigenständiges didaktisches Lernmittel betrachtet werden. Ferner stellen u.a. die beiden Deutschdidaktiker Matthis Kepser und Ulf Abraham fest: „Die populärste und kulturell einflussreichste Form interaktiven Erzählens sind zweifellos Computerspiele, die mehrheitlich narrativ verfasst sind, mit Figuren und oft auch Figurenrede operieren sowie vielfach filmisch ausgestattet sind“ (2016, 54) und fordern zudem eine Erweiterung der traditionellen Gattungstrias (Lyrik, Epik, Drama) über Comics, Film bis hin zur interaktiven Literatur, unter letztere sie neben anderen interaktiven Textangeboten auch narrative Computerspiele verortet verstehen (vgl. ebd., 49ff.). Kepser lieferte 2019 weiterführend den Vorschlag eines Kompetenzmodells (s. Abb. 1), das sich einer schulischen Computerspielbildung¹ verschrieben hat und verdeutlicht gleich zu Beginn seiner Ausführungen dazu, dass das Computerspiel „bei allen Bezügen zu traditionellen Formen des Erzählens [...] doch ästhetisch eigenständig [ist]“ (Kepser 2019, 104). Neben seiner durchaus plausiblen Forderung Computerspielbildung als Teil des Pflichtprogramms für den Deutschunterricht zu verankern, wird auch die literarästhetische Nähe interaktiver Ludonarrationen zu traditionellen Erzählmedien, wie bspw. Filmen, Comics etc., hervorgehoben (vgl. ebd., 105). Das verdeutlicht, dass Games auch das Potenzial bergen, auf bereits vorhandenem Wissen hinsichtlich anderer erzähltechnischer Darstellungsformen aufzubauen.

¹ Hierzu sei des Weiteren auf den Diskurs über die Forderung nach einer eigenen Computerspieldidaktik hingewiesen (vgl. dazu u.a. König 2021; Boelmann / König / Stechel 2022).

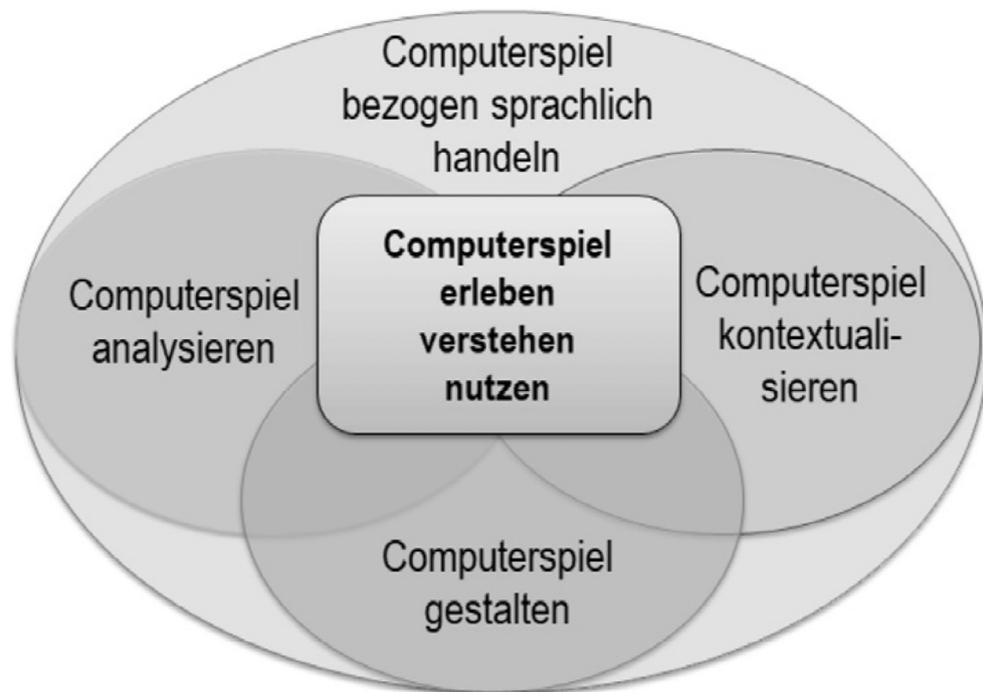


Abb. 1: Kompetenzmodell Computerspielbildung in den sprachlichen Fächern (aus: Kepser 2019, 113).

Eine der Subkompetenzen der abgebildeten Teilkompetenz *Computerspiele analysieren* umfasst das *Erkennen, Benennen und Deuten von Darstellungsverfahren bzw. der medienspezifischen Ästhetik von Computerspielen* (vgl. Kepser 2019, 114). Diese Subkompetenz dient für die an späterer Stelle durchgeführte Computerspielanalyse als theoretisches Teilfundament.

Abschließend hebt – neben anderen – Jan Standke den Wert digitaler Spiele für den Literaturunterricht nochmals hervor und stellt klar, dass die kulturelle Bedeutsamkeit von Games nicht mehr von der Hand gewiesen werden kann und er die Pflicht auch in der Literaturdidaktik sieht, vermehrt Begegnungen mit digitalen Spielen anzubieten:

Dass digitale Spiele, nicht zuletzt auch aufgrund ihrer ästhetischen Qualität, vor allem für junge Menschen an kultureller Bedeutung gewonnen haben, kann nicht bezweifelt werden. Insofern sollten auch die Literaturwissenschaft, die Literaturdidaktik und der Literaturunterricht diese mediale Form berücksichtigen und auf der Grundlage vorliegender Forschung sowie unter Einbezug aktueller Erkenntnisse der interdisziplinären Spielforschung prüfen, welche Potentiale digitale Spiele für ästhetische Erfahrungs- und Bildungsprozesse bereithalten. (Standke 2022, 7)

3 — DAS COMPUTERSPIEL A JUGGLER'S TALE (2021)

Gewiss ist der Markt digitaler Spiele längst unübersichtlich geworden und nicht jedes Game eignet sich qualitativ und quantitativ gleichermaßen für den Einsatz im

Deutschunterricht.² Mit dem 2D-Sidescroller *A Juggler's Tale* (2021) lieferte das Entwicklerstudio Kaleidoscube jedoch nicht nur ein Debütcomputerspiel, das neben äußerst positiven Resonanzen innerhalb der Independent-Gaming-Szene auch mehrfach für die kreative Erzählweise und die ästhetische Gestaltung mit hochkarätigen Preisen (Deutscher Entwicklerpreis, Deutscher Computerspielpreis 2019/2022 etc.) ausgezeichnet wurde (vgl. Kaleidoscube 2023; Steam 2023), sondern auch einen Titel, der sich, wie an späterer Stelle zu zeigen ist, gleich in vielerlei Hinsicht für die Initiierung gewünschter Lernprozesse hinsichtlich des literarischen und ludischen Lernens eignet.

Bei diesem *Jump 'n' Run*-Abenteuer hilft die spielende Person der – gegen ihren Willen festgehaltenen – Marionette Abby (s. Abb. 2) aus den Fängen des garstigen Zirkusdirektors zu entfliehen. Hierbei muss sich die Protagonistin ihren Weg durch eine märchenhafte Welt voller Hindernisse und Gefahren bahnen, um letztlich ihre lang herbeigesehnte Freiheit zu gewinnen – doch auch der Erzähler Jack hat hier noch ein Wörtchen mitzureden.



Abb. 2: Die Protagonistin Abby an ihren Marionettenfäden (eigener Screenshot aus *A Juggler's Tale* 2021).

Das Game eröffnet mit einer ungefähren Spieldauer von zwei bis dreieinhalb Stunden ein kurzweiliges, jedoch intensives Vergnügen, das sich, aufgrund der Kürze, sowohl als Ganzschrift als auch für vereinzelt Sequenzanalysen ideal für den unterrichtlichen Einsatz in der Sekundarstufe I und II eignet.³

Überdies lässt sich das Computerspiel als modernes, interaktives Märchen verstehen, welches auch zur weiterführenden Analyse oder zum Vergleich mit traditionellen Märchen(elementen) im Literaturunterricht angeführt werden kann (vgl. dazu Eichenberger 2023).

² Vorschläge für Computerspiele, die sich für den unterrichtlichen Einsatz eignen können, finden sich u.a. auf den Internetseiten des Zentrums für didaktische Computerspielforschung (ZfDC) der PH Freiburg sowie der Medienanstalt für Baden-Württemberg (LFK). Diese Spieledatenbanken liefern einen raschen Überblick über die Welt der Games und seien an dieser Stelle allen Interessierten wärmstens empfohlen.

³ Zur möglichen Differenzierung bei jüngeren Lernenden im Unterricht eignet sich das 2022 zum Computerspiel erschienene Bilderbuch *Abbys Traum* (Snyder/Kaleidoscube), das auf der Handlung von *A Juggler's Tale* basiert, dabei aber beispielsweise auf beängstigende Darstellungen verzichtet (vgl. dazu zur weiteren Ausführung Eichenberger 2023).

Im Folgenden wird anhand von *A Juggler's Tale* aufgezeigt, wie man sich einer solchen Ludonarration kompetenzorientiert im Literaturunterricht nähern kann, um den Lernenden ludisches und literarisches Lernen zu eröffnen und so ein ästhetisches Erleben, Verstehen und Nutzen dieser interaktiven Literatur zu ermöglichen.

4 — LERNPOTENZIALE ERKENNEN – ANSCHLUSSSTELLEN ZUM LITERARISCHEN UND LUDISCHEN VERSTEHEN

Die folgenden Kapitel legen zum einen den Fokus auf die spielinhärenten, narrativen Gestaltungsmittel von *A Juggler's Tale*. Hierbei werden theoretische Brücken zum literarischen Lernen geschlagen und gezeigt, wie bspw. durch die *genaue Wahrnehmung der Sprache* oder durch das *Verstehen narrativer und dramaturgischer Handlungslogiken* (vgl. dazu Spinner 2006, 6ff.) das Abhängigkeitsverhältnis bzw. die Veränderung der Machtstrukturen zwischen Abby, Jack und den anderen Figuren für die Lernenden sichtbar gemacht werden kann.

Zum Anderen setzt sich die Analyse zum Ziel, die *ludische Gestaltung des Computerspiels genau wahrzunehmen*. Hierzu werden die im Game gegebenen Spielmechaniken, die Spielregeln sowie das Gamedesign näher untersucht, um aufzuzeigen, „dass [auch] ein aufmerksames Wahrnehmen der ludischen Gestaltung eine lohnende Kategorie darstellt, die Wirkungsabsichten der Spiele offenzulegen vermag“ (Werther 2022, 156), bevor letzten Endes die Interdependenzen der zuvor analysierten literarischen und ludischen Verstehensprozesse in Form eines (Gesamt)Deutungsversuchs zusammengeführt werden.

4.1 — NARRATIVE UND DRAMATURGISCHE HANDLUNGSLOGIKEN VERSTEHEN – AUFBAU, HANDLUNG UND FIGUREN

Ähnlich wie bei traditionellen Erzählungen kann das Computerspiel *A Juggler's Tale* zunächst auf mögliche narrative Analyse Kriterien, wie beispielsweise Aufbau, Handlungen und Figuren hin untersucht werden. Hierbei liegt im Folgenden der Fokus auf dem Erkennen und Herstellen möglicher innertextueller Bezüge seitens der Lernenden, um auf diese Weise ihr literarisches Verstehen hinsichtlich *narrativer und dramaturgischer Handlungslogiken* (vgl. Spinner 2006, 10) zu fördern. In diesem Game ist die genaue Betrachtung der genannten Kategorien besonders lohnenswert, da sich nebst der Darstellung einer typischen Heldinnenfigur in Form der Protagonistin Abby und der Verwendung von Rahmen- und Binnenhandlung zudem der Aufbau dieser Geschichte in Anlehnung einer klassischen Fünf-Akt-Dramenstruktur im Sinne Gustav Freytags verstehen lässt. Das Erkennen und Bewerten dieser facettenreichen, erzähltechnischen Gestaltungsmittel kann bei den Lernenden folglich nicht nur zum besseren digitalen Textverstehen dieser Ludonarration beitragen, sondern ermöglicht mithilfe des Computerspiels zeitgleich ein intermediales Verhandeln anderer, aus dem Literaturunterricht bereits bekannter Textsorten bzw. Dramen.

Das Spiel startet mit der Einführung der Rahmenhandlung, bei der eine Erzählinstanz namens Jack in einer urigen Taverne das Publikum dazu auffordert, seiner Geschichte über die junge Abby zu lauschen: „Hereinspaziert, hereinspaziert, sehr ver-

ehrtes Publikum! Heute haben wir eine Geschichte auf Lager“ (*A Juggler's Tale* 2021, Prolog). Hierbei offenbart sich, dass Jack nicht nur der Erzähler, sondern zeitgleich auch der Puppenspieler Abbys ist, dessen Marionettenfäden als sichtbare Verbindung bzw. Grenzüberschreitung zwischen der Rahmen- und der an späterer Stelle eingeführten Binnenhandlung verstanden werden können. Die Rahmenhandlung wird durchgehend durch Cutszenes dargestellt und lässt somit keinerlei Interaktion seitens der spielenden Person zu, sondern führt durch die dargestellten kurzen Filmsequenzen rasch die Handlung voran. Im Anschluss an die Cutscene leitet Jack die interaktive Binnenerzählung mit reimenden Worten ein.

Die Binnenhandlung ist in fünf Akte eingeteilt: So beginnt Akt I (*Der Zirkus*) der Geschichte rund um Abby zuerst mit einer knappen Einführung des zeit- und ortsungebundenen Handlungsortes, der wichtigsten Figuren und der Vorgeschichte der Protagonistin und kann folglich ganz im Sinne einer traditionellen Exposition verstanden werden. Bei der Figur Abby handelt es sich um ein junges, verschlepptes Mädchen das tagsüber unfreiwillig zur Unterhaltung eines Publikums als Zirkusartistin vorgeführt wird, um mit ihren artistischen Künsten zu begeistern. In der Nacht wird die Protagonistin der Geschichte jedoch vom bössartigen Zirkusdirektor und seinen Handlangern in einen Käfig gesperrt und dort in der dunklen Scheune, gemeinsam mit dem Bären Urs, jenseits des bunten Treibens ihrer Umwelt, vor ihren Mitmenschen versteckt. Abby verzweifelt an ihrer Lage und kann sich eines Tages durch die Hilfe zweier Ratten aus dem Käfig befreien und flüchten; nicht jedoch, bevor sie auch dem eingesperrten Bären Urs die Freiheit schenkt (vgl. ebd., Akt I).

Der zweite Akt (*Eine neue Welt*) weist zunächst eine farbenprächtige, malerische Landschaftsidylle auf, durch deren Felder und Wiesen sich das nun in Freiheit wägende, fröhliche Mädchen bewegen kann. Doch es dauert nicht lange bis Abby mit ihren Marionettenfäden an einem Windrad einer Mühle hängen bleibt und ihr erneut der Weg blockiert wird. Dieses Mal ist ihr der Erzähler Jack bei der Lösung des Rätsels behilflich, indem er ihr – in reimender Manier – Hinweise zur Lösung des Rätsels gibt. An dieser Stelle im Spiel wird erstmals der Konflikt der Handlung, dass auch die Marionettenfäden einer tatsächlichen Freiheit des Mädchens im Wege stehen, deutlich. Im weiteren Verlauf des Aktes muss Abby ihr Geschick beim Kampf gegen eine riesige Spinne, bei der Überwindung einer brennenden Seilbahn sowie bei der ersten Begegnung mit der Räuberbande ihres neuen Antagonisten Tonda beweisen, die ihr nun fortan nachstellt, um das auf sie ausgesetzte Kopfgeld des Direktors zu bekommen. Bei beiden Figuren, Tonda und dem Zirkusdirektor, handelt es sich um Non-Player-Characters (NPCs), die sich zunächst beide als gefahrenbringende Antagonisten Abbys herausstellen, deren unausweichliche Aufgabe es ist, das widerspenstige Mädchen erneut einzufangen. Zeitgleich spitzt sich der Konflikt um die nur einseitig gewollte Verbindung in Form der Fäden zwischen Erzählinstanz und der Protagonistin immer weiter zu (vgl. ebd., Akt II).

Einen Höhepunkt bzw. die Peripetie dieses Konfliktes stellt Akt III (*Die Stadt*) der Geschichte dar, denn in diesem Akt gelingt es Abby, sich von den Fäden des Erzählers zu befreien. Nachdem sie es zunächst gemeistert hat, einem Angriff der Räuberbande auf einem Berg zu entkommen, versucht die Entflohene in einer Stadt vor ihnen das Weite zu suchen. Hierbei kommen ihr, wenn sie über Balken zwischen Dächern

balancieren oder mit Apfelwürfen zielsicher die Banditen ablenken muss, ihre Zirkuskünste zur Hilfe. Doch ihr Schicksal ist – durch die Hand des Erzählers – vorherbestimmt und Tonda fängt mithilfe seiner Banditen Abby letzten Endes ein und sie wandern mit ihr im Käfig singend in Richtung des Zirkusdirektors, um sich dort ihre Beute abzuholen. Völlig erschöpft von ihrem Beutezug und der langen Strecke legen die Bösewichte bei einer Ruine eine Pause ein, um die Nacht zu verbringen. Den Käfig mit samt dem Mädchen darin platzieren sie vor Ort in einem Teil der Ruine, der einer zerstörten Scheune gleicht und lassen sie lediglich mit einer Kerze auf dem Käfig zur Beleuchtung alleine zurück. Mutig nutzt die Protagonistin ihre Chance zu entkommen: Sie wirft sich von einer Seite ihres Käfigs an die andere, bis dieser zu kippen beginnt und sich nach dem Sturz die Käfigtüre öffnet. Bei diesem Sturz wird jedoch auch die Kerze heruntergeschleudert und landet inmitten von Stroh und anderen leicht entflammaren Materialien, die sofort Feuer fangen. Aber während der Erzähler Abby an dieser Stelle aufgeben und die Geschichte beenden möchte, nimmt sie ihr Schicksal selbst in die Hand und die Handlung für den Erzähler Jack eine unvorhergesehene Wendung: Die Marionettenfäden fangen Feuer, doch das Mädchen kann sich in letzter Sekunde befreien (vgl. ebd., Akt III).

Der vierte Akt (*Widerstand*) wird durch einen sichtlich ungläubigen Jack eingeleitet und führt die Protagonistin durch eine kriegsgebeutelte Landschaft, über ein zerstörtes Schifferdörfchen am Strand bis hinaus auf weite See. Hierbei wird sie stets von Tonda und seinen Banditen verfolgt, schafft es aber immer wieder, ihnen erfolgreich zu entkommen. Als retardierendes Moment kann das letzte Aufeinandertreffen Abbys mit dem Räuberhauptmann Tonda angesehen werden. Mit letzter Kraft versucht der nun nur noch an vereinzelt hängenden Fäden hängende Tonda das Mädchen erneut einzufangen, aber ihr Widerstand wächst und je mehr Marionettenfäden des Banditen sie durchtrennt, desto wütender wird vor allem die Erzählinstanz. Unbeeindruckt von all der Wut und dem heftigen Toben Jacks, bezwingt die Protagonistin letztlich Tonda, gewinnt den letzten Kampf und alles stürzt in sich zusammen (vgl. ebd., Akt IV).

Im fünften und letzten Akt (*Heimkehr*) kehrt das Zirkusmädchen nach der Konfliktlösung glücklich und frei zurück in ihr Zirkusdorf. Dort trifft es auf den Zirkusdirektor, seine Handlanger und den erneut gefangen genommenen Bären Urs, die alle absolut regungslos – wie abgelegte Puppen eben – im Zirkusdorf herumliegen. Abby befreit zuallererst alle Figuren von den Marionettenfäden Jacks. Dieser ist an dieser Stelle völlig abwesend, verstummt und greift weder durch seine Erzählstimme noch durch die Fäden aktiv in die Binnenerzählung ein. Mit der Befreiung von den Fäden erwachen die Figuren erneut zum Leben und bejubeln und beklatschen ihre tatkräftige Heldin. Abschließend reitet Abby auf dem Rücken des Bären Urs zum Ursprung der Binnenhandlung – der Theaterbühne mit dem roten Vorhang – zurück, bevor sie durch einen letzten Winkler durch den roten Vorhang direkt das Publikum adressiert. Mit ihrem Winken wird die Binnen- und Rahmenhandlung zu einem Ende gebracht (vgl. ebd., Akt V).

Jeder der fünf Akte beginnt und endet mit dem Öffnen bzw. Schließen eines typischen, roten Vorhangs vor der Marionetten-Theaterbühne. Dabei wird die Perspektive der Spielenden durch ein Hineinzoomen von der Rahmenhandlung in das interaktive Spielgeschehen der Binnenhandlung und auf die dort wartende Protagonistin ge-

lenkt. Bei diesen Anfangs- sowie Endszenen innerhalb eines Aktes weist zudem die grafische Darstellung der Spielwelt einen nahtlosen Übergang in die Welt Abbys auf. Hierzu wird in den ersten Spielzügen die Erzählwelt zunächst noch mit statischen Requisiten – ähnlich denen eines Bühnenbildes (z.B. Pappaufsteller) einer Theaterkulisse – ausgekleidet, bevor sich die visuelle Darstellung hin zu einer realistischeren, filmischen Darstellung abwandelt, bei der sich im Hintergrund auch Objekte, wie z.B. fallende Blätter, Glühwürmchenschwärme etc., bewegen (s. Abb. 3).



Abb. 3: Vom Pappaufsteller zur interaktiven Erzählwelt (eigener Screenshot aus *A Juggler's Tale* 2021).

Gleiches gilt am Ende eines jeden Aktes: Auch hier wird ein Übergang zu einem feststehenden Bühnenbild eröffnet, bevor die spielende Person durch einen Zoom-out wieder von der interaktiven Binnenebene zur Cutscene der Rahmenhandlung hingeführt wird. Lediglich nach der Befreiung von ihren Marionettenfäden und nach dem Sieg Abbys über den Räuberbanditen Tonda bleibt die Darstellung des statischen Bühnenbildes am Ende des Aktes außen vor. Dies stellt somit eine sichtbare Besonderheit dar, die den Wendepunkt der Geschichte auch visuell unterstreichen soll.

Betont werden muss an dieser Stelle die gerade für leseschwächere Lernende vereinfachte Zugänglichkeit zur Erzählwelt des Computerspiels. Während sich bei der Erschließung einer komplexen, fiktiven Erzählwelt – vor allem hinsichtlich Rahmen- und Binnenhandlung – Verständnisschwierigkeiten bei den Kindern und Jugendlichen auftun können, kann durch die differierende Darstellungsweise der unterschiedlichen Erzählebenen in *A Juggler's Tale* die Rezeption eben dieser erleichtert werden. Man muss sich somit nicht erst eine Erzählwelt in der eigenen Fantasie erarbeiten, sondern hat diese bereits direkt vor Augen. Hierdurch können bei Schüler:innen kognitive Kapazitäten freigelegt werden, die im Anschluss für anderweitige Rezeptions-, Operations- und/oder Produktionsleistungen bezüglich des literarischen Lerngegenstandes genutzt werden können (vgl. dazu etwa Boelmann / König 2021, 12ff.).

4.2 — SPRACHLICHE GESTALTUNG GENAU WAHRNEHMEN – DIE KOMMUNIKATIONSEBENE DURCHSCHAUEN

Eine weitere Anschlussstelle zum literarischen Lernen ganz im Sinne der „Sprachlichen Gestaltung aufmerksam wahrzunehmen“ (Spinner 2006, 9) eröffnet ein genauerer Blick bzw. Hörer auf die zugrundeliegenden Kommunikationsebenen zwischen der Protagonistin Abby und dem Erzähler.

So fällt auf, dass Jack, durch seine Sprache und sein aktives Eingreifen mit Hilfe der Fäden, den Verlauf der Geschichte auf allen Handlungsebenen beeinflussen kann, wohingegen Abby im gesamten Spiel kein Wort von sich gibt, sondern sich lediglich durch ihre Handlungen gegen ihren Bevormunder auflehnt – eine Figur der Taten, statt leerer Worte.

Konzentriert man sich allein auf die Sprache des Erzählers, so leitet Jack die Geschichte rund um Abby zunächst mit folgenden Worten ein:

Der Mond ist hell zu später Stund/Das Gasthaus ist voll, aus einem ganz bestimmten Grund/Nach einem harten Tag bei Bier und Wein/lässt sich jeder gerne auf Geschichten ein/Da wo zu später Stunde ein warmes Feuer brennt/ findet ihr mich, den man den Erzähler nennt. (*A Juggler's Tale* 2021, Prolog)

Markant erscheint hierbei die lyrische Sprachgewandtheit Jacks, der sich zu Beginn des Spiels selbstsicher durch seine Geschichte reimt. Dies wird sich jedoch im Spielverlauf wandeln. Die Reime Jacks stellen somit erste wichtige Textmarker dar, die zum späteren Verstehen und Deuten des Werkes beitragen können. Im weiteren Verlauf der Geschichte präsentiert sich der Erzähler weiterhin als gutmütiger Unterstützer Abby und hilft ihr auf ihrem Weg sogar dabei Rätsel zu lösen (s. Abb. 4).

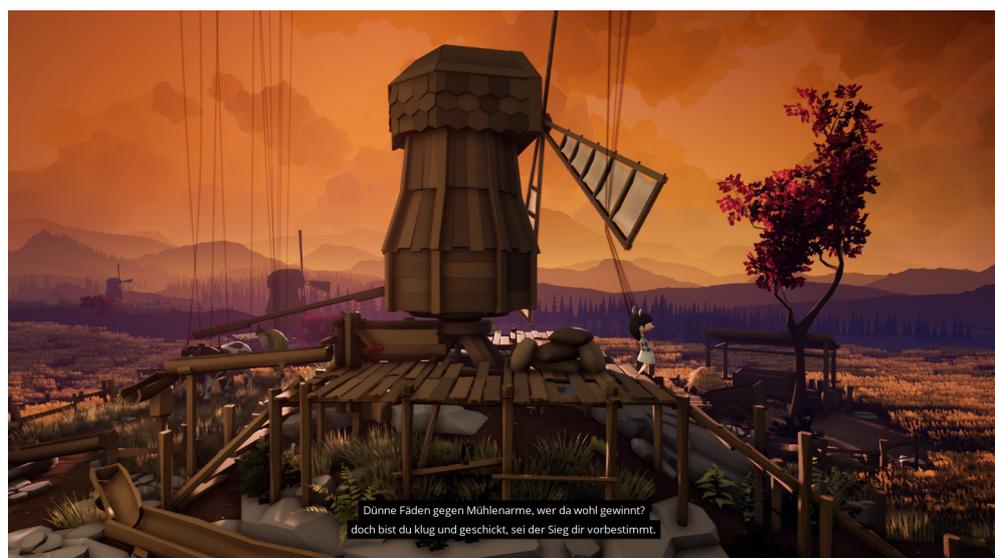


Abb. 4: Abby verfängt sich mit ihren Marionettenfäden in einer Mühle (eigener Screenshot aus *A Juggler's Tale* 2021).

Eine Schlüsselszene, bei der sich Jack jedoch das erste Mal von seiner unhöflichen Seite zeigt, ist Abbys Aufeinandertreffen mit einem Wolf, der mit seinen Marionettenfäden an einem Holzpfehl festgebunden wurde. Zum Voranschreiten in der Storyline kann der Wolf tatsächlich ignoriert werden, befreit man ihn jedoch – gegen den Rat des Erzählers – aus seiner misslichen Lage, so revanchiert sich das Tier an späterer Stelle im Game (vgl. ebd., Akt IV) bei der Protagonistin und entpuppt sich so als ein neu gewonnener Freund. Um den Wolf zu befreien, müssen seine Fäden mit Hilfe des Heuwagens durchtrennt werden. Berührt Abby die Fäden, wird sie auf der Stelle von Jack zurechtgewiesen: „Was machst du mit den Fäden? Hör auf damit!“ (ebd., Akt II). Dieser Handlungsschritt ist ein erstmaliger Hinweis darauf, dass überhaupt die Möglichkeit für die Figuren besteht, sich von den Fäden des Puppenspielers zu befreien. Das Abby diese wertvolle Erkenntnis auch zur Befreiung ihrer selbst nutzen könnte, veranlasst Jack letzten Endes wohl auch zur Maßregelung des ungehorsamen Mädchens: „Du musst gehorchen, sonst gerätst du noch in große Gefahr! Haben wir uns verstanden?“ (ebd.). Auch aus ludischer Sicht ist der Wolf an späterer Stelle des Spiels interessant, so gewährt er Abby bei ihrem nächsten gemeinsamen Treffen ein wesentlich zügigeres Voranschreiten im Game, da sie auf seinem Rücken reiten darf. Somit ist das Entkommen vom hinterhereilenden Bösewicht Tonda ein leichtes.

Um sich in der Rolle des Erzählers weiter selbst zu legitimieren, führt Jack des Öfteren Aussagen an, nachdem er der Protagonistin mithilfe der Fäden aus brenzligen Situationen geholfen hat, wie beispielsweise: „Wieder rettet dich nicht gesunder Verstand, sondern meine Erzählerhand“ (ebd., Akt III). Der vermeintlich böse Hund, vor dem Jack das – in seinen Augen naive, törichte – Mädchen in dieser Situation gerettet haben will, entpuppt sich im weiteren Spielverlauf aber nur als neugierig und freut sich sichtlich darüber, mit der Protagonistin eine Runde Stöckchen zu spielen. Beim Versuch sich also selbst zu legitimieren, vermindert Jack seine eigene Glaubwürdigkeit gegenüber Abby und es wundert kaum noch, dass sie sich von ihm lösen möchte: Die Erzählinstanz wird ihr gegenüber zunehmend unzuverlässiger.

Das spiegelt sich vor allem in der Ruinenszene wider, in der Jack das junge Mädchen in größter Gefahr lieber ihrem eigenen Schicksal – dem Verbrennen bei lebendigem Leibe – überlassen möchte, als sie aus dieser Lage zu befreien: „Gelernt hat unsere Abby nichts, ist undankbar obendrein/weiß immer alles besser, so hat es den Schein./Nun – Abby hat offenbar ihr Schicksal selbst gewählt,/doch es ist das lang erwartete Ende, was wirklich zählt.“ (ebd.). Jack hat Abbys Anstalten satt und möchte sich der Marionette entledigen, doch die Heldin hat anderes im Sinn und nutzt die Gelegenheit, sich von ihren symbolischen Fesseln zu befreien.

Sichtlich erstaunt und verunsichert über die Befreiung Abbys von ihren Fäden, stottert der Erzähler Jack: „Ehm.. eh... wie es wohl weitergeht?“ (ebd., Akt IV) und eröffnet somit seine Unbeholfenheit hinsichtlich der Weiterführung der – besser gesagt: seiner ihm jetzt abhanden gekommenen – Geschichte. Auch visuell lässt sich das entstandene Chaos innerhalb der Erzählwelt wahrnehmen: Bühnenrequisiten sind zerstört oder umgeworfen, Trümmerteile fliegen wild in der Luft umher, und während die Protagonistin versucht sich wieder aufzurichten, versucht zeitgleich Jack erneut die Kontrolle über die Erzählung zu erlangen. Doch aufgrund der fehlenden Verbindung in

Form der Fäden kann er nun die Taten des Mädchens nicht weiter voraussehen bzw. manipulieren und lediglich – so wie das Publikum auch – das wiedergeben, was er in diesem Moment mit seinen eigenen Augen auf der Bühne beobachten kann (s. Abb. 5): „Ehm okay... also... hm... Abby lag.../Und dann eh... dann.../Was wohl jetzt passiert, wollt ihr wissen?/Jaa... sie... was wohl passiert?“ (ebd.). Seine Aussage verdeutlicht, dass es ihm scheinbar nicht mehr zu gelingen vermag, die Geschichte fortzuführen und die von den Marionettenfäden befreite Abby geht fortan für ihn einem ungewissen Weg entgegen.



Abb. 5: Der Blick auf die Bühne: Die Erzählwelt liegt in Trümmern (eigener Screenshot aus *A Juggler's Tale* 2021).

Der auftretende Kontrollverlust erschüttert Jack in seiner Funktion als Erzählinstanz. So verwundert es nicht, dass er im weiteren Spielverlauf der Protagonistin nicht mehr wohlgesonnen entgegensteht, wenn er beispielsweise sagt: „Wie ein dummes Kind läuft sie voran, weil ... weil weil sie es nicht lassen kann“ (ebd.). Auffällig ist darüber hinaus der Verlust der anfänglichen Sprachgewandtheit des Erzählers, da er in diesem vierten Akt des Spiels sein vorher unter Beweis gestelltes rhetorisches Sprachniveau nicht mehr halten kann und weder in der Lage ist, vollständige Sätze flüssig wiederzugeben (s.o.), noch diese in vorher dargebotener Manier rein oder paarig zu reimen: „Abby, wie soll das weitergehen? So geht doch keine Geschichte“ (ebd.). Jack wird unfreiwillig zum unnützen, unzuverlässigen Erzähler degradiert, der selbst keinerlei Einfluss mehr auf die Handlungen Abbys innerhalb der Spielwelt nehmen kann. Daher entscheidet er sich mithilfe Tondas, der Figur, deren Fäden er noch immer wortwörtlich in der Hand hält und die er weiterhin für seine Zwecke manipulieren kann, die widerspenstige Abby jetzt erst recht zu fangen. Auf diesem Wege schafft es die Erzählinstanz, zumindest mit einer Figur, den Ausgang des Märchens mitbestimmen zu können und wagt ein letztes Mal den aussichtslosen Versuch, die Geschichte wieder an sich zu reißen. Dabei wird jedoch seine sich ausweiten-

de Machtlosigkeit und Einfallslosigkeit durch die intertextuelle Verwendung längst bekannter, alter Lesestoffe deutlich: Während Tonda und seine Bande diesmal das Mädchen im Auftrag des Erzählers statt des Zirkusdirektors verfolgen, muss sich die Protagonistin beispielsweise auf tobender See mit ihrem Holzboot an einem gefährlichen Wasserschlund vorbei navigieren, der just an das Meeresungeheuer Charybdis aus der allseits bekannten *Odyssee* Homers erinnert. Darüber hinaus nutzt Jack das Artus' Schwert Excalibur zur Ablenkung und offenbart dies auch sprachlich (s. Abb. 6). Die Blicklenkung auf das Schwert soll folglich für einen Moment vom Erscheinen Tondas auf der linken oberen Klippe des im Hintergrund befindlichen Steinhangs ablenken; ein schwacher Versuch, verrät sich doch der Räuberbandit bereits im Vorfeld durch das Erscheinen seiner Marionettenfäden.



Abb. 6: Excalibur als Ablenkungsmanöver (eigener Screenshot aus *A Juggler's Tale* 2021).

Jacks Verzweiflung findet ihre Klimax in der Kampfszene zwischen Abby und Tonda, deren Leveldesign, durch die Darstellung von halbrunden Emporen sowie den symbolträchtigen rot-gelben Flaggen, die sich ebenfalls auf dem Vorhang der Theaterbühne der Rahmenhandlung befinden, einem traditionellen Theaterbau nachempfunden wurde. Völlig zügellos wütet nun die Erzählstimme mit jedem erfolgreichen Schlag Abbys gegen den Räuberbanditen und hält sich auch nicht vor Beschimpfungen zurück: „Komm her, zerschlagen wirst du, Mistding.“ (ebd., Akt IV). und macht zeitgleich ein letztes Mal auf seine schöpferische Kraft aufmerksam, wenn er ruft: „Ich bin dein Gott! Keiner stellt sich gegen Gott!“ (ebd.). Der Wandel des – der Protagonistin zu Beginn noch freundlich zugewandten – Erzählers, hin zum gehässigen Verbündeten ihres gefürchteten Antagonisten Tondas, ist an dieser Stelle abgeschlossen: Jack offenbart allen sein wahres Ich.

Mit dem triumphierenden Sieg Abbys stürzt letztlich das Theater mit samt den Emporen in sich ein und resultiert in einem Trümmerhaufen, auf dem ganz oben das kleine Mädchen steht. Dieser Einsturz kann symbolisch für die Emanzipation Abbys von ih-

rem tatsächlichen Antagonisten Jack, der letztlich Tondas Fäden steuerte, gedeutet werden und mit dem Trümmerhaufen bleibt zeitgleich ein – im wahrsten Sinne des Wortes – sprachloser Erzähler zurück. Ergo verliert der Erzähler in dieser Szene nicht nur seine Fassung, sondern auch seine Handlungsmacht über die Fäden der Figuren. Abbys Ungehorsam verhilft ihr also letzten Endes dabei, seine Herrschaft über die Erzählwelt und somit auch über seine vorherrschenden Spielregeln, zu beenden und erfüllt demnach eine literarische sowie ludische Emanzipation des jungen Mädchens.

Diesen sprachlichen Wandel Jacks zu erkennen und somit die Deutung des Geschehens zu verstehen ist für Lernende sicherlich kein Leichtes, kann jedoch durch eine gezielte Sprach- und Stilanalyse der Erzählstimme geleistet werden. Schüler:innen können dieserart für eine genaue Sprachwahrnehmung bzgl. des literarischen Lerngegenstandes sensibilisiert werden und dabei die Funktion der sprachlichen Gestaltung für die ästhetische Wirkung des Games herausarbeiten (vgl. Spinner 2006, 9).

4.3 — LITERARISCHE ANSCHLUSSKOMMUNIKATION ERMÖGLICHEN – DER TITEL ALS ANALYSEGEGENSTAND

Auch eine intensivere Auseinandersetzung mit dem Titel des Spiels *A Juggler's Tale* kann als Impuls für anregende Lernprozesse in der Klassengemeinschaft genutzt werden: Da die Verwendung des englischen Begriffs *juggler* ambigüe Interpretationsleistungen offeriert, können durch *literarische Anschlusskommunikationen* bzw. *Wertungen* (vgl. dazu u.a. Spinner 2006; Brendel-Perpina 2019) bei den Schüler:innen neue Deutungs- und Verstehensprozesse initiiert werden, die sich in Form von gewinnbringenden mündlichen Beiträgen bzw. Diskussionen über diese Mehrdeutigkeit zeigen können.

Zu Deutsch kann der Begriff mit *Gaukler:in* oder *Jongleur:in* übersetzt werden, wobei sich letzterer Terminus recht einfach ausklammern lässt, da sich Abby durch die mehrfach im Game angeführten Spielhandlungen der Protagonistin, beispielsweise das Jonglieren mit Bällen, Balancieren auf einem Seil sowie die Zirkusnummer mit Urs dem Bär (vgl. dazu auch die Definition von Encyclopaedia Britannica 2023), eindeutig als Gauklerin identifizieren lässt, da ihre artistischen Fähigkeiten weit über das reine Jonglieren hinausgehen.

Möchte man nun die Bedeutung des Begriffs *Gaukler:in* genauer bestimmen, so kann es sich hierbei (1) um eine Person handeln, „die akrobatische o. ä. Kunststücke auf dem Jahrmarkt, im Zirkus vorführt“ (DUDEN 2023). Diese Definition trifft voll und ganz auf die Figur Abbys zu. Des Weiteren kann es sich jedoch ebenso (2) um eine Person handeln, die „anderen etwas vormacht, ihnen durch allerlei Tricks etwas vorzutäuschen versucht“ (ebd.). Diese Figurenzüge hingegen widersprechen der Protagonistin, erinnern aber andererseits stark an die Eigenschaften des Erzählers Jack, der in der Rolle des hinterlistigen Täuschers zunächst seine gesamte Zuhörerschaft mit seiner vorgegaukelten Gutmütigkeit hinters Licht führt, sich aber abschließend von seiner wahren Seite zeigt.

Während es demgemäß auf der einen Seite die Geschichte Abby sein könnte, auf die der Spieltitel referiert, kann zudem eine weitere, zweite Deutungsebene eröffnet werden, die Jack als bewusst täuschenden *juggler* annimmt und dessen Geschichte mit diesem Titel erzählt werden soll. So oder so: es bleibt *A Juggler's Tale*.

Beide Argumentationsstränge können nur durch eine genaue Wahrnehmung der medienspezifischen Textmarker innerhalb des literarischen Gegenstands vollzogen werden und verlangen daher nicht nur ein Erkennen und Benennen dieser, sondern vor allem ein interpretatorisches Deuten seitens der Lernenden, das sie in ihrem literarischen Verstehen voranbringen kann (vgl. Kepser 2019, 114f.).

4.4 — LUDISCHES VERSTEHEN – DIE SPIELMECHANIK ENTSCHLÜSSELN

Anders als Texte im traditionellen Sinne, sind Computerspiele interaktive Handlungsmedien, die ein aktives Einschreiten der Spielenden voraussetzen, um die Geschichte überhaupt erst erspielen zu können. Dabei folgt man als Spieler:in gewissen Spielregeln und -mechaniken, die letztlich die Narration auf ihre Art und Weise beeinflussen können. Es ist dabei klar, dass diese ludischen Möglichkeiten deutlichen Einfluss auf die Erzählweise des Mediums haben können und daher kann eine genaue Analyse der ludischen Gestaltungsmittel, die zur Deutung bzw. Interpretation des Gespielten führen sollen, nicht außen vor bleiben. Die Lernenden müssen folglich hinsichtlich Computerspielen auch in ihren ludischen Kompetenzen gestärkt werden. Eine Analyse der Spielmechanik von *A Juggler's Tale* kann hierzu einen ersten Beitrag leisten:

Die Steuerung der Protagonistin ist mit den Bedienungsmöglichkeiten der Pfeiltasten zum Laufen und Springen sowie der Nutzung der Steuerungstaste zum Interagieren mit bestimmten Objekten (z.B. das Verschieben einer Kiste, das Werfen eines Apfels etc.) überschaubar und einfach gehalten und lässt sich seitens der Spieler:innen instinktiv rasch aneignen. Eine Besonderheit der Steuerung stellen die symbolisch hochinteressanten Marionettenfäden dar, mit denen die Figuren der Binnenerzählung verbunden sind. Kaum treffender könnte auf dem ersten Blick demnach folgender Vergleich Kepsers sein: „Wenn [die spielende Person] eine Computerspielfigur über den Bildschirm bewegt, so liegt ein Vergleich mit einem Puppenspieler nahe, der eine Marionette über eine Bühne tanzen lässt“ (ebd., 106). Doch anders als in diesem Vergleich, steuert in diesem Game nicht die spielende Person die Marionettenfäden, sondern – wie bereits erwähnt – die Erzählinstanz Jack. Recht schnell wird dabei deutlich, dass die fest mit dem der steuerbaren Abby verknüpften Fäden zwei Seiten einer Medaille prägen und so wird die Figur einerseits des Öfteren im Verlauf des Spiels durch die Marionettenfäden beim Überwinden von Hindernissen blockiert. Andererseits schützt der Erzähler – vor seinem boshaften Persönlichkeitswandel – das junge Mädchen mithilfe der Fäden vor dem sicheren Tod, z.B. beim Absturz in eine Felsspalte, indem er sie über den Abgrund hinüberhebt.

Das wiederum hat jedoch zur Folge, dass in gewissen Situationen zeitgleich der spielenden Person und dem zu steuernden Avatar jegliche Entscheidungsfreiheiten durch die Erzählinstanz entzogen werden. Selbst wenn man als Spieler:in versucht,

mit dem Avatar eine Abkürzung durch einen hohlen Baumstumpf gehen zu wollen oder entscheidet, in einen Graben zu springen, wird Abby immer wieder durch die Fäden – respektive dem Erzähler – davon abgehalten. Doch anders, als es Jack sich erhofft, wenn er von sich gibt: „Meine Welt folgt meinen Regeln!“ (A *Juggler's Tale* 2021, Akt IV), werden die Spielregeln durch die spätere Trennung der Protagonistin von ihren Fesseln neu geschrieben. Durch den letzten Endes gemeinsamen, erfolgreichen Kampf gegen die Fesseln des Erzählers, eröffnen sich demnach neue, ungeahnte, spielmechanische Freiheiten, die ab dem vierten Akt, Abby anderen, noch an den Fäden hängenden Figuren wie Tonda, überlegen sein lassen (s. Abb. 7).



Abb. 7: Tondas Marionettenfäden blockieren ihn auf der Jagd nach Abby (eigener Screenshot aus *A Juggler's Tale* 2021).

Während sich die Heldin dieser Geschichte also narrativ von der Vorherrschaft des Erzählers emanzipiert hat, kann die neu gewonnene Freiheit hinsichtlich der Spielsteuerung als eine ludische Emanzipation seitens der spielenden Person angenommen werden.⁴

Eine weitere spielmechanische Besonderheit zeigt sich im fünften Akt von *A Juggler's Tale*, wenn die bis dato stetige Laufrichtung der Protagonistin zum Fortschreiten im Level umgekehrt wird. So, als würde man plötzlich anfangen, ein Buch von rechts nach links zu lesen, ändert sich nun die Laufrichtung innerhalb der Spielwelt. Die bis zu diesem Zeitpunkt von links nach rechts gegebene Steuerrichtung wird durch einen Seitenwechsel abgelöst und so steuert man nun den Avatar hauptsächlich von rechts nach links. Dies führt zunächst zu einer kurzen Irritation bei der spielenden Person, denn, anders als es ihr im vorherigen Spielverlauf vorgegeben wurde, geht Abby ab nun ihren eigenen Weg, der sie dorthin zurückführt, wo alles begann: ins Zirkusdorf. Dabei lässt sie gleich zu Beginn des Aktes die Bühnenrequisiten in Form der Pappaufsteller und somit die Erzählwelt Jacks wortwörtlich hinter sich und macht sich auf den Weg, die anderen Figuren von ihren Fäden zu befreien.

⁴ Als konkretes Gegenbeispiel für die an emanzipatorischer Freiheit gewinnende Spielsteuerung in *A Juggler's Tale* sei die stetig unzuverlässiger werdende Steuerung der Fliege im 2D-Sidescroller *The Plan* (2013) des Entwicklerstudios Krillbite erwähnt. Hierbei verliert der Avatar in Form einer Fliege mit zunehmender Flugzeit an Ausdauer und das wiederum macht sich direkt durch eine schwerer kontrollierbare Steuerung bei der spielenden Person bemerkbar (vgl. dazu auch die Computerspielanalyse von Hoß/Schöffmann 2023, 47f.).

Auch hinsichtlich der Verstummung des Erzählers Jack im fünften Akt ist diese Änderung der Laufrichtung der Protagonistin nicht als trivial zu betrachten, da durch das Ausbleiben der Erzählstimme ja letztlich die Spielwelt der Binnenerzählung nicht mehr in Form neuer Level ausgeweitet bzw. weitererzählt werden kann. Doch um ludonarrativ kohärent bleiben zu können, bedienen sich die Spieleentwickler:innen an dieser Stelle scheinbar eines Tricks: Das Leveldesign des letzten Aktes (Akt V: *Heimkehr*) entspricht erneut dem Leveldesign des Ursprungsortes (Akt I: *Der Zirkus*) der Binnenhandlung und wurde somit bereits im Vorfeld durch die – nun sprach- und machtlos gewordene – Erzählinstanz vermittelt.

Diese Erkenntnis kann zum einen auf neu entstehende, medienspezifische Problemstellungen bei der Entwicklung solcher Computerspieltexte aufmerksam machen, zum anderen die dringend notwendige Kohärenz zwischen ludischen und narrativen Darstellungsmitteln betonen, denn „[g]rundsätzlich stellt die Passung des Zusammenspiels von Spielprinzip und grafischer Repräsentation den Schlüssel für eine gelungene Darstellung dar“ (Boelmann 2019, 275) und kann, verbunden mit der Narration, so den kulturellen und ästhetischen Mehrwert des literarischen Gegenstands unterstreichen:

Betrachtungen des Gamedesigns dienen neben dem vertieften Verstehen von Kategorien literarischen Lernens im Computerspiel auch dem Entschlüsseln und Verstehen einer Medienästhetik, um dem Wesen von digitalen Spielen beizukommen und diese als kulturelles Artefakt zu begreifen. (Werther 2022, 156)

Durch die konkrete Analyse der Spielmechanik, -regeln und des Gamedesigns, kann den Schüler:innen demnach die Bedeutung und das Zusammenspiel ludischer und narrativer Gestaltungsmittel verdeutlicht werden. Dies wiederum bestärkt sie in ihrer literarischen Urteilsfähigkeit und Wertung bzgl. der ästhetischen Wirkung des Computerspiels und befähigt sie, die Geschichte rund um Abby neu einordnen und bewerten zu können.

4.5 — LEITMOTIV UND INTERTEXTUALITÄT BEGREIFEN – ,WAS FÜR EIN THEATER!'

Des Weiteren lässt sich das Theaterspiel in diesem Game als Leitmotiv verstehen, das sowohl in der Rahmenhandlung, als auch in der Binnenhandlung, immer wieder Anklang findet: sei es die Theaterbühne inklusive rotem Vorhang der Marionettentheateraufführung im Pub, die typische Fünf-Akt-Struktur der Binnenhandlung, das Zirkustheater, aus dem die Protagonistin flieht, oder der letztlich zusammenstürzende Theaterbau am Ende von Akt IV. Vermehrt zeigen sich im Spielverlauf Verweise auf dieses Leitmotiv, das sich selbst in der Sprache des Erzählers durch das wiederholte direkte Ansprechen des Publikums in Form des epischen Theaters (Brecht) wiederfindet. Durch das Aufgreifen dieses Leitmotivs im Unterricht werden die Lernenden nicht nur dazu gebracht, den *Text genau wahrzunehmen* (vgl. u.a. Spinner 2006), sondern zudem dazu befähigt, zukünftige Leit motive in anderen Texten bzw. Textsorten schneller erkennen und bewerten zu können.

Aber auch die Traditionen des Erzählens selbst werden in *A Juggler's Tale* verhandelt und können durch eine gezielte Analyse das literarische Verstehen der Schüler:innen fördern: Die zahlreichen intertextuellen Anspielungen an mythische und geschichtsträchtige Erzählstoffe (z.B. Trojanischer Krieg, Homers *Odyssee*, Artus-Sage), die durch das Mädchen in der Binnenerzählung überwunden werden müssen, verweisen in chronologisch richtiger Reihenfolge auf die stetige Weiterentwicklung von Erzählungen (Sagen, Mythen, Märchen etc.) und Erzählweisen (mündlich, schriftlich, performativ) (vgl. *A Juggler's Tale* 2021, Akt IV). Die im Game angeführten Erzähltraditionen verändern sich folglich kontinuierlich, so wie sich auch in Realität alte Erzähltraditionen von der Oralität über die Literalität bis heute zu Formen der interaktiven digitalen Literatur weiterentwickelt haben (vgl. dazu etwa Frederking / Krommer / Maiwald 2018, 25ff.). Wenn Abby sich also ihren Weg durch die dargestellten Landschaften der Level bahnt, werden dabei zugleich alte Erzähltraditionen überwunden und hinter sich gelassen.

4.6 — DEUTUNGSMÖGLICHKEIT – EIN UNABSCHLIESSBARER SINNBILDUNGSPROZESS

Spinner verdeutlichte bereits in seinem Basisartikel zum literarischen Lernen, „dass literarische Texte zu Sinnbildungsprozessen anregen, die nicht ohne Weiteres zu einem definitiven Ende kommen“ (2006, 12) und führt das unter dem Aspekt *Sich auf die Unabschließbarkeit eines Sinnbildungsprozesses einlassen* (ebd.) zusammen. Es ist demnach Ziel, den Lernenden eine Offenheit hinsichtlich textnaher Deutungsmöglichkeiten zu vermitteln, um ihnen die Ambiguität literarischer Lerngegenstände näherzubringen.

Doch inwiefern lassen sich nun die im Vorfeld gewonnenen Erkenntnisse zu einer möglichen abschließenden Deutung der Geschichte dieses Computerspiels nutzen? Die eben genannten Aspekte eröffnen m. E. neue interpretatorische Ebenen bezüglich des Spiels: Das Entkommen der Protagonistin aus ihrer doppelten Gefangenschaft kann somit für mehr stehen als nur für ihre individuelle Emanzipation vor ihren Peinigern im Game. Die literarische Figur könnte – ganz im Sinne der Enkulturation (vgl. Abraham 2015, 13) – ferner als Ausdruck aller der Computerpieleentwickler:innen verstanden werden, die sich unaufhörlich mit obsoleten Vorurteilen bezüglich Computerspielen (z.B. Spielsucht, Gewaltdebatte etc.) konfrontiert sehen und in unserer Gesellschaft nach wie vor nicht die Anerkennung erfahren, die ihnen zusteht, sondern – wie die Heldin des Märchens – lediglich als naiv abgetan werden. Aber, wie *A Juggler's Tale* eindrucksvoll zeigt, kann auch ein Computerspiel eine komplexe, „ästhetische Kommunikationsform[] [sein], mit deren Hilfe eine Kultur einerseits den Anschluss an die Vergangenheit sucht (Tradition) und andererseits gegenwärtige Bedürfnisse davon abgrenzt (Innovation) sowie Zukunftsperspektiven entwickelt“ (ebd., 11). So, wie sich Abby also erfolgreich durch die Hilfe der spielenden Person von ihren Fesseln lösen kann und letztendlich als eigenständiges Individuum wahrgenommen wird, könnte dieses Computerspiel prototypisch für all jene, ludonarrativen und ästhetisch wertvollen Games stehen, die seit Längerem versuchen, ihren eigenständigen Wert innerhalb der Gesellschaft zu etablieren; ein möglicher Appell, nicht jedes Computerspiel über einen Kamm zu scheren, sondern – wie auch bei

anderen medialen Darstellungsformen – sich die Mühe zu machen, sie unbefangen und wissenschaftlich kompetent zu sichten. Denn, wie die vorausgehende Computerspielanalyse dieses Beitrags offenbart, zeigt dieses Computerspiel par excellence, wie Ludonarrationen alte Märchen durch medienspezifische Mittel neuartig (weiter)erzählen, durch ludische Komponenten inter(re)aktiv erweitern können und sich demnach längst zu großgewordenen Erzählmedien dazuzählen dürfen: herangereift, emanzipiert und lesenswert.⁵

5 — FAZIT

Thematisch behandelt *A Juggler's Tale*, neben der Emanzipation Abbys von ihren Peinigern, den Verlust alter und das Finden neuer Freundschaften, das Verzeihen von Fehlern aber auch das Übersichselbsthinauswachsen anhand bevorstehender Herausforderungen. Die Geschichte rund um das kleine Mädchen bietet somit lebensnahe Anschlussstellen an alltägliche Entwicklungs- und Sozialisationsprozesse der Lernenden und kann ihnen bei eigenen Identitätsfragen dienlich sein.

Es konnte aufgezeigt werden, wie durch eine Sensibilisierung sowohl zum Erkennen, Verstehen und Deuten narrativer sowie ludischer Gestaltungsmittel in diesem Computerspiel eine wechselseitige und gewinnbringende ludoliterarische Verstehensleistung bei Schüler:innen begünstigt werden kann. Durch die Förderung dieser (Teil)Kompetenzen bei den Lernenden kann zudem in einem weiteren Schritt die Sinnhaftigkeit – oder gegebenenfalls der Unsinn – ästhetischer Macharten bzw. Mehrwerte von Computerspielen abwägend diskutiert werden und infolgedessen bei den Schüler:innen nicht nur ihre ästhetischen Urteilskraft (vgl. dazu u.a. Ladenthin 2011) weiterentwickelt, sondern auch ein Beitrag dazu geleistet werden, ihre Entwicklung hin zu einer mündigen Teilhabe an unserer digitalisierten Welt voranzutreiben.

Eine Besonderheit stellt hierbei die vereinfachte Zugänglichkeit zur Erzählwelt des Computerspiels dar. Anders als bei der Erschließung komplexer Erzählwelten in traditioneller Literatur, können sich die Lernenden mithilfe des Games rasch in das Geschehen hineinversetzen. Durch die unterschiedlichen Darstellungsebenen der Rahmen- und Binnenhandlung in *A Juggler's Tale* werden mögliche Interpretationsleistungen bzw. Verständnisschwierigkeiten minimiert und den Schüler:innen wird es somit erleichtert, kognitive Ressourcen für andere Verstehensleistungen zu nutzen.

Die „[a]ktuelle Forschung versteht Computerspiele als interaktive Handlungsmedien, deren ludischer und zugleich narrativer Status unstrittig ist. Obligatorisch verfügen Computerspiele über beide Ebenen, wenngleich diese individuell ausgeprägt sind“ (Boelmann 2023, 284). *A Juggler's Tale* weist zwar eine stark narrative Orientierung auf (vgl. Boelmann 2019, 278), zeigt jedoch zugleich, dass durch die gezielte Wahrnehmung durchdacht eingebundener ludischer Gestaltungsmittel die Gesamtdeutung des Spiels einfacher begriffen und unterstützt werden kann.⁶ Die im Spiel vorhandenen ludischen und narrativen Interdependenzen können Aufschluss beim Figurenverstehen sowie beim Durchsteigen der Handlungsebenen geben und dadurch bei textnahen Verstehens- und Interpretationsleistungen behilflich sein. So steht einem literarischen und zugleich ludischen Kompetenzerwerb seitens der Lernenden nichts mehr im Wege.

⁵ Hier im Sinne einer Computerspiellesefähigkeit gemeint (vgl. dazu u.a. Boelmann 2023).

⁶ Man stelle sich beispielsweise an dieser Stelle die Handlung des Computerspiels kurz ohne die Marionettenfäden vor.

QUELLENVERZEICHNIS

PRIMÄRQUELLEN

LUDOGRAPHIE

— *A Juggler's Tale*. 2021 (Kaleidoscube). — *The Plan*. 2013 (Krillbite Studio).

SEKUNDÄRQUELLEN

— **Abraham, Ulf (2015)**: Literarisches Lernen in kulturwissenschaftlicher Sicht. In: *Leseräume*, H. 2 (2015), 6–15. <http://leseraeume.de/wp-content/uploads/2015/10/lr-2015-1-abraham.pdf> [21.10.2024]. — **Boelmann, Jan M. (2015)**: *Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium*. München: kopaed. — **Boelmann, Jan M. (2019)**: Computerspiele. In: von Brand, Tilman/Radvan, Florian (Hg.): *Handbuch Lehr- und Lernmittel für den Deutschunterricht. Bestandsaufnahmen, Analysen und didaktische Reflexionen*. Hannover: Klett/Kallmeyer, 270–282. — **Boelmann, Jan M. (2023)**: Computerspiele lesen. In: von Brand, Tilman/Eikenbusch, Gerhard/Mues, Brigitte (Hg.): *Digitales Lesen. Grundlagen – Perspektiven – Unterrichtspraxis*. Hannover: Klett/Kallmeyer, 283–295. — **Boelmann, Jan M./Seidler, Andreas (Hg.) (2012)**: *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*. Frankfurt a.M.: Peter Lang. — **Boelmann, Jan M./König, Lisa (2021)**: *Literarische Kompetenz messen, literarische Bildung fördern. Das BOLIVE-Modell*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hoheneggen. — **Boelmann, Jan M./König, Lisa/Stechel, Janek (2022)**: Warum Computerspiele eine eigene Didaktik brauchen. In: Standke, Jan (Hg.): *Spiele(n) in der Gegenwartskultur. Medien und Praktiken des Spiel(en)s im literatur- und mediendidaktischen Kontext*. Trier: WVT, 109–128. — **Brendel-Perpina, Ina (2019)**: *Literarische Wertung als kulturelle Praxis. Kritik, Urteilsbildung und die digitalen Medien im Deutschunterricht*. Bamberg: University Press of Bamberg. — **DUDEN Redaktion (Hg.) (2023)**: Gaukler. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Gaukler> [21.10.2024]. — **Eichenberger, Lilli C. (2023)**: Literarisches Lernen mit Märchen im Computerspiel. In: *Der Deutschunterricht*, H. 4 (2023), 34–43. — **Emmersberger, Stefan (2020)**: Digitales Erzählen geht anders! Ein Systematisierungsversuch zur Textdynamik interaktiver Literatur und deren literaturdidaktischem Potential. In: Lehndorf, Helen/Pietsch, Volker (Hg.): *Figuren, Räume, Perspektiven. (Re-)Konstruktionen literar- und medienästhetischen Lernens*. Berlin: Peter Lang, 211–238. — **Encyclopaedia Britannica (Hg.) (2023)**: Juggler. <https://www.britannica.com/art/juggler> [21.10.2024]. — **Engels, Markus (2014)**: *Spielen und Erzählen. Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung*. Heidelberg: Synchron. — **Frederking, Volker/Krommer, Axel/Maiwald, Klaus (2018)**: *Mediendidaktik Deutsch. Eine Einführung*. 3., völlig neu bearb. u. erw. Aufl. Berlin: Erich Schmidt Verlag. — **Hoiß, Christian/Schöffmann, Andreas (2023)**: Von Fliegen und Menschen. Macht und Ohnmacht im Computerspiel *The Plan*. In: *Praxis Deutsch*, H. 3 (2023), 47–55. — **Kaleidoscube (2023)**: *A Juggler's Tale*. Online unter: <https://ajugglerstale.com/> [21.10.2024]. — **Kepser, Matthias (2019)**: Computerspielbildung als Auftrag für die sprachlichen Fächer in der Schule. Versuch eines Kompetenzmodells. In: *Informationen zur Deutschdidaktik (ide)*, H. 1 (2019), 104–122. — **Kepser, Matthias/Abraham, Ulf (2016)**: *Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung*. 4., völlig neu bearb. u. erw. Aufl. Berlin: Erich Schmidt Verlag. — **König, Lisa (2021)**: *Computerspieldidaktik*. <https://www.kinderundjugendmedien.de/fachdidaktik/5911-computerspieldidaktik> [21.10.2024]. — **König, Lisa (2023)**: Spielend die Welt entdecken. Einsatzmöglichkeiten narrativer Computerspiele im Literaturunterricht der Primarstufe. In: Heins, Jochen (Hg.): *Jenseits der Mediengrenzen. Medienübergreifendes Erzählen für Kinder in didaktischer und literaturwissenschaftlicher Perspektive*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 141–166. — **Ladenthin, Volker (2011)**: Kann man ästhetische Urteilskraft lehren? Grundsätzliche Überlegungen am Beispiel der Literatur. In: Neuhaus, Stefan/Ruf, Oliver (Hg.): *Perspektiven der Literaturvermittlung*. Innsbruck: Studienverlag, 27–37. — **Medienanstalt für Baden-Württemberg (LFK) (2023)**: *Games im Unterricht*. <https://games-im-unterricht.de> [21.10.2024]. — **Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2022a)**: *JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Web_final.pdf [21.10.2024]. — **Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2022b)**: *KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger*. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_website_final.pdf [21.10.2024]. — **Schöffmann, Andreas (2021)**: *Digitale Spiele aus deutschdidaktischer Perspektive. Herausforderungen für den Deutschunterricht*. Berlin u.a.: Springer. — **Snyder, Laurel/Kaleidoscube (2022)**: *Abby's Dream*. <https://kaleidoscube.com/projects/abbys-dream>. [21.10.2024]. — **Spinner, Kaspar H. (2006)**: Literarisches Lernen. In: *Praxis Deutsch*, H. 33 (2006), S. 6–16. — **Standke, Jan (2022)**: *Spiele(n) in der Gegenwartskultur. Herausforderungen und Chancen für das literarische Lernen im Literaturunterricht*. In: Standke, Jan (Hg.): *Spiele(n) in der Gegenwartskultur. Medien und Praktiken des Spiel(en)s im literatur- und mediendidaktischen Kontext*. Trier: WVT, 1–18. — **Steam (2023)**: *A Juggler's Tale*. https://store.steampowered.com/app/1252830/A_Jugglers_Tale/ [21.10.2024]. — **Werther, Fritz (2022)**: ‚Ich bin Batman!‘ Form und Wirkung von Spielmechaniken in digitalen Spielen. In: Standke, Jan (Hg.): *Spiele(n) in der Gegenwartskultur. Medien und Praktiken des Spiel(en)s im literatur- und mediendidaktischen Kontext*. Trier: WVT, 141–156. — **Zentrum für didaktische Computerspielforschung (ZfdC) (2023)**: *Spieledatenbank*. <https://zfdc.ph-freiburg.de/spieledatenbank/> [21.10.2024].

ÜBER DEN AUTOR

[Michael Rudolf](#) ist Lehrkraft für besondere Aufgaben am Lehrstuhl für die Didaktik der deutschen Sprache und Literatur an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg und lehrt und forscht zur germanistischen Literatur- und Mediendidaktik.