GAMES
im Unterricht

The Legend of Zelda - Immersion durch Musik in Videospielen

Im Spiel *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* beginnt die Handlung mit dem Erwachen des legendären Helden Link nach einem 100-jährigen Schlaf. Wie sich erst später im Spiel herausstellt, hat Link 100 Jahre zuvor die entscheidende Schlacht gegen Die Verheerung Ganon (den Antagonisten des Spiels) verloren. Die dramatischen Folgen dieser Niederlage werden im Laufe der Handlung nach und nach enthüllt: Das Königreich Hyrule wurde zerstört, Links engste Freunde kamen ums Leben, vom Land sind fast nur noch Ruinen übrig und überall lauern Monster.

Gymnasium Sek 1 (Klasse 5-10), Sek 2 (Klasse 11-13)	Musik (MUS)	11 Unterrichtstunde(n)

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

In der Unterrichtseinheit werden ausgewählte Soundtracks und Spielszenen der *The Legend of Zelda*-Reihe musikalisch analysiert. Im Mittelpunkt steht dabei, wie die Musik dieser Videospiele die Wahrnehmung beeinflusst und zur Immersion beiträgt.

Zum Begriff der Immersion: Damit ist grundsätzlich das völlige Eintauchen in eine virtuelle Realität gemeint. Dieses „Eintauchen“ bewirkt, dass Spieler*innen die Spielwelt aus der Sicht des Avatars sehen und die virtuelle Umgebung als real empfinden. Interaktionen in der Spielwelt und getroffene Entscheidungen im Spiel verursachen dabei reale Emotionen. Im Extremfall verlieren Spieler*innen sogar das Gefühl von Raum und Zeit in der realen Welt. Der metaphorische Vergleich des Eintauchens, der mit dem Begriff der Immersion einhergeht, erscheint dabei sehr treffend: Genauso wie ein physischer Körper komplett von Wasser umgeben sein kann, so umgeben sich auch Spieler*innen durch ein Videospiel mit einer subjektiv empfundenen alternativen Realität und werden dabei durch den Prozess des Spielens immer tiefer in die Spielwelt gezogen.

Durch die analytische Auseinandersetzung mit der immersiven Wirkung der Musik in der *The Legend of Zelda*-Reihe soll den Schüler*innen geholfen werden, ihre musikalische Reflexionskompetenz zu erhöhen, mit dem Ziel, eine „sinnvolle, reflektierte und verantwortungsbewusste Nutzung der Medien“ zu fördern (Leitperspektive Medienbildung, Bildungsplan 2016).

Hinweise:

- Unter „Ergänzende Materialien“ befindet sich eine umfassende Sachanalyse, detaillierte Unterrichtsverlaufspläne (UVPs), Arbeitsblätter (ABs), Lösungen und ein Quellenverzeichnis.

- Die Sachanalyse beinhaltet alle für die Einheit relevanten Informationen, die Sie inhaltlich als Lehrkraft für die Durchführung wissen müssen. Damit kann die Einheit auch unterricht werden, wenn keine Vorerfahrungen mit Videospielen oder speziell diesem Spiel bestehen.

- Im Quellenverzeichnis sind alle Bilder, Hörbeispiele und Videos aufgelistet, die in den verschiedenen Unterrichtsphasen (siehe UVPs) jeweils benötigt werden. Durch die Links kann das entsprechende Material aufgerufen werden.

- Auf Nachfrage ist außerdem eine Klassenarbeit mitsamt Erwartungshorizont verfügbar.

Anspruch für Lehrkraft in Hinblick auf Technik und Spielerfahrung

★☆☆☆ keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen und kaum technische Kenntnisse nötig,
★★☆☆ Grundlegende Computerkenntnisse, aber keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen nötig,
★★★☆ Vorerfahrung mit Games empfehlenswert,
★★★★ Konzepte für Gamer

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen

- Lernen über Medien / Game als Unterrichtsgegenstand
- ETH - Medien und Wirklichkeiten
- Medienbildung
- Gebrauchsweisen, Funktionen und Wirkungen von Musik diskutieren und bewerten
- Gestaltungsmittel funktionaler Musik erkennen und in ihrer Wirkung beschreiben

Prozessbezogene Kompetenzen

- analysieren und interpretieren
- beschreiben und hinterfragen
- Analysekompetenz
- Reflexionskompetenz
- reflektieren und sich positionieren
- Medienkompetenz
- Wirkungen von Musik wahrnehmen und zum Ausdruck bringen
- ein methodisches Repertoire zur differenzierten Wahrnehmung und Beschreibung von Klangereignissen anwenden
- aktuelle Technologien und Medien zur Informationsgewinnung nutzen
- sich sprachlich angemessen und unter Verwendung von Fachbegriffen zu Musik äußern

Leitperspektiven

- Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)
- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

- ✓ In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.
- ✓ Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Die Ausstattung eines normalen Musikraumes genügt. Die Spiele müssen nicht erworben werden. Entsprechende Spielszenen oder Videos können über einen Beamer oder Fernseher abgespielt werden. Für die Präsentation der S-Ergebnisse ist eine Dokumentenkamera hilfreich.

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

135 min	1) Grundlagen (Immersion und Modularität von Videospielen)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

In diesem Unterrichtsabschnitt lernen die Schüler*innen die Bedeutung des Begriffs Immersion kennen und begreifen Videospiele als modulares Medium. Diese grundlegenden Kenntnisse sind eine wichtige Voraussetzung für die musikanalytischen Betrachtungen in den darauffolgenden Unterrichtsabschnitten.

Unterrichtsabschnitt

90 min	2) Analyse der Musik in "The Legend of Zelda: The Wind Waker" (herausforderungsbasierte Immersion)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen analysieren musikalische Merkmale und die klangliche Übereinstimmung mehrerer gleichzeitig auftretender Module des Spiels *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Durch die daraus resultierenden Erkenntnisse ziehen die Schüler*innen Rückschlüsse auf die herausforderungsbasierte Immersion der entsprechenden Spielszene.

Hinweis zu AB 5a-e:

- Für diese musikpraktische Phase sind Schüler-iPads erforderlich. Um Zeit zu sparen, sollten die iPads vor Unterrichtsbeginn vorbereitet werden: Dazu einfach die App „Garageband“ öffnen und unter „Gitarre“ --> „Smart Guitar“ auswählen und Akkorde entsprechend den Vorgaben auf dem AB bearbeiten.
- Aufgrund der hohen Schwierigkeit kann diese musikpraktische Phase jedoch auch problemlos weggelassen werden (siehe UVP), falls das Anspruchsniveau für die Schüler*innen zu hoch ist.

Unterrichtsabschnitt

45 min	3) Analyse von Overworld-Themes (imaginative Immersion)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen vergleichen die musikalischen Parameter mehrerer Overworld-Themes verschiedener Zelda-Spiele. Die auffallend ähnliche musikalische Gestaltung der Overworld-Themes verdeutlicht deren Funktionalität: Durch die motivierend und abenteuerlich wirkende Musik wird die imaginative Immersion verstärkt, da die Spieler*innen stets an das Kernziel der Handlung des Spiels erinnert werden.

Hinweis zu AB 6 Aufgabe 1:

- In dieser Unterrichtsphase sind nicht zwingend Schüler-iPads erforderlich. Erfahrungsgemäß sind Schüler*innen bereit, die QR-Codes mit den eigenen Geräten zu scannen, wenn die Lehrkraft einen mobilen Hotspot bereitstellt. Diese Vorgehensweise ist auch für alle weiteren Phasen der Einheit, in denen mit QR-Codes gearbeitet wird, empfehlenswert.

Unterrichtsabschnitt

135 min	4) Analyse der Musik in "The Legend of Zelda: Breath of the Wild" (imaginative Immersion)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen setzen die ambivalente musikalische Gestaltung des Overworld-Themes mit der gegensätzlich wirkenden Musik der Siedlungen des Spiels *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* in Beziehung. Außerdem analysieren die Schüler*innen die Musik der Siedlung Taburasa, in der musikalische Merkmale der vier Völker des Spiels vereint werden.

Unterrichtsabschnitt

90 min	5) Videospiele – Chancen und Risiken

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen erarbeiten im Rahmen eines Gruppenpuzzles Erkenntnisse zu möglichen Vorteilen, aber auch Gefahren, die der Konsum von Videospielen mit sich bringt. In einer abschließenden Diskussion im Plenum sollen sich die Schüler*innen auf Grundlage der in der Einheit erworbenen Kenntnisse über die Frage austauschen, wie sie Videospiele im Alltag sinnvoll, reflektiert und verantwortungsbewusst nutzen können.

SimonKurz, CC-BY-SA 4.0