

Ganz Einfach: ein Problem ist
etwas das man löst, und ein
Spiel ist etwas das man
spielt.



Zitate

Blackbar, Deutsch H2b

Komische Sache, Sprache. Je
Unedakter Sie benutzt wird,
desto weiter ist sie. Je
verlogener sie ist, desto
höcker ist sie. Je
eniacher das Wort, desto
letsamer das wir es alle
verstehen. Je mehr sie
reguliert wird, desto weniger
kann sie korrigiert werden.
Wirklich komische Sache.



Seite 15:

*welst du Was Eine BriefFreundin WIRKLICH IST? ein LOyale KOMPLIZIN mit Einer
Mächtigen Waffe in Der hAND*

Seite 21:

*Total lächerlich -- ich schreib doch nur etwas Negatives oder Albernem in einem privaten Brief
an meine beste Freundin. Na und? Ich würde dir das doch auch so erzählen, wenn wir uns
treffen könnten. Und niemand würde es hören und es hätte keine Auswirkungen.
[Rechtschreibung korrigiert – Bonusfrage: Hat es wohl bewusst Fehler im Spieltext?]*

Neven Mrgan, einer der beiden Autoren des Spiels:

*In diesem Spiel ist die Welt, in der die Figuren leben, so aufgebaut, dass [Zensur] ein
normaler Teil des Lebens darstellt. Das ist immer ein erschreckender Gedanke – das sich
etwas ins Leben einschleichen kann, dass sich niemand darüber Gedanken macht. Wir leben
in einer Welt elektronischer Überwachung, die wahrscheinlich aus guten Gründen besteht:
Um Informationen über böse Menschen zu sammeln. Aber sobald es das
Überwachungssystem gibt, ist die Missbrauchsgefahr enorm.*

[Quelle, übersetzt von PhW]

Aufgabe:

Wählen Sie ein Zitat aus und erörtern Sie es.

Schritte: Was steht da? – Was bedeutet das? – Was ist Ihre Meinung dazu?

