

VIRTUELL VERLIEBT

Bevor ihr euch das Video anschaut, löst bitte folgende Aufgabe:

1. Welche Begriffe haben nichts mit dem Thema „Videospiel“ zu tun? Wählt richtig aus. Benutzt, wenn nötig, auch ein Wörterbuch.

- | | | |
|----------------------------|--------------------|---------------------|
| a) virtuell | b) der Meilenstein | c) die Geburtenrate |
| d) in eine Rolle schlüpfen | e) mobil | f) die Simulation |
| g) der Schlüsselbegriff | h) das Netz | i) die Beziehung |

2. Welche Situationen sind im Video dargestellt? Wählt die richtigen Antworten aus.

Man sieht ...

- a) einen Mann, der ein Computerspiel auf der Straße spielt.
- b) einen Mann, der den Bildschirm einer Spielkonsole küsst.
- c) junge Männer, die gemeinsam ein Computerspiel spielen.
- d) einen Mann, der sich mit seiner Freundin in einem Restaurant trifft.
- e) belebte Straßen in einer Großstadt.
- f) die Natur auf dem Land.
- g) einen alten Mann, der über einen verlassenen Spielplatz läuft.

3. Schaut euch das Video ein zweites Mal an und hört diesmal genau hin. Was ist richtig? Wählt die richtige Antwort aus.

1. Was wird im Video gesagt?

- a) Saku Aruno hat das Computerspiel von Freunden empfohlen bekommen.
- b) Saku Aruno hat seine virtuelle Freundin im Supermarkt kennengelernt.
- c) Saku Aruno spielt im Computerspiel die Rolle eines Schülers.

2. Saku Aruno verbringt jeden Tag etwa ... Stunden mit seiner virtuellen Freundin.

- a) drei
- b) eine
- c) sechs

3. Eine echte Freundin hatte er ...
 - a) schon oft.
 - b) noch nie.
 - c) schon einmal.

4. Im Video wird nicht darüber gesprochen, ...
 - a) ob Saku Aruno auch manchmal mit Manaka Streit hat.
 - b) was die beiden am Abend zusammen machen.
 - c) ob es eine Spracherkennung gibt oder nicht.

5. Obwohl das Spiel keine tiefe Kommunikation möglich macht, hält Netzexperte Masaki Ishitani das Spiel für ...
 - a) ein wichtiges Spiel, um mehr über Beziehungen zu lernen.
 - b) etwas Besonderes, das es bisher noch nicht gegeben hat.
 - c) gefährlich, weil junge Leute nicht mehr wissen, was real und was virtuell ist.

6. Was ist nicht richtig?
 - a) Die Liebessimulation verkauft sich sehr gut.
 - b) Das Spiel geht nie zu Ende.
 - c) Es gibt zwei Versionen des Spiels – eine für Frauen und eine für Männer.

7. Im Video wird gesagt, dass ...
 - a) „Love Plus“ Schuld daran ist, dass in Japan zu wenige Kinder geboren werden.
 - b) das Spiel eigentlich nicht besonders interessant ist, die User aber die schönen Zeichnungen mögen.
 - c) sich manche User wirklich in ihre virtuelle Freundin verlieben.

8. Saku Aruno sagt, dass ...
 - a) er sich im Moment keine Gedanken darüber macht, was in Zukunft passieren wird.
 - b) virtuelle Liebe viel länger hält als reale Liebe.
 - c) seine Traumfrau wie Manaka aussehen soll.

4. Welche Begriffe aus dem Video passen zu den Sätzen? Ordnet richtig zu.

1. Für Beziehungen muss man Zeit haben. Das gilt sowohl für virtuelle als auch für reale.
-

2. Das Tolle an einem Computerspiel ist, dass man eine Person spielen kann, die man gar nicht ist.
-

3. Gestern Abend habe ich mit meiner Freundin lange über die Zukunft gesprochen.

4. Die Landung auf dem Mond war ein wichtiges Ereignis für die Menschheit.

5. Als ich gestern mit meinem Freund am Telefon gesprochen habe, war er nicht sehr gesprächig. Ich musste mich richtig anstrengen, damit er das Gespräch nicht so schnell beendet.

6. Mit meiner Mutter gibt es jeden Tag Streit. Das ist ganz normal.

7. Ich bin mir nicht sicher, ob mich mein Freund noch liebt.

- a) in Frage stellen
- b) ein tiefgreifendes Gespräch führen
- c) sich jemandem ganz widmen/jemandem viel Zeit widmen
- d) am Laufen halten
- e) an der Tagesordnung sein
- f) in eine Rolle schlüpfen
- g) ein Meilenstein sein

5. Bildet aus den Verben in der Klammer Partizipialattribute. Achtet dabei auch auf die passende Endung, damit sie zu den Substantiven passen, auf die sie sich beziehen.

1. Das Besondere an dem Videospiel ist, dass die virtuellen Personen durch eine ins Spiel _____ (**einbauen – Partizip II**) Spracherkennung auf die Spieler reagieren können.

2. Das Spiel sucht _____ (**passen – Partizip I**) Antworten aus einer Datenbank aus, wodurch eine einfache Kommunikation zwischen Spieler und virtueller Figur möglich wird.

3. Tief _____ (**greifen – Partizip I**) Dialoge gibt es zwar keine, aber das stört die User nicht.

4. Ob Spiele wie diese auch für die _____ (**sinken** – **Partizip I**) Geburtenrate in Japan verantwortlich sind, ist nicht klar.
5. Saku Aruno ist ein _____ (**überzeugen** – **Partizip II**) Fan des Spiels und will es noch lange Zeit weiterspielen.
6. Den meisten Usern ist es egal, dass das Spiel auch kritisiert wird. Ein _____ (**entscheiden** – **Partizip I**) Punkt ist für sie der Spielspaß.

Arbeitsauftrag

Besprecht im Kurs folgende Meinungen über die Computersimulation „Love Plus“: Welcher könnt ihr zustimmen, welcher nicht? Oder denkt ihr ganz anders über das Spiel?

1. Spiele wie „Love Plus“ sind wichtig, denn sie helfen dabei, die Einsamkeit vieler Menschen zu verringern.
2. Die User müssen schlechte Erfahrungen mit der realen Liebe gemacht haben. Deshalb spielen sie das Spiel so gerne.
3. Anthropologen sollten nicht davon sprechen, dass das Spiel ein Meilenstein in der Gameentwicklung ist. Stattdessen sollten sie auf die Gefahren hinweisen.
4. Die Hauptsache ist, ein Computerspiel macht Spaß. Dann kann es nicht gefährlich sein.
5. Es ist besser, junge Menschen spielen Liebessimulation, statt virtuelle Personen in anderen Spielen abzuschießen.
6. Durch das Spiel verlernen die User, wie man in der Realität miteinander kommuniziert.
7. Das Spiel ist Zeitverschwendung. Die drei Stunden könnte Saku Aruna auf andere Weise besser verbringen.
8. Das Frauenbild, das im Spiel vermittelt wird ist diskriminierend. Echte Frauen sind in Wirklichkeit nicht so.

*Autoren: Alexander Dluzak/Stephanie Schmaus
Redaktion: Raphaela Häuser*