

Elisabeth Hollerweger  
Universität Bremen

# Klimabewusstsein durch Multiperspektivität

## Kerstin Guldens Roman *Fair Play* identitätsorientiert erschließen

Kerstin Guldens Roman *Fair Play* entfaltet Möglichkeiten und Grenzen einer digitalen und nachhaltigen Transformation der Gesellschaft im Kontext eines Schüler\*innenwettbewerbs, von dem aus vier grundverschiedenen Perspektiven erzählt wird: der des gemobbten Computernerds Leonard, der der frustrierten Umweltaktivistin Kera, der der sinnSuchenden Influencerin Elodie und der des hedonistischen Sunnyboys Max. Diese Multiperspektivität lässt sich im identitätsorientierten Literaturunterricht aufgreifen, um die Entwicklung von literarischem Verstehen und Klimabewusstsein miteinander zu verzahnen und damit eine *CultureNatureLiteracy* zu fundieren.

*Klimahandeln, Multiperspektivität, Digitalität*

### Thema: Klimabewusstsein und Alltagshandeln

Eine gezielte Verknüpfung von Medien- und Umweltverhalten bildet in *Fair Play* (Gulden 2021) den Ausgangspunkt einer sich verselbstständigenden Dynamik. Die Überwindung der Diskrepanz zwischen Umweltwissen und Umwelthandeln mittels der Omnipräsenz sozialer Medien wird zunächst als schlüssige Idee einer auf Klicks und Likes fixierten Schüler\*innenschaft entwickelt: „Was, wenn jeder deine Umweltsünden auf deinem Social Media Account sehen könnte? Würdest du dich zusammenreißen? Nur noch so viel verbrauchen an Energie, Essen, einfach allem, damit das Icon deiner App grün bleibt statt rot?“ (Gulden 2021, Klappentext) Von dem Leben mit der daraus entwickelten App Fair Play wird aus der Perspektive von vier Schüler\*innen erzählt, die unterschiedlicher nicht sein könnten, aber von ihrer Lehrerin als „Fair Play Four“ auserkoren werden, um das Projekt zu repräsentieren. Gerade aufgrund dieser Vielfalt an Identifikations- und Alteritätsfiguren sowie aufgrund der lebensweltnahen Problematik bietet der Roman vielversprechende Anknüpfungspunkte, um an den sich verändernden Charakteren und Konstellationen Wechselwirkungen zwischen dem Leben in einer digitalisierten Welt und dem Ziel einer nachhaltigen Welt zu analysieren.

### Um WAS geht es? Um WEN geht es?

Im Mittelpunkt des Lernszenarums steht die interessensgeleitete Auseinandersetzung mit den Hauptfiguren, deren Klima- und Medienhandeln zentral für ihre Charakterisierung, für die Dynamik verschiedener Konstellationen und damit für die Dramaturgie der Geschichte ist, sodass Chancen und Risiken einer digitalen Transformation zu Nachhaltigkeit facettenreich ausgeleuchtet werden.

Dass Medien „im Verlauf der Wahrnehmung der ‚Umweltkrise‘ [...] in eine gesellschaftlich-politische Schlüsselstellung [rückten]“ (Hünemörder 2004, 109) und die Sachverhalte dabei nicht nur faktenbasiert wiedergeben, sondern auch wirkmächtig inszenieren, wird bereits zu Beginn des Romans aus Keras Perspektive reflektiert. Denn während die Lehrerin ihre Klasse mit einem Film auf den Förderwettbewerb des Berliner Senats zur Lösung der Umweltkrise einstimmt, analysiert Kera routiniert das Zusammenspiel von Ton und Bild, die komprimierte Aneinanderreihung globaler Schreckensbilder, die Funktion der Kameraeinstellung und die Ursache des bei ihr letztlich doch noch hervorgerufenen Unwohlseins. In ihrer resignierten Reaktion auf die Medienbilder spiegeln sich nicht nur individuelle Abstumpfungerscheinungen, sondern auch Grenzen der medialen Welt Darstellung wider. Diese Grenzen zu überwinden wird schließlich Ziel des gemeinsamen Projekts. Dass Kera, die ihr Umweltengagement rückblickend als vergebliche „grüne Phase“ (Gulden, 2021, 10) einordnet und den entscheidenden Impuls für ihre App-Idee ausgerechnet von der medienaffinen und konsumorientierten Elodie bekommt, deutet auf der Figurenebene die möglichen Synergien des Aufeinandertreffens von Nachhaltigkeits- und Medienbewusstsein an (vgl. u. a. Gulden 2021, 34, 54, 92, 324).

Während Kera und Elodie als App-Nutzerinnen mit Vorbildfunktion Wege finden müssen, die Bepunktung von jeder Form des Konsums in ihren Alltag zu integrieren und damit mehr oder weniger gut zurechtkommen, nutzt App-Programmierer Leonard seine Rolle als „Herr über Bits und Bytes“ (Gulden 2021, 47) innerhalb kürzester Zeit, um den eigenen Status dauerhaft auf grün zu setzen, die Profile der Nutzer\*innen zu beobachten, Gespräche abzuhören und die Machtverhältnisse zwischen sich und seinem langjährigen Peiniger Karl umzukehren. Seine herausragenden Programmierfähigkeiten und das daraus erwachsende Geltungsbedürfnis kollidieren allerdings immer wieder mit seinem fehlenden Gespür für soziale Prozesse, die nicht zuletzt durch seine Kurzschlussreaktionen mehrfach außer Kontrolle geraten. Obwohl es ihm schlussendlich noch gelingt, die kriminellen Machenschaften des Bildungssenators Eichner an die Öffentlichkeit zu bringen, legt seine tragische Entwicklung nahe, dass das Wissen um Codes dort an die Grenzen stößt, wo es um menschliche Grundfragen und eine produktive Verzahnung von Kompetenzen auf Augenhöhe geht.

Gerade weil App-Verweigerer Max sowohl in der Konstellation der Fair Play Four als auch in Schule, Freizeit, Freundschaft und Liebe immer mehr zum Außenseiter wird und seine Popularität reziprok zu der von Leonard abnimmt, verlagert sich seine Rolle von der des unbeteiligten Beobachters hin zu der des aktiven Gegenspielers. Als solcher nutzt er wiederum seine eigene Expertise im Umgang mit Grafikprogrammen, um seiner Vermutung von Leonards Betrug nachzugehen (Gulden 2021, 208). Max' Überlegenheit in puncto Menschenkenntnis,

zeigt sich auch darin, dass er Eichners Versuch der Manipulation bereits vor der Preisverleihung erkennt und vereitelt, indem er seine Rede entgegen der Erwartungen nicht dafür nutzt, um Leonard bloßzustellen, sondern um Kritik an dem Wettbewerb und der darin deutlich werdenden Verantwortungslosigkeit der Erwachsenen zu üben: „Ihr solltet Konten führen. Jeder von euch. Um uns zu entlasten. Damit wir unsere Jugend genießen können. Ihr habt was gutzumachen. Unsere Zukunft darf euch nicht egal sein.“ (Gulden 2021, 295) Obwohl Max durchweg sprunghaft agiert, sich erst am Ende durch Internetrecherchen vom Krankenhausbett aus mit den inhaltlichen Zusammenhängen des Klimawandels beschäftigt und damit vor allem das Ziel verfolgt, Kera zurückzuerobern, geht er aus der Geschichte letztlich als Held hervor, der seine anfänglich eher trotzig Ablehnung gegenüber der App rückwirkend als konsequente und bewusste Entscheidung einordnen kann. Obwohl sich die Schüler\*innen auch nur mit einer der Figuren intensiver beschäftigen können, eröffnen sowohl die Multiperspektivität als auch die Wendepunkte der Erzählung verschiedene Sichtweisen auf Klimakrise und Alltagshandeln und regen zur eigenen Positionsbestimmung an (Hollerweger 2023a).

## Didaktik

Das Lernszenarium zielt darauf ab, in der Auseinandersetzung mit selbst gewählten Romanfiguren unterschiedliche Perspektiven auf klimabewusstes Alltagshandeln zu reflektieren und sich dazu zu positionieren.

### WER ist die Zielgruppe? WER sind mögliche Kooperationspartner?

Das Lernszenarium hat sich im Literaturunterricht der 10. Klasse bewährt.



Abb. 1: Kahoot-Umfrage zum *Fair Play*- Literaturprojekt in einer 10 Klasse (© Daniel Steiger)

### WARUM ist dieses Thema relevant für *CultureNature Literacy*? WOHIN geht es?

Die Kompetenzbereiche des *GreenComp* (Bianchi, Pisiotis & Cabrera 2022) lassen sich in der Beschäftigung mit dem Roman dadurch abdecken, dass einerseits die Figuren selbst als *role models* unterschiedliche Kompetenzen repräsentieren und dass andererseits die erzählerisch ausgestalteten und in der Lektüre nachzuvollziehenden Konflikte und Wendepunkte zur Reflexion eigenen Klimahandelns anregen.

So können Lernende aus dem Kompetenzbereich *Verankerung von Nachhaltigkeitskompetenzen* zum Beispiel persönliche Werte reflektieren und dabei kritisch bewerten, wie sie mit den Werten der Nachhaltigkeit übereinstimmen (ebd. 17), indem sie das Nachhaltigkeitsverständnis ihrer ausgewählten Figur sowie ihrer jeweiligen Gegenspieler\*innen analysieren, einordnen und bewerten.

Im Kompetenzbereich *Komplexität der Nachhaltigkeit anerkennen* wird durch den Roman vor allem die Kompetenz „Kritisches Denken: Informationen und Argumente bewerten, Fakten und Annahmen identifizieren, den Status quo hinterfragen“ (ebd., 21) unterstützt, da diese im Verlauf der Geschichte sowohl von Seiten der Figuren als auch von Seiten der Lesenden immer wieder notwendig ist, um Zusammenhänge zu verstehen und die teilweise dubiosen Machenschaften verschiedener Akteur\*innen zu durchdringen.

Der Kompetenzbereich *Visionen für eine nachhaltige Zukunft* wird durch die Arbeit mit dem Roman insbesondere im Hinblick auf „Zukunftskompetenz: Sich alternative, nachhaltige Zukünfte vorstellen“ (ebd., 24) bedient, indem die Lernenden sich kritisch mit der „Digitalisierung für Nachhaltigkeit“ (WGBU 2019, 8; Wanning 2023) befassen

Bezüglich des Kompetenzbereichs *Handeln für Nachhaltigkeit* setzt der Roman den Schwerpunkt auf „Kollektives Handeln: Gemeinsam mit anderen für Veränderungen eintreten“ (ebd., 28), das in der Lektüre als ausschlaggebend dafür erfahrbar wird, nachhaltige Prozesse voranzutreiben und sich gegenüber nicht nachhaltigen Strukturen zu behaupten.

Zusammenfassend liefert der Roman durch die unterschiedlichen Perspektiven auf das gemeinsam initiierte Nachhaltigkeitsprojekt und die teilweise überraschenden Wendepunkte immer wieder „Irritationsimpuls[e] für transformative Bildungsprozesse“ (Sipl 2023, 112), die im Lernszenarium in einer Verzahnung von literarischen Kompetenzen und Nachhaltigkeitskompetenzen aufgegriffen werden können.

### WANN, in welchem Zeitraum findet das Lernszenarium statt?

Das Lernszenarium ist auf 20 Unterrichtsstunden ausgelegt, kann aber in Abhängigkeit von der Zielgruppe flexibel erweitert und gekürzt werden.

### WIE ist vorzugehen?

Die Diversität der Hauptfiguren legt ein identitätsorientiertes Unterrichtssetting nahe, in dem Schüler\*innen „die Möglichkeit erhalten, sich zunächst aus ihrem ganz persönlichen Denk- und Erfahrungshorizont heraus mit einem Text zu beschäftigen“ (Frederking 2010, 414).

Für die Arbeit mit *Fair Play* bedeutet das konkret, dass die Schüler\*innen ihren Lernprozess ausgehend von den vier verschiedenen Charakteren und dem Handlungsaufbau in mehreren Schritten interessensgeleitet und bewusst mitgestalten.

**Schritt 1:** Nach der gemeinsamen Lektüre der ersten fünf Kapitel (Prolog + vier Figurenkapitel) treffen sie eine Entscheidung, mit welcher der Figuren sie sich im weiteren Verlauf intensiver beschäftigen möchten.

**Schritt 2:** Begleitend zur Lektüre der folgenden Abschnitte arbeiten sie nur mit dem Material zu der selbst gewählten Figur, das entsprechend mit TEAM KERA, TEAM LEONARD, TEAM ELODIE und TEAM MAX gekennzeichnet ist. Dabei erschließen sie in figurenbezogenen Teams Handlungsmotivationen, Gefühle, Beziehungsgeflechte und sprachliche Inszenierung, die von der Lehrperson aber zum Beispiel durch Kahoots, figurenübergreifende Gruppenpuzzles oder Klassengesprächen immer wieder zusammengeführt werden können.

**Schritt 3, 5 und 7 (dazwischen Wiederholung von Schritt 2):** An den beiden Wendepunkten der Geschichte, die jeweils an die Aufdeckung von Intrigen gebunden sind, können sie die Entscheidung für eine Figur noch einmal überdenken und ggf. verändern.

### WOMIT wird gearbeitet?

Für die Umsetzung der identitätsorientierten Unterrichtseinheit wurde umfassendes Material erstellt, das auf der Seite des Rowohlt Verlags kostenlos heruntergeladen werden kann (Hollerweger 2023b). Zusätzlich zu dem Material können nach den zu lesenden Abschnitten auch Kahoots zum Einsatz kommen, um das Leseverständnis der Schüler\*innen sicherzustellen und die Verbindlichkeit der Lektüre zu erhöhen.

### WO findet das Lernszenarium statt?

Das Lernszenarium kann im Klassenraum stattfinden, teilweise aber auch in den digitalen Raum verlagert werden.

## Literatur

Bianchi, Guia; Pisiotis, Ulrike & Cabrera, Marcelino (2022). *GreenComp. Der Europäische Kompetenzrahmen für Nachhaltigkeit*. Hrsg. von Yves Punie & Margherita Bacigalupo, Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union. DOI: 10.2760/13286

Frederking, Volker (2010). *Identitätsorientierter Literaturunterricht*. In Volker Frederking, Hans-Werner Huneke, Axel Krommer & Christel Meier (Hrsg.), *Taschenbuch des Deutschunterrichts*. Schneider Verlag Hohengehren, 414–451.

Gulden, Kerstin (2021). *Fair Play*. rowohlt.

Hollerweger, Elisabeth (2023a). Literarisches Erzählen zwischen Digitalisierung und Nachhaltigkeit. *MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, Themenheft Nr. 52 „Gerecht, digital, nachhaltig! Interdisziplinäre Perspektiven auf Lehr- und Lernprozesse in der digitalen Welt“ (hrsg. von Hauck-Thum, Uta; Heinz, Jana und Hoiß, Christian), 297–318.

Hollerweger, Elisabeth (2023b). Literaturprojekt zum Roman *Fair Play*. [https://bilder-rowohlt.s3.eu-central-1.amazonaws.com/s3fs-public/2023-06/Unterrichtsmodell\\_Fair-Play.pdf](https://bilder-rowohlt.s3.eu-central-1.amazonaws.com/s3fs-public/2023-06/Unterrichtsmodell_Fair-Play.pdf)

Hünemörder, Kai (2004). *Die Frühgeschichte der globalen Umweltkrise und die Formierung der deutschen Umweltpolitik (1950-1973)*. Steiner.

KMK – Ständige Kultusministerkonferenz der Länder (2022). *Bildungsstandards für das Fach Deutsch. Erster Schulabschluss (ESA) und Mittlerer Schulabschluss (MSA)*. [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2022/2022\\_06\\_23-Bista-ESA-MSA-Deutsch.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2022/2022_06_23-Bista-ESA-MSA-Deutsch.pdf)

Sippl, Carmen (2023). CNL & Literarisches Lernen. Wie kann literarisches Lernen in der Primarstufe kulturelle Nachhaltigkeit befördern? In Carmen Sippl & Berbeli Wanning (Hrsg.), *CultureNature Literacy. Schlüsselkompetenzen für Zukunftsgestaltung im Anthropozän. Ein Handbuch für den Theorie-Praxis-Transfer in Schule und Hochschule*, 111–117. [https://cni.ph-noe.ac.at/fileadmin/cni/CNL\\_Manual\\_2023.pdf](https://cni.ph-noe.ac.at/fileadmin/cni/CNL_Manual_2023.pdf)

Wanning, Berbeli (2023). CNL & Environmental Humanities. Welche theoretischen Konzepte liegen CultureNature Literacy zugrunde? In Carmen Sippl & Berbeli Wanning (Hrsg.), *CultureNature Literacy. Schlüsselkompetenzen für Zukunftsgestaltung im Anthropozän. Ein Handbuch für den Theorie-Praxis-Transfer in Schule und Hochschule*, 33–40. [https://cni.ph-noe.ac.at/fileadmin/cni/CNL\\_Manual\\_2023.pdf](https://cni.ph-noe.ac.at/fileadmin/cni/CNL_Manual_2023.pdf)

WBGU – Wissenschaftlicher Beirat der Bundesregierung Globale Umweltveränderungen (2019). *Unsere gemeinsame digitale Zukunft. Hauptgutachten*. WBGU. <https://www.wbgu.de/de/publikationen/publikation/unsere-gemeinsame-digitale-zukunft>

## Gütekriterien | SDGs

**Nachhaltigkeit:** Das Lernszenarium zielt auf die Reflexion von klimabewusstem Alltagshandeln ab.

**Inklusion:** Dem identitätsorientierten Setting des Lernszenariums ist die Differenzierung bereits immanent. Dadurch, dass der Roman auch als ungekürztes Hörbuch vorliegt, können zudem unterschiedliche Zugänge zur Geschichte gewählt werden.

**Digitalität:** Durch die Verzahnung von Medien- und Klimahandeln ist die Kultur der Digitalität fester Bestandteil der Figurenanalyse. Darüber hinaus lässt sich das Lernszenarium auch in den virtuellen Raum verlagern, wenn von der Lehrkraft vorbereitend fiktive Social-Media-Profile für alle vier Protagonist\*innen zum Beispiel innerhalb einer geschützten Schul-Cloud erstellt werden, die die Schüler\*innen abonnieren und dadurch die figurenbezogenen Aufgaben erhalten.

**Zielgruppenentsprechung:** Die Lektüre des Romans bietet sich besonders in Klasse 9/10 an, sodass auch das Lernszenarium für diese Zielgruppe konzipiert ist.

**SDG:** SDG 12 (Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster)

## Autorin

**Elisabeth Hollerweger, Dr.**

Elisabeth Hollerweger ist seit 2016 Senior Lecturer im Bereich Literaturdidaktik an der Universität Bremen. Sie war davor wissenschaftliche Mitarbeiterin und Mitbegründerin der Forschungsstelle Kulturökologie und Literaturdidaktik an der Universität Siegen. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Ecocriticism, nachhaltigkeitsorientierte Literaturdidaktik, literarische Bildung und KJL-Forschung.

Kontakt: [hollerweger@uni-bremen.de](mailto:hollerweger@uni-bremen.de).

### Zitervorschlag für diesen Beitrag:

Hollerweger, Elisabeth (2024): Klimabewusstsein durch Multiperspektivität. Kerstin Guldens Roman *Fair Play* identitätsorientiert erschließen. In: *CultureNature Literacy für den Unterricht. Next-Practice-Beispiele für Schule und Hochschule*. <https://cnl.ph-noe.ac.at/projektvorhaben/lernszenarien>

Das Projekt *CultureNature Literacy* wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser\*innen; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben. | Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

[www.ph-noe.ac.at](http://www.ph-noe.ac.at) | <https://cnl.ph-noe.ac.at/>