



Hacettepe Universität Institut für Sozialwissenschaften

Abteilung für Deutsche Sprache und Literatur

ÖKOLOGISCHE LINGUISTIK IM DIGITALEN RAUM: KOGNITIVE UND SPRACHLICHE INTERAKTIONEN IN ROBLOX

Dilek TAHİR

Inauguraldissertation

Ankara, 2024

ÖKOLOGISCHE LINGUISTIK IM DIGITALEN RAUM: KOGNITIVE UND
SPRACHLICHE INTERAKTIONEN IN ROBLOX

Dilek TAHİR

Hacettepe Universität Institut für Sozialwissenschaften
Abteilung für Deutsche Sprache und Literatur

Inauguraldissertation

Ankara, 2024

KABUL VE ONAY

Dilek TAHİR tarafından hazırlanan "Ökologische Linguistik im digitalen Raum: Kognitive und sprachliche Interaktionen in Roblox" başlıklı bu çalışma, 17.12.2024 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Dursun ZENGİN (Başkan)

Dr. Öğr. Üyesi Sedat ŞAHİN (Danışman)

Prof. Dr. Muhammet KOÇAK (Üye)

Prof. Dr. Erkan ZENGİN (Üye)

Doç. Dr. Meltem EKTİ (Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

Prof. Dr. Uğur ÖMÜRGÖNÜLŞEN

Enstitü Müdürü

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”** kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 3 yıl ertelenmiştir. ⁽¹⁾
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ay ertelenmiştir. ⁽²⁾
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ⁽³⁾

17/12/2024

Dilek TAHİR

¹“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez **danışmanın** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu** iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez **danışmanın** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulunun** gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, **tezin yapıldığı kurum** tarafından verilir *. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, **ilgili kurum ve kuruluşun önerisi** ile **enstitü** veya **fakültenin** uygun görüşü üzerine **üniversite yönetim kurulu** tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.
Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

* Tez **danışmanın** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.**

ETİK BEYAN

Bu çalışmadaki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, kullandığım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, yararlandığım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu, **Dr. Öğr. Üyesi Sedat ŞAHİN** danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.

Dilek TAHİR

DANKSAGUNG

Zunächst möchte ich mich bei meinem geehrten Berater Dr. Öğr. Üyesi Sedat Şahin bedanken, der mich immer mit seiner Geduld und seiner Hilfe begleitet hat. Ich möchte auch meinem lieben Professor Tahsin Aktaş dafür danken, dass er mir diese Abteilung für meine Promotion empfohlen hat.

Sowie bedanke ich mich bei meinen Dozenten Prof. Dr. Erkan Zengin, Prof. Dr. Musa Yaşar Sağlam, Doç. Dr. Meltem Ekti, Doç. Dr. Mutlu Er, Doç. Dr. Nihat Ülner und Dr. Öğr. Üyesi Türkan Soman Çelik, die mich während meiner Studienzzeit mit ihrem wertvollen Wissen erhellt haben. Ich möchte mich bei Prof. Dr. Muhammet Koçak und Prof. Dr. Dursun Zengin bedanken, die von Anfang an in meiner Jury waren. Und bei Ahmet Boztepe möchte ich bedanken, der bei bürokratischen Fragen immer behilflich war. Auch möchte ich mich bei meiner lieben Freundin Aliye Genç für ihre Unterstützung bedanken.

Ich möchte auch meiner lieben Mutter Tayibe Yeşil und meinem Vater Nuri Yeşil danken, die mich während meiner gesamten Ausbildungszeit immer begleitet haben. Ich bedanke mich auch bei meinem geliebten Sohn Aybars Tahir, meiner Tochter Ayşen Tahir und meinem Mann Aziz Tahir, die mich mit Geduld und Liebe unterstützt haben. Auch bei meinem Bruder Serdar Yeşil und meiner Schwester Derya Yüksel, die mich moralisch unterstützt haben, möchte ich ganz herzlich bedanken.

ZUSAMMENFASSUNG

TAHIR, Dilek. *Ökologische Linguistik im digitalen Raum: Kognitive und sprachliche Interaktionen in Roblox*, Inauguraldissertation, Ankara, 2024.

Heutzutage haben Naturereignisse in vielen Teilen der Welt mit der globalen Erwärmung zugenommen, wodurch die Umwelt an Bedeutung gewonnen hat. In dieser Studie, die durchgeführt wurde, um mehr Bewusstsein für die Umwelt zu schaffen und die Umwelt zu schützen, wurde berücksichtigt, dass die SchülerInnen Technologie in großem Umfang nutzen und insbesondere Computer und Mobiltelefone einen wichtigen Platz in ihrem täglichen Leben einnehmen. Da Spiele motivierende Faktoren haben, können sie eine wichtige Rolle bei der Autonomie der Lernenden spielen und das Interesse an der Entwicklung einer neuen Sprache sowie das Umweltbewusstsein wecken. Die Geschichte der digitalen Spiele wird in der Studie erwähnt und die Ideen, die die Entwicklung der digitalen Spiele von 1948 bis heute geprägt haben, werden erläutert. Die fünf beliebtesten Spiele innerhalb der Roblox-Plattform wurden im Rahmen der Untersuchung dargelegt. Der Vorteil dieser Spiele ist, dass die visuellen Grafiken der Spiele wichtige Zeichen in Bezug auf die Umweltlinguistik enthalten. Durch Umweltbewusstsein lernen Kinder, die Umwelt, Tiere, Pflanzen und natürliche Ressourcen nicht zu schädigen. Darüber hinaus betont die Umweltlinguistik, dass die Wahrnehmung für die Umwelt auch für die gesprochenen Sprachen gelten sollte. So wie eine Pflanze oder ein Tier aussterben kann, wenn sie nicht geschützt werden, kann sich auch die Sprache verändern, wenn man sich nicht um sie kümmert, und mit der Zeit vom Aussterben bedroht sein. Im Rahmen der Untersuchung wurden die umweltlinguistischen Zeichen in fünf Spielen auf der Plattform Roblox analysiert und nach den semiotischen Modellen von Saussure, Peirce, Morris und Barthes erklärt. Im Schlussteil wird festgestellt, dass die Spiele Beitrag zum Sprachunterricht anhand von Wortschatzvermittlung, Grammatik und schriftlicher und mündlicher Kommunikation leisten. Infolgedessen werden die Spieler, die Deutsch lernen, in der Lage sein, das in der Schule Gelernte durch diese Spiele zu entwickeln, und diese Kinder, die unsere künftigen Generationen sind, werden umweltbewusste Personen.

Schlüsselwörter

Computerlinguistik, Ökolingustik, Computerspiele, Roblox

ÖZET

TAHİR, Dilek. *Dijital Ortamda Çevre Dilbilim: Roblox'taki Bilişsel ve Dilsel Etkileşimler*, Doktora Tezi, Ankara, 2024.

Günümüzde küresel ısınma ile birlikte dünyanın birçok yerinde doğa olayları artmış, bu da çevrenin önem kazanmasına neden olmuştur. Çevre konusunda daha fazla farkındalık yaratmak ve çevreyi korumak amacıyla yapılmış çalışmada öğrencilerin teknolojiyi yaygın kullanması ve özellikle bilgisayar ve cep telefonlarının günlük yaşamlarında önemli bir yer oluşturması göz önünde bulundurulmuştur. Motive edici faktörlere sahip olması nedeniyle ise oyun, öğrenen özerkliğinde önemli bir rol oynayabilir ve çevre bilincinin yanı sıra öğrenilen yeni bir dili geliştirmeye yönelik ilgiyi uyandırabilir. Nitekim çalışmada dijital oyunların tarihine değinilmiş ve 1948 yılından günümüze kadar dijital oyunların gelişimine yön veren fikirler açıklanmıştır. Günümüzde ise dijital oyunlar, kendine özgü kültür yapısıyla, bireylerin dil öğrenme deneyimlerinin kişiselleştirilmesine olanak sağlamaktadır. Bilgisayar destekli yabancı dil öğrenmede asıl olan kişinin kullanılan mobil teknolojik aletler sayesinde istediği zaman istediği yerde öğrenebilmesidir. Bu çalışmada bilgisayar oyunlarına yönelik var olan ilgiden yola çıkılmış ve öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynayarak fark etmeden çevre bilinci edinebileceği ve Almanca dilini geliştirebileceği oyunlar seçilmiştir. Bu Roblox platformu içerisinde en çok tercih edilen beş oyun ise araştırma kapsamında açıklanmıştır. All Star Tower Defense, Blox Fruits, Natural, Backpacking ve Brookhaven isimli bu oyunları oynayan öğrenci oyuna devam edebilmesi için seçtiği dil olan Almancayı kullanması gerekecektir. Bu oyunların bir başka avantajı ise, oyunların görsel grafiklerinin çevre dilbilim açısından önemli göstergeler içermesidir. Bu göstergeler çevre bilinci gelişmiş ve gelişmekte olan ülkeler için önemlidir. Dolayısıyla 9-15 yaş aralığında bilgisayarda Roblox platformunun bu beş oyundan birini oynayan çocuk, çevre dilbilim göstergelerini de görebilir. Çevre bilinci ile birlikte çocuklar çevreye, hayvanlara, bitkilere ve doğal kaynaklara zarar vermemeyi öğrenmektedir. Bunun yanı sıra çevre dilbilim, çevreye gösterilen duyarlılığın konuşulan dillere de gösterilmesi konusunda vurgu yapar. Nasıl bir bitki ya da hayvan korunmadığında nesli tükenbiliyorsa, dil de dikkat edilmediğinde değişime uğrar ve zamanla yok olma tehlikesiyle baş başa kalabilir. Yapılan literatür taraması kapsamında ülkemizde çevre dilbilim çalışmalarına önem verildiği fakat çevre dilbilim konusunda çalışma yapılmadığı neticesine varılmıştır. Bu durumdan yola çıkarak üzerinde çalıştığımız bu alan ülkemizde henüz keşfedilmemiş bilimsel bir alandır. Ülkemizde bu alanın gelişmesiyle, global bilim dünyasında önemli bir yere sahip olma kapısı aralanacaktır. Araştırma kapsamında Roblox platformunda yer alan beş oyun içerisindeki çevre dilbilim göstergeleri Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce, Charles William Morris ve Roland Barthes'in göstergebilim modellerine göre incelenmiş

ve açıklanmıştır. Buna göre Ferdinand de Saussure'nin gösteren ve gösterilenden oluşan gösterge modeli, Charles Sanders Peirce'nin ikon, indeks ve sembol isimli gösterge modelleri, Charles William Morris'in davranış değişikliğini vurgulayan gösterge modeli ve Roland Barthes'in düz anlam ve yan anlam ifadelerini içeren gösterge modeli temel alınmıştır. Ayrıca bu çalışmada yer alan oyunların yabancı dil öğrenmeye sağladığı katkılara vurgu yapılmış ve çalışmanın sonucunda öğrencilere bilgisayar oyunları ile dil öğrenimini pekiştirebilmeleri hususunda önerilerde bulunulmuştur. Sonuç kısmında asıl amacın çevreyi korumak ve çevre bilinci edinmek ve alt amaç olarak öğrenilen yabancı dilin geliştirilmesine fark ettirmeden katkı sağlamak olduğu belirtilmiştir. Ayrıca dil öğretimine katkısının sözcük öğretimi, dilbilgisi ve yazılı ve sözlü iletişim bazında olduğu açıklanmış ve örnekler verilmiştir. Günümüzde telefon, bilgisayar ve oyun konsolları ile oyun oynayan ve bu nedenle ebeveynlerin dahi yakındığı bu yaş grubu için oyuna ayırdıkları zamanı hem eğlenceli hem de verimli geçirmenin yolu gösterilmiş, ayrıca oyunlardaki çevresel faktörler ile çevre dilbilimine değinilmiştir. Sonuç olarak Almanca öğrenen öğrenciler okulda öğrendiklerini evde oynadıkları bu oyunlar aracılığıyla pekiştirebilecek ve gelecek nesillerimiz olan bu çocuklar çevre bilincini edinmiş olacaktır.

Anahtar Sözcükler

Bilgisayar Dilbilim, Çevre Dilbilim, Bilgisayar Oyunları, Roblox

ABSTRACT

TAHIR, Dilek. *Ecological Linguistics in the Digital Space: Cognitive and Linguistic Interactions in Roblox*, Ph.D. Dissertation, Ankara, 2024.

Nowadays, natural events have increased in many parts of the world with global warming, making the environment more important. In this study, which was conducted to create more awareness about the environment and to protect the environment, it was taken into account that students use technology extensively and especially computers and mobile phones have an important place in their daily lives. As games have motivating factors, they can play an important role in the autonomy of learners and stimulate interest in developing a new language and environmental awareness. The history of digital games is mentioned in the study and the ideas that have shaped the development of digital games from 1948 until today are explained. The five most popular games within the Roblox platform were outlined as part of the study. The advantage of these games is that the visual graphics of the games contain important signs related to environmental linguistics. Environmental awareness teaches children not to harm the environment, animals, plants and natural resources. Furthermore, environmental linguistics emphasises that awareness of the environment should also apply to spoken languages. Just as a plant or animal can become extinct if it is not protected, language can also change if it is not cared for and may be threatened with extinction over time. As part of the study, the environmental linguistic signs in five games on the Roblox platform were analysed and explained according to the semiotic models of Saussure, Peirce, Morris and Barthes. In the final section, it is concluded that the games contribute to language teaching by teaching vocabulary, grammar and written and oral communication. As a result, the players who learn German will be able to develop what they have learnt at school through these games and these children, who are our future generations, will become environmentally conscious individuals.

Keywords

Computational Linguistics, Ecolinguistics, Computer Games, Roblox

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|---|------|
| KABUL VE ONAY..... | i |
| YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI..... | ii |
| ETİK BEYAN..... | iii |
| DANKSAGUNG | iv |
| ZUSAMMENFASSUNG | v |
| ÖZET | vi |
| ABSTRACT..... | viii |
| INHALTSVERZEICHNIS..... | ix |
| TABELLENVERZEICHNIS..... | xii |
| ABBILDUNGSVERZEICHNIS | xiii |
| | |
| EINLEITUNG | 1 |
| | |
| KAPITEL 1: DIE GESCHICHTE DER COMPUTERSPIELE..... | 12 |
| | |
| KAPITEL 2: ROBLOX..... | 18 |
| 2.1. ALL STAR TOWER DEFENSE..... | 23 |
| 2.2. BLOX FRUITS..... | 25 |
| 2.3. NATURAL..... | 27 |
| 2.4. BACKPACKING..... | 28 |
| 2.5. BROOKHAVEN..... | 31 |
| | |
| KAPITEL 3: ZEICHEN..... | 34 |

| | |
|---|------------|
| 3.1. WAS IST ZEICHENWISSENSCHAFT? | 34 |
| 3.2. ZEICHEN UND SAUSSURE..... | 36 |
| 3.3. ZEICHEN UND PEIRCE | 55 |
| 3.4. ZEICHEN UND MORRIS..... | 90 |
| | |
| KAPITEL 4: AUDIOVISUELL..... | 100 |
| | |
| KAPITEL 5: ÖKOLINGUISTIK..... | 108 |
| 5.1. ÖKOLINGUISTIK UND HISTORISCHE SPRACHWISSENSCHAFT | 109 |
| 5.2. TEILGEBIETE DER ÖKOLINGUISTIK..... | 111 |
| 5.3. ÖKOLOGIE DER SPRACHEN | 114 |
| 5.3.1. Psycholinguistische Ökologie der Sprachen..... | 114 |
| 5.3.2. Soziolinguistische Ökologie der Sprachen..... | 116 |
| 5.4. ÖKOLINGUISTIK UND COMPUTERSPIELE..... | 118 |
| | |
| KAPITEL 6: FERTIGKEITEN BEIM FREMDSPRACHENLERNEN..... | 130 |
| 6.1. REZEPTIVE FERTIGKEITEN..... | 130 |
| 6.1.1. Lesen..... | 130 |
| 6.1.2. Hören..... | 132 |
| 6.2. PRODUKTIVE FERTIGKEITEN..... | 133 |
| 6.2.1. Schreiben..... | 133 |
| 6.2.2. Sprechen..... | 134 |
| | |
| SCHLUSSBETRACHTUNG..... | 136 |

| | |
|---|------------|
| LİTERATURVERZEICHNIS..... | 144 |
| ANHANG 1 ORJİNALLİK FORMU..... | 155 |
| ANHANG 2 ETİK KURUL MUAFİYET FORMU | 157 |
| ÖZGEÇMİŞ | 159 |

TABELLENVERZEICHNIS

| | |
|---|-----|
| Tabelle 1. Das Zeichenmodell von Peirce..... | 90 |
| Tabelle 2. Morris' Diskurstypen..... | 95 |
| Tabelle 3. Die Faktoren der ökologischen Prozesse bei Sprache und Gesellschaft..... | 117 |

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

| | |
|---|----|
| Abbildung 1. Umgebung in Roblox zwischen 2006 und 2008..... | 19 |
| Abbildung 2. Umgebung in Roblox im Jahre 2010..... | 19 |
| Abbildung 3. Bearbeitungsseite des Benutzerbildes..... | 20 |
| Abbildung 4. Die Hauptseite des Roblox- Studio- Programms..... | 22 |
| Abbildung 5. Das Konzept „Moderne Stadt“ im Roblox- Studio- Programm.... | 22 |
| Abbildung 6. Die Umgebung des Spiels All Star Tower Defense..... | 24 |
| Abbildung 7. Die Umgebung des Spiels All Star Tower Defense 2..... | 24 |
| Abbildung 8. Die Umgebung des Spiels All Star Tower Defense 3..... | 25 |
| Abbildung 9. Die Startseite des Spiels Blox Fruits..... | 26 |
| Abbildung 10. Die Umgebung des Spiels Blox Fruits..... | 26 |
| Abbildung 11. Zufahrt zwischen den Inseln im Spiel Blox Fruits..... | 26 |
| Abbildung 12. Die Umwelt und Sehenswürdigkeiten im Spiel Blox Fruits..... | 27 |
| Abbildung 13. Die Umgebung des Spiels Natural | 27 |
| Abbildung 14. Der Blick von der Lobby auf die Insel mit Naturkatastrophen... | 28 |
| Abbildung 15. Vulkanausbruch im Spiel Natural..... | 28 |
| Abbildung 16. Die Fahrt mit dem Kleinbus im Spiel Backpacking..... | 29 |
| Abbildung 17. Der Campingplatz im Spiel Backpacking..... | 30 |
| Abbildung 18. Kolosseum im Spiel Backpacking..... | 30 |
| Abbildung 19. Aztekische Pyramide im Spiel Backpacking..... | 30 |
| Abbildung 20. Zentrum der Stadt im Spiel Brookhaven..... | 32 |
| Abbildung 21. Spielcharakter fährt mit dem Fahrrad..... | 32 |
| Abbildung 22. Spielcharakter sieht in seinem Haus fern..... | 32 |
| Abbildung 23. Spielcharakter wäscht seine Hände..... | 33 |

| | |
|---|----|
| Abbildung 24. Der Baum „Buche“ im Spiel All Star Tower Defense..... | 38 |
| Abbildung 25. Der Baum „Bambus“ im Spiel All Star Tower Defense..... | 38 |
| Abbildung 26. Der Baum „Ahorn“ im Spiel Blox Fruits..... | 38 |
| Abbildung 27. Der Baum „Palme“ im Spiel Blox Fruits..... | 38 |
| Abbildung 28. Der „Banyanbaum“ im Spiel Blox Fruits..... | 38 |
| Abbildung 29. Der „Tannenbaum“ im Spiel Blox Fruits..... | 38 |
| Abbildung 30. Der Baum „Rotbuche“ im Spiel Blox Fruits..... | 38 |
| Abbildung 31. Das „Saguaro Kaktus“ im Spiel Blox Fruits..... | 38 |
| Abbildung 32. Der Baum „Eiche“ im Spiel Natural..... | 39 |
| Abbildung 33. Der Baum „Zirbelkiefer“ im Spiel Natural | 39 |
| Abbildung 34. Der „Tannenbaum“ im Spiel Natural..... | 39 |
| Abbildung 35. Der „Tannenbaum“ im Spiel Backpacking..... | 39 |
| Abbildung 36. Der Baum „Zuckerkiefer“ im Spiel Backpacking..... | 39 |
| Abbildung 37. Der Baum „Akazie“ im Spiel Backpacking..... | 39 |
| Abbildung 38. Der Baum „Saguaro Kaktus“ im Spiel Backpacking..... | 39 |
| Abbildung 39. Der gebrochene Baumstamm im Spiel Backpacking..... | 39 |
| Abbildung 40. Der Baum „Buche“ im Spiel Brookhaven..... | 40 |
| Abbildung 41. Der „Tannenbaum“ im Spiel Brookhaven | 40 |
| Abbildung 42. Die Wiese 1 im Spiel All Star Tower Defense..... | 40 |
| Abbildung 43. Die Wiese 2 im Spiel All Star Tower Defense..... | 40 |
| Abbildung 44. Die Wiese im Spiel Blox Fruits..... | 41 |
| Abbildung 45. Die Wiese im Spiel Natural..... | 41 |
| Abbildung 46. Die Wiese 1 im Spiel Backpacking..... | 41 |
| Abbildung 47. Die Wiese 2 im Spiel Backpacking..... | 41 |
| Abbildung 48. Die Wiese 3 im Spiel Backpacking..... | 41 |
| Abbildung 49. Die Wiese im Spiel Brookhaven..... | 41 |

| | |
|--|----|
| Abbildung 50. Der Grauboden im Spiel Blox Fruits..... | 42 |
| Abbildung 51. Der Lavaboden im Spiel Blox Fruits..... | 42 |
| Abbildung 52. Der Schneeboden im Spiel Blox Fruits..... | 42 |
| Abbildung 53. Der Sandboden im Spiel Blox Fruits | 42 |
| Abbildung 54. Der Wasserfall im Spiel All Star Defense..... | 42 |
| Abbildung 55. Der Wasserfall im Spiel Blox Fruits..... | 42 |
| Abbildung 56. Der Wasserfall im Spiel Backpacking..... | 43 |
| Abbildung 57. Der Wasserfall 2 im Spiel Backpacking..... | 43 |
| Abbildung 58. Der Wasserfall aus Lava im Spiel Backpacking..... | 43 |
| Abbildung 59. Der Wasserfall im Spiel Brookhaven..... | 43 |
| Abbildung 60. Der Berg im Spiel All Star Tower Defense..... | 44 |
| Abbildung 61. Der Berg im Spiel Blox Fruits | 44 |
| Abbildung 62. Der Vulkan im Spiel Blox Fruits..... | 44 |
| Abbildung 63. Der Vulkan im Spiel Natural..... | 44 |
| Abbildung 64. Der Berg im Spiel Backpacking..... | 44 |
| Abbildung 65. Der Berg 2 im Spiel Backpacking..... | 44 |
| Abbildung 66. Der Berg 3 im Spiel Backpacking..... | 44 |
| Abbildung 67. Der Berg 4 im Spiel Backpacking..... | 44 |
| Abbildung 68. Der Berg 5 im Spiel Backpacking..... | 45 |
| Abbildung 69. Der Berg im Spiel Brookhaven..... | 45 |
| Abbildung 70. Der See 1 im Spiel All Star Tower Defense..... | 45 |
| Abbildung 71. Der See 2 im Spiel All Star Tower Defense..... | 45 |
| Abbildung 72. Der See im Spiel Blox Fruits..... | 45 |
| Abbildung 73. Der See 1 im Spiel Backpacking | 45 |
| Abbildung 74. Der See 2 im Spiel Backpacking..... | 46 |
| Abbildung 75. Der See im Spiel Brookhaven..... | 46 |

| | |
|---|----|
| Abbildung 76. Das Meer im Spiel All Star Tower Defense..... | 46 |
| Abbildung 77. Das Meer 1 im Spiel Blox Fruits..... | 46 |
| Abbildung 78. Das Meer 2 im Spiel Blox Fruits..... | 46 |
| Abbildung 79. Das Meer im Spiel Natural..... | 46 |
| Abbildung 80. Der blaue Himmel im Spiel All Star Tower Defense..... | 47 |
| Abbildung 81. Die Nacht im Spiel All Star Tower Defense | 47 |
| Abbildung 82. Der blaue Himmel im Spiel Blox Fruits..... | 47 |
| Abbildung 83. Der Sonnenuntergang im Spiel Blox Fruits..... | 47 |
| Abbildung 84. Die Nacht und der Vollmond im Spiel Blox Fruits..... | 47 |
| Abbildung 85. Die Nacht und der Halbmond im Spiel Blox Fruits..... | 47 |
| Abbildung 86. Die Nacht und das Mönchchen im Spiel Blox Fruits..... | 48 |
| Abbildung 87. Der blaue Himmel im Spiel Natural..... | 48 |
| Abbildung 88. Der graue Himmel im Spiel Natural..... | 48 |
| Abbildung 89. Der blaue Himmel im Spiel Backpacking..... | 48 |
| Abbildung 90. Die Nacht im Spiel Backpacking..... | 48 |
| Abbildung 91. Der blaue Himmel im Spiel Brookhaven..... | 48 |
| Abbildung 92. Die Nacht und der Vollmond im Spiel Brookhaven..... | 48 |
| Abbildung 93. Der sonnige Tag im Spiel All Star Tower Defense | 49 |
| Abbildung 94. Das Wüstenklima im Spiel Blox Fruits..... | 49 |
| Abbildung 95. Das kalte Klima im Spiel Blox Fruits..... | 49 |
| Abbildung 96. Das tropische Klima im Spiel Blox Fruits..... | 49 |
| Abbildung 97. Das Äquatorialklima im Spiel Blox Fruits..... | 50 |
| Abbildung 98. Der Sandsturm im Spiel Natural..... | 50 |
| Abbildung 99. Meteorregen im Spiel Natural..... | 50 |
| Abbildung 100. Der Regen im Spiel Backpacking..... | 50 |
| Abbildung 101. Der Regen und die Flutwelle im Spiel Backpacking..... | 50 |

| | |
|--|----|
| Abbildung 102. Der Regen im Spiel Brookhaven..... | 50 |
| Abbildung 103. Affe im Spiel Blox Fruits | 51 |
| Abbildung 104. Leuchtkäfer im Spiel Blox Fruits..... | 51 |
| Abbildung 105. Bär im Spiel Backpacking..... | 51 |
| Abbildung 106. Pferd im Spiel Brookhaven..... | 51 |
| Abbildung 107. Roblox- Emblem als Ikon im Spiel Natural..... | 57 |
| Abbildung 108. Roblox- Emblem 2 als Ikon im Spiel Natural | 57 |
| Abbildung 109. Roblox- Emblem 3 als Ikon im Spiel Natural..... | 57 |
| Abbildung 110. Apfel als Ikon im Spiel Natural..... | 57 |
| Abbildung 111. Flugzeugsschild als Ikon im Spiel Brookhaven..... | 57 |
| Abbildung 112. Cola- Automaten als Ikon im Spiel Brookhaven..... | 58 |
| Abbildung 113. Dampf als Index im Spiel Backpacking | 59 |
| Abbildung 114. Dampf 2 als Index im Spiel Backpacking | 59 |
| Abbildung 115. Dampf als Index im Spiel Brookhaven..... | 59 |
| Abbildung 116. Dampf 2 als Index im Spiel Brookhaven | 59 |
| Abbildung 117. Dampf 3 als Index im Spiel Brookhaven | 59 |
| Abbildung 118. Eis als Index im Spiel Blox Fruits..... | 60 |
| Abbildung 119. Wolken als Index im Spiel All Star Tower Defense..... | 60 |
| Abbildung 120. Wolken als Index im Spiel Blox Fruits..... | 60 |
| Abbildung 121. Wolken 2 als Index im Spiel Blox Fruits..... | 60 |
| Abbildung 122. Wolken als Index im Spiel Natural..... | 60 |
| Abbildung 123. Wolken als Index im Spiel Backpacking | 61 |
| Abbildung 124. Wolken als Index im Spiel Brookhaven..... | 61 |
| Abbildung 125. Blätter als Index im Spiel All Star Tower Defense..... | 61 |
| Abbildung 126. Blätter 2 als Index im Spiel All Star Tower Defense..... | 61 |
| Abbildung 127. Blätter 3 als Index im Spiel All Star Tower Defense..... | 61 |

| | |
|---|----|
| Abbildung 128. Rauch als Index im Spiel Natural..... | 62 |
| Abbildung 129. Rauch 2 als Index im Spiel Natural..... | 62 |
| Abbildung 130. Rauch als Index im Spiel Backpacking..... | 62 |
| Abbildung 131. Feuer als Index im Spiel Backpacking..... | 62 |
| Abbildung 132. Feuer als Symbol im Spiel Blox Fruits..... | 64 |
| Abbildung 133. Feuer als Symbol im Spiel Backpacking | 64 |
| Abbildung 134. Feuer 2 als Symbol im Spiel Backpacking | 64 |
| Abbildung 135. Feuer 3 als Symbol im Spiel Backpacking | 64 |
| Abbildung 136. Feuer 4 als Symbol im Spiel Backpacking | 65 |
| Abbildung 137. Feuer 5 als Symbol im Spiel Backpacking | 65 |
| Abbildung 138. Feuer 6 als Symbol im Spiel Backpacking | 65 |
| Abbildung 139. Feuer 7 als Symbol im Spiel Backpacking..... | 65 |
| Abbildung 140. Feuer 8 als Symbol im Spiel Backpacking | 65 |
| Abbildung 141. Feuer 9 als Symbol im Spiel Backpacking | 65 |
| Abbildung 142. Feuer 10 als Symbol im Spiel Backpacking | 65 |
| Abbildung 143. Feuer als Symbol im Spiel Brookhaven | 65 |
| Abbildung 144. Feuer 2 als Symbol im Spiel Brookhaven | 66 |
| Abbildung 145. Feuer 3 als Symbol im Spiel Brookhaven | 66 |
| Abbildung 146. Feuer 4 als Symbol im Spiel Brookhaven | 66 |
| Abbildung 147. Mülleimer als Symbol im Spiel Backpacking..... | 66 |
| Abbildung 148. Mülleimer 2 als Symbol im Spiel Backpacking | 66 |
| Abbildung 149. Mülleimer 3 als Symbol im Spiel Backpacking..... | 67 |
| Abbildung 150. Mülleimer als Symbol im Brookhaven..... | 67 |
| Abbildung 151. Mülleimer 2 als Symbol im Brookhaven | 67 |
| Abbildung 152. Mülleimer 3 als Symbol im Brookhaven | 67 |
| Abbildung 153. Mülleimer 4 als Symbol im Brookhaven | 67 |

| | |
|---|----|
| Abbildung 154. Zelt als Symbol im Spiel Backpacking | 68 |
| Abbildung 155. Zelt 2 als Symbol im Spiel Backpacking | 68 |
| Abbildung 156. Sonnenschirm als Symbol im Spiel Natural | 68 |
| Abbildung 157. Sonnenschirm als Symbol im Spiel Backpacking | 68 |
| Abbildung 158. Sonnenschirm 2 als Symbol im Spiel Backpacking..... | 68 |
| Abbildung 159. Sonnenschirm als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 68 |
| Abbildung 160. Regenschirm als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 69 |
| Abbildung 161. Brunnen als Symbol im Spiel Blox Fruits..... | 70 |
| Abbildung 162. Brunnen als Symbol im Spiel Natural..... | 70 |
| Abbildung 163. Brunnen als Symbol im Spiel Brookhaven | 70 |
| Abbildung 164. Brunnen 2 als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 70 |
| Abbildung 165. Spielplatz als Symbol im Spiel Natural..... | 70 |
| Abbildung 166. Spielplatz als Symbol im Spiel Backpacking..... | 70 |
| Abbildung 167. Spielplatz 2 als Symbol im Spiel Backpacking..... | 71 |
| Abbildung 168. Spielplatz 3 als Symbol im Spiel Backpacking | 71 |
| Abbildung 169. Spielplatz als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 71 |
| Abbildung 170. Spielplatz 2 als Symbol im Spiel Brookhaven | 71 |
| Abbildung 171. Spielplatz 3 als Symbol im Spiel Brookhaven | 71 |
| Abbildung 172. Spielplatz im Kinderzimmer als Symbol im Spiel Brookhaven | 71 |
| Abbildung 173. Buch als Symbol im Spiel Brookhaven | 72 |
| Abbildung 174. Buch 2 als Symbol im Spiel Brookhaven | 72 |
| Abbildung 175. Buch 3 als Symbol im Spiel Brookhaven | 72 |
| Abbildung 176. Arbeitsplatz als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 72 |
| Abbildung 177. Arbeitsplatz 2 als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 72 |
| Abbildung 178. Arbeitsplatz in der Schule als Symbol im Spiel Brookhaven | 72 |

| | |
|--|----|
| Abbildung 179. Arbeitsplatz in der Schule als Symbol im Spiel Natural..... | 72 |
| Abbildung 180. Traditionelles Japanisches Haus als Symbol im Spiel All Star Tower Defense..... | 73 |
| Abbildung 181. Traditionelles Japanisches Haus 2 als Symbol im Spiel All Star Tower Defense | 73 |
| Abbildung 182. Torii als Symbol im Spiel All Star Tower Defense..... | 73 |
| Abbildung 183. Die Arena als Symbol im Spiel Blox Fruits | 73 |
| Abbildung 184. Die Arena 2 als Symbol im Spiel Blox Fruits | 73 |
| Abbildung 185. Kirche als Symbol im Spiel Blox Fruits..... | 73 |
| Abbildung 186. Pyramide als Symbol im Spiel Blox Fruits..... | 74 |
| Abbildung 187. Kolosseum als Symbol im Spiel Backpacking..... | 74 |
| Abbildung 188. Kolosseum 2 als Symbol im Spiel Backpacking | 74 |
| Abbildung 189. Maya- Pyramide als Symbol im Spiel Backpacking..... | 74 |
| Abbildung 190. Maya- Pyramide 2 als Symbol im Spiel Backpacking | 74 |
| Abbildung 191. Totempfahl als Symbol im Spiel Backpacking..... | 74 |
| Abbildung 192. Uhrturm als Symbol im Spiel Backpacking..... | 74 |
| Abbildung 193. Mühle als Symbol im Spiel Blox Fruits | 75 |
| Abbildung 194. Mühle 2 als Symbol im Spiel Blox Fruits..... | 75 |
| Abbildung 195. Mühle als Symbol im Spiel Backpacking..... | 75 |
| Abbildung 196. Sonnenkraftwerk als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 76 |
| Abbildung 197. Elektroladestation als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 76 |
| Abbildung 198. Türdetektor als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 77 |
| Abbildung 199. Feuerlöscher als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 77 |
| Abbildung 200. Schild als Symbol im Spiel Blox Fruits..... | 78 |
| Abbildung 201. Schild 2 als Symbol im Spiel Blox Fruits..... | 78 |
| Abbildung 202. Schild als Symbol im Spiel Natural..... | 78 |
| Abbildung 203. Schild als Symbol im Spiel Backpacking | 78 |

| | |
|---|----|
| Abbildung 204. Schild 2 als Symbol im Spiel Backpacking | 78 |
| Abbildung 205. Schild 3 als Symbol im Spiel Backpacking | 78 |
| Abbildung 206. Schild 4 als Symbol im Spiel Backpacking | 78 |
| Abbildung 207. Schild 5 als Symbol im Spiel Backpacking..... | 78 |
| Abbildung 208. Schild 6 als Symbol im Spiel Backpacking | 79 |
| Abbildung 209. Schild 7 als Symbol im Spiel Backpacking | 79 |
| Abbildung 210. Schild 8 als Symbol im Spiel Backpacking | 79 |
| Abbildung 211. Schild 9 als Symbol im Spiel Backpacking..... | 79 |
| Abbildung 212. Schild 10 als Symbol im Spiel Backpacking | 79 |
| Abbildung 213. Schild 11 als Symbol im Spiel Backpacking | 79 |
| Abbildung 214. Schild 12 als Symbol im Spiel Backpacking | 79 |
| Abbildung 215. Schild 13 als Symbol im Spiel Backpacking | 79 |
| Abbildung 216. Schild 14 als Symbol im Spiel Backpacking | 80 |
| Abbildung 217. Schild 15 als Symbol im Spiel Backpacking..... | 80 |
| Abbildung 218. Schild 16 als Symbol im Spiel Backpacking | 80 |
| Abbildung 219. Schild 17 als Symbol im Spiel Backpacking..... | 80 |
| Abbildung 220. Schild als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 80 |
| Abbildung 221. Schild 2 als Symbol im Spiel Brookhaven | 80 |
| Abbildung 222. Schild 3 als Symbol im Spiel Brookhaven | 80 |
| Abbildung 223. Schild 4 als Symbol im Spiel Brookhaven | 80 |
| Abbildung 224. Schild 5 als Symbol im Spiel Brookhaven | 81 |
| Abbildung 225. Schild 6 als Symbol im Spiel Brookhaven | 81 |
| Abbildung 226. Schild 7 als Symbol im Spiel Brookhaven | 81 |
| Abbildung 227. Schild 8 als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 81 |
| Abbildung 228. Schild 9 als Symbol im Spiel Brookhaven | 81 |
| Abbildung 229. Schild 10 als Symbol im Spiel Brookhaven | 81 |

| | |
|--|----|
| Abbildung 230. Schild 11 als Symbol im Spiel Brookhaven | 81 |
| Abbildung 231. Schild 12 als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 81 |
| Abbildung 232. Schild 13 als Symbol im Spiel Brookhaven | 82 |
| Abbildung 233. Schild 14 als Symbol im Spiel Brookhaven | 82 |
| Abbildung 234. Schild 15 als Symbol im Spiel Brookhaven | 82 |
| Abbildung 235. Schild 16 als Symbol im Spiel Brookhaven | 82 |
| Abbildung 236. Schild 17 als Symbol im Spiel Brookhaven | 82 |
| Abbildung 237. Ampel als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 83 |
| Abbildung 238. Ampel 2 als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 83 |
| Abbildung 239. Linie als Symbol im Spiel Backpacking..... | 83 |
| Abbildung 240. Linie 2 als Symbol im Spiel Backpacking | 83 |
| Abbildung 241. Linie als Symbol im Spiel Brookhaven | 83 |
| Abbildung 242. Linie 2 als Symbol im Spiel Brookhaven | 83 |
| Abbildung 243. Linie 3 als Symbol im Spiel Brookhaven | 84 |
| Abbildung 244. Linie 4 als Symbol im Spiel Brookhaven | 84 |
| Abbildung 245. Linie 5 als Symbol im Spiel Brookhaven | 84 |
| Abbildung 246. Bild als Symbol im Spiel Blox Fruits..... | 85 |
| Abbildung 247. Bild 2 als Symbol im Spiel Blox Fruits..... | 85 |
| Abbildung 248. Bild 3 als Symbol im Spiel Blox Fruits | 85 |
| Abbildung 249. Bild 4 als Symbol im Spiel Blox Fruits | 85 |
| Abbildung 250. Bild als Symbol im Spiel Natural..... | 85 |
| Abbildung 251. Bild 2 als Symbol im Spiel Natural..... | 85 |
| Abbildung 252. Bild als Symbol im Spiel Brookhaven | 85 |
| Abbildung 253. Bild 2 als Symbol im Spiel Brookhaven | 85 |
| Abbildung 254. Bild 3 als Symbol im Spiel Brookhaven | 86 |
| Abbildung 255. Bild 4 als Symbol im Spiel Brookhaven | 86 |

| | |
|--|----|
| Abbildung 256. Bild 5 als Symbol im Spiel Brookhaven | 86 |
| Abbildung 257. Bild 6 als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 86 |
| Abbildung 258. Pflanze als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 86 |
| Abbildung 259. Pflanze 2 als Symbol im Spiel Brookhaven..... | 86 |
| Abbildung 260. Pflanze 3 als Symbol im Spiel Brookhaven | 87 |
| Abbildung 261. Pflanze 4 als Symbol im Spiel Brookhaven | 87 |
| Abbildung 262. Pflanze 5 als Symbol im Spiel Brookhaven | 87 |
| Abbildung 263. Blume als Symbol im Spiel Brookhaven | 87 |
| Abbildung 264. Blume 2 als Symbol im Spiel Brookhaven | 87 |
| Abbildung 265. Blume 3 als Symbol im Spiel Brookhaven | 87 |
| Abbildung 266. Bewegung der Spielfigur im Spiel All Star Tower Defense..... | 96 |
| Abbildung 267. Bewegung 2 der Spielfigur im Spiel All Star Tower Defense..... | 96 |
| Abbildung 268. Bewegung 3 der Spielfigur im Spiel All Star Tower Defense | 96 |
| Abbildung 269. Bewegung 4 der Spielfigur im Spiel All Star Tower Defense | 96 |
| Abbildung 270. Bewegung 5 der Spielfigur im Spiel All Star Tower Defense | 97 |
| Abbildung 271. Bewegung 6 der Spielfigur im Spiel All Star Tower Defense..... | 97 |
| Abbildung 272. Bewegung der Spielfigur im Spiel Blox Fruits..... | 97 |
| Abbildung 273. Bewegung 2 der Spielfigur im Spiel Blox Fruits | 97 |
| Abbildung 274. Bewegung 3 der Spielfigur im Spiel Blox Fruits | 97 |
| Abbildung 275. Bewegung 4 der Spielfigur im Spiel Blox Fruits | 97 |
| Abbildung 276. Bewegung 5 der Spielfigur im Spiel Blox Fruits | 97 |
| Abbildung 277. Bewegung 6 der Spielfigur im Spiel Blox Fruits..... | 97 |
| Abbildung 278. Bewegung der Spielfigur im Spiel Natural..... | 98 |

| | |
|---|-----|
| Abbildung 279. Bewegung 2 der Spielfigur im Spiel Natural..... | 98 |
| Abbildung 280. Bewegung 3 der Spielfigur im Spiel Natural | 98 |
| Abbildung 281. Bewegung 4 der Spielfigur im Spiel Natural..... | 98 |
| Abbildung 282. Bewegung der Spielfigur im Spiel Backpacking..... | 98 |
| Abbildung 283. Bewegung 2 der Spielfigur im Spiel Backpacking | 98 |
| Abbildung 284. Bewegung 3 der Spielfigur im Spiel Backpacking | 98 |
| Abbildung 285. Bewegung 4 der Spielfigur im Spiel Backpacking | 98 |
| Abbildung 286. Bewegung 5 der Spielfigur im Spiel Backpacking | 99 |
| Abbildung 287. Bewegung 6 der Spielfigur im Spiel Backpacking..... | 99 |
| Abbildung 288. Bewegung der Spielfigur im Spiel Brookhaven..... | 99 |
| Abbildung 289. Bewegung 2 der Spielfigur im Spiel Brookhaven..... | 99 |
| Abbildung 290. Bewegung 3 der Spielfigur im Spiel Brookhaven | 99 |
| Abbildung 291. Bewegung 4 der Spielfigur im Spiel Brookhaven | 99 |
| Abbildung 292. Bewegung 5 der Spielfigur im Spiel Brookhaven | 99 |
| Abbildung 293. Bewegung 6 der Spielfigur im Spiel Brookhaven | 99 |
| Abbildung 294. Baum als Zeichen im Spiel All Star Tower Defense | 104 |
| Abbildung 295. Baum als Zeichen im Spiel Blox Fruits..... | 104 |
| Abbildung 296. Baum als Zeichen im Spiel Natural..... | 104 |
| Abbildung 297. Baum als Zeichen im Spiel Backpacking..... | 104 |
| Abbildung 298. Baum als Zeichen im Spiel Brookhaven | 104 |
| Abbildung 299. Rote Ampel als Zeichen im Spiel Brookhaven..... | 105 |
| Abbildung 300. Rote Ampel 2 als Zeichen im Spiel Brookhaven | 105 |
| Abbildung 301. Rote Ampel 3 als Zeichen im Spiel Brookhaven..... | 105 |
| Abbildung 302. Anime- Charakter als Zeichen im Spiel All Star Tower Defense..... | 106 |
| Abbildung 303. Anime- Charakter 2 als Zeichen im Spiel All Star Tower Defense | 106 |

| | |
|---|-----|
| Abbildung 304. Anime- Charakter als Zeichen im Spiel Blox Fruits..... | 106 |
| Abbildung 305. Anime- Charakter 2 als Zeichen im Spiel Blox Fruits | 106 |
| Abbildung 306. Die Chat- Beschreibungen im Spiel All Star Tower Defense..... | 119 |
| Abbildung 307. Eine Nacht im Spiel All Star Tower Defense..... | 119 |
| Abbildung 308. Dschungelinsel im Spiel Blox Fruits..... | 120 |
| Abbildung 309. Eine Nacht auf der Stadtinsel im Spiel Blox Fruits..... | 120 |
| Abbildung 310. Vulkandorf auf einer Insel im Spiel Blox Fruits..... | 121 |
| Abbildung 311. Blick auf die Inseln im Spiel Blox Fruits..... | 121 |
| Abbildung 312. Katastropheninsel im Spiel Natural..... | 122 |
| Abbildung 313. Katastrophenwarnung im Spiel Natural | 122 |
| Abbildung 314. Die Naturkatastrophe „Tsunami“ im Spiel Natural | 123 |
| Abbildung 315. Die Naturkatastrophe „Vulkanausbruch“ im Spiel Natural..... | 123 |
| Abbildung 316. Die Naturkatastrophe „Vulkanausbruch 2“ im Spiel Natural..... | 123 |
| Abbildung 317. Die Naturkatastrophe „Flut“ im Spiel Natural..... | 124 |
| Abbildung 318. Blick vom Turm auf die Insel im Spiel Natural | 124 |
| Abbildung 319. Spielcharakter und sein Bus im Spiel Backpacking..... | 125 |
| Abbildung 320. Im Regen fährt der Spielcharakter mit dem Bus | 125 |
| Abbildung 321. Der Campingplatz im Spiel Backpacking..... | 126 |
| Abbildung 322. Der Spielcharakter angelt im Spiel Backpacking..... | 126 |
| Abbildung 323. Zentrum der Stadt im Spiel Brookhaven | 127 |
| Abbildung 324. Auswahl der Autos und Regen in der Stadt..... | 127 |
| Abbildung 325. Spielcharakter fährt Auto im Spiel Brookhaven..... | 128 |
| Abbildung 326. Auswahl der Tätigkeiten im Spiel Brookhaven..... | 128 |
| Abbildung 327. Spielcharakter isst zu Hause Brezel..... | 128 |

EINLEITUNG

Mit der Entwicklung der Technologie sind digitale Umgebungen zu einem Teil des täglichen Lebens geworden. Diese digitale Welt, die sich von Tag zu Tag weiterentwickelt, taucht in fast allen Bereichen auf. Es ist möglich, es über Computer, Telefone, Tablets und ähnliche Geräte zum Lesen von Büchern, Musikhören, Einkaufen, Geselligkeit, Handel, Gesundheit und ähnlichen Bereichen zu verwenden. Diese technischen Geräte, die unser Leben erleichtern sollen, können auch im Bildungsbereich nützlich sein. Technologie, die in vielen Bereichen der Bildung zum Einsatz kommt, kann im Hinblick auf den Sprachunterricht hilfreich sein. Es bietet die Möglichkeit, auf Ressourcen in der Zielsprache zuzugreifen, Musik zu hören, Filme anzusehen, mit Menschen in der Zielsprache zu kommunizieren und Spiele in dieser Sprache zu spielen.

Technologie, die sich von Tag zu Tag weiterentwickelt, existiert weiterhin in fast jedem Aspekt des Lebens der Menschen, und da diese Technologie einen Teil ihres Lebens darstellt, wäre es eine angemessene Entscheidung, sie im Fremdsprachenunterricht einzusetzen. Effektive Ergebnisse werden unausbleiblich sein, insbesondere wenn das Interesse von Kindern im Alter von 9 bis 15 Jahren an Computern und Spielen für den Unterricht genutzt wird. Laut Akyıldız (2019) bieten neue Technologien immer mehr Möglichkeiten für das autonome Sprachenlernen. Aufgrund starker Motivationsfaktoren kann das Spielen eine wichtige Rolle für die Autonomie des Lernenden spielen und das Interesse am Erlernen einer neuen Sprache wecken.

Das computergestützte Sprachenlernen ist eine Form des Lernens, die parallel zur seit den 1960er Jahren bestehenden Technologieentwicklung bis heute überlebt hat. Mit der Nutzung des Internets im Jahr 1989 eröffnete der computergestützte Sprachunterricht den Lernenden neue Möglichkeiten. Das Internet ist zu einem der wichtigsten Mittel für den umfassenden Informationsfluss und die Kommunikation auf der ganzen Welt geworden. Hochgeschwindigkeitsnetzwerke bieten Zugang zu authentischen kulturellen

Ressourcen und bringen Schüler mit Muttersprachlern der gelernten Sprache zusammen (Sari, 2006). Nach 2007, mit der Entwicklung tragbarer Geräte wie Telefone und Tablets, wurden mobile Versionen computergestützter Sprachlernanwendungen entwickelt und die Anwendungen über virtuelle Geschäfte bereitgestellt (Alyaz und Akyıldız, 2018).

Trotz des Interesses von Kindern im Alter von 9 bis 15 Jahren an Computerspielen sind diese Spiele nicht in den Lehrplan aufgenommen worden. Andererseits hat das türkische Statistikinstitut in seiner Umfrage 2024 festgestellt, dass etwa 70 % der Kinder Computerspiele spielen. Wenn man diese Spiele zum Nutzen der Kinder einsetzt und ihnen die Möglichkeit gibt, die Fremdsprache, die sie in der Schule lernen, mit den Spielen zu verbessern, kann man sowohl die Eltern beruhigen als auch den Sprachunterricht in der Schule unterstützen.

Computerspiele existieren nicht nur in unserer heutigen Zeit, sondern sie waren auch früher beliebt. Sie haben seit 1948 bis heute viele Veränderungen durchgemacht. Im Jahr 1948 schrieben der britische Informatiker und Mathematiker Alan Mathison Turing und sein Kollege D.G. Champernowne ein Schachspiel für einen Computer, den es noch nicht gab, und 1950 entwickelte Joseph Kates mit Hilfe von Licht ein Spiel namens „Bertie the Brain“. Auf einer Ausstellung in Kanada spielten die Teilnehmer das heute als Tic Tac Toe bekannte Spiel gegen eine künstliche Intelligenz auf einem vier Meter hohen Bildschirm. 1962 entwickelte Steve Russell „space war“, ein Weltraumkriegs- und Simulationsspiel für den PDP-1-Minicomputer, den ersten Computer, der in der Geschichte verkauft wurde. Dieses Spiel, eines der ersten digitalen Spiele der Welt, führte dazu, dass sich in den 70er Jahren immer mehr Menschen an den Universitäten für den Beruf des Programmierers interessierten. Viele Spiele wurden in den 70er Jahren produziert, so auch das erste Rennspiel der Welt von Atari im Jahr 1974, das Autorennspiel „gran trak 10“. Dieses Spiel unterschied sich von anderen Spielen durch seine Soundeffekte, das Lenkrad sowie die Gas- und Bremspedale. In den 80er Jahren begann eine neue Ära der Spiele, und Unternehmen wie Namco, Capcom und Nintendo setzten sich mit ihren Spielen

an die Spitze. Einige der bekanntesten Spiele sind: Pac-Man, Donkey Kong, Tetris, Super Mario Bros. und Street Fighter. In den 90er Jahren entwickelten sich die Ton- und Bildeffekte, dabei nahm die Zahl der Spiele zu und es wurden Spiele mit Geschichten entwickelt. Sonic the Hedgehog, Mortal Kombat, Nekketsu Soccer (Goal 3), Tomb Raider, Diablo, Fallout, GTA und Age of Empires sind einige dieser Spiele. In den 2000er Jahren wurde mit dem Internet die Möglichkeit geschaffen, online zu spielen. Einige der Spiele, die in dieser Zeit gespielt wurden, sind die folgenden: Call of Duty, Roblox, Minecraft und Pokemon- Go. Darüber hinaus können die Spieler heute auch noch mit Virtual-Reality-Brillen Spiele in der virtuellen Welt spielen, als ob sie tatsächlich dort wären.

Eines dieser folgenden Spiele ist Roblox, eine Online-Spieleplattform, die 2004 von David Baszucki und Eric Cassel gegründet und 2006 von der Roblox Corporation ins Leben gerufen wurde. Diese Plattform, die den Spielern die Möglichkeit bietet, ihre eigenen Spiele zu programmieren und andere programmierte Spiele zu spielen, wurde laut Daten aus dem Jahr 2021 von mehr als 226 Millionen aktiven Spielern gespielt. In Übereinstimmung mit diesen Daten gehörte die Türkei zu den Ländern, die 2021 am meisten Roblox spielten (A year in Roblox 2021 Data, (2023). Roblox Corporation. Zugang am 23.06.2023 <https://blog.roblox.com/de/2022/01/ein-jahr-auf-roblox-2021-in-daten/>). Im Rahmen dieser Untersuchung werden zunächst die Spiele All Star Tower Defence, Blox Fruits, Naturel, Backpacking und Brookhaven, die zu den Spielen auf der Roblox-Plattform gehören, unter dem Titel Roblox auf der Grundlage von Inhalten und Informationen erläutert, und anschließend werden die umweltbezogenen sprachlichen Zeichen im Spiel unter dem Titel Zeichen im Licht der semiotischen Theorien von Saussure, Peirce und Morris erklärt.

Zeichen, denen wir in jedem Aspekt unseres Lebens begegnen, werden an andere weitergegeben, wenn Menschen sie erkennen und auf sie reagieren. Das Zeichen vermittelt den Menschen also eine Botschaft, indem es etwas anderes als sich selbst darstellt. Da es nicht möglich ist, alle Zeichen in der Intensität des täglichen Lebens zu sehen und wahrzunehmen, ist es in dieser Phase wichtig,

dass die Semiotik Zeichen analysiert und Bewusstsein schafft. In dieser Studie werden die sprachlichen Zeichen der Umwelt im Rahmen der Zeichentheorien von Saussure, Peirce und Morris erläutert und ihr Beitrag zur Entwicklung der erlernten Fremdsprache hervorgehoben. In diesem Zusammenhang werden der Signifikant und das Signifikat, die von Saussure anhand des Konzepts des Baumes definiert wurden, anhand der Zeichen im Spiel veranschaulicht. Diese sind Baum, Wiese, Wasserfall, Berg, See, Meer, Himmel, Wetter und Tiere. Darüber hinaus wurden Beispiele aus dem Spiel auf der Grundlage von Peirces Definitionen von Icon, Index und Symbol gegeben. Das Roblox-Emblem, das Apfelbild, das Flugzeugzeichen usw. werden als Beispiele für Ikonen genannt, Dampf, Eis, Wolken, Blätter, Rauch, Feuerindex, Feuer, Mülleimer, Zelt, Regenschirm, Buch, Sonnenkollektoren, elektrische Ladestation, Feuerlöscher usw. als Beispiele für Symbole. Schließlich wird die Morris'sche Charaktertheorie, die auf eine Verhaltensänderung abzielt, anhand von Beispielen aus dem Spiel erläutert.

Neben diesen Semiotikern wird Roland Barthes unter dem Titel Audiovisuell einbezogen und seine Theorien werden erläutert. Barthes ist ein Semiotiker, der die europäische Tradition als Fortsetzung von Saussure fortsetzt und argumentiert, dass das Zeichen durch die Sprache realisiert wird. Ihm zufolge gibt es vier Grundprinzipien der Linguistik, die sich wie folgt aufzählen lassen: Sprache und Rede, Syntax und System, Denotation und Konnotation und Syntax und System. In dieser Studie werden diese vier Grundprinzipien erläutert und Beispiele aus dem Spiel angeführt. Als Beispiele werden Baum, roter Ampel und Anime-Figuren genannt.

Im wörtlichen Sinne ist ein Baum eine Pflanzenart, die im Allgemeinen grüne Blätter hat. Konnotativ betrachtet ist der Baum die Lebensquelle von Menschen und Tier, ein Sauerstoffreservoir und der Rohstoff vieler Industriegüter. Wenn Baum als Konnotation bewertet wird, rückt seine ökolinguistische Bedeutung in den Vordergrund. Im Übrigen hat die rote Ampel die Funktion, dass Fahrzeuge und Fußgänger anhalten müssen. Es versteht sich, dass Sie anhalten müssen, wenn Sie eine rote Ampel sehen, sonst wird es gefährlich. Als letztes Beispiel

wird Anime- Charaktere dargestellt. Im Kontext der Konnotation betrachtet, vermitteln Anime-Charaktere die Utopie des Spiels, eine Spielwelt, die der realen Welt nicht sehr ähnlich ist. Dabei werden die Spieler mit der Situation konfrontiert, mit der Spielfigur in der utopischen, imaginären Welt der japanischen Kultur zu existieren.

Obwohl sich die im Spiel angeführten Beispiele im Rahmen der Theorien der Semiotiker bewegen, enthalten die Zeichen der Ökolinquistik. In diesem Zusammenhang wird der Begriff der Ökolinquistik detailliert dargelegt. Und gemäß dem Buch von Alwin Fill, einer der Wegbereiter in diesem Bereich, wird erklärt, was Ökolinquistik ist, wie sie definiert wurde, was ihr Zweck und ihre Bedeutung ist.

Der Begriff „Ökologie“ wurde im Jahr 1866 zum ersten Mal von Ernst Haeckel für die Wissenschaft Biologie angewandt. 1970 wurde dieser Begriff zum ersten Mal von Einar Haugen mit der Sprache eingesetzt. Mit der Zeit wurde dieser Gedanke weiterentwickelt. Denison verglich bedrohte Tier- und Pflanzenarten mit „todgeweihten“ Sprachen. Dwight Bolinger, zog eine Parallele zwischen dem ökologischen Problem der Luft- und Wasserverschmutzung und einer „Verschmutzung“ der Sprache. Im Jahr 1987 legte auch Fill die modernen ökologischen Themen wie „Bedrohung der Umwelt“ und „Mensch und Natur“ zu Grunde. 1985 verwendete Claude Hagège den Begriff „Ökolinquistik“ für die Wissenschaft von den Wechselbeziehungen zwischen Menschen, Sprache und natürlichen Bedingungen (Fill, 1993). Weitere Themen zur Ökolinquistik sind das Aussterben oder Überleben von gefährdeten Sprachen, die Verdrängung von kleinen Sprachen durch große und wirtschaftlich mächtigere Sprachen, die Vereinheitlichung von Sprachgemeinschaften und die Beseitigung von Minderheitensprachen. Das Fachgebiet Sprache, Mensch, Tier und Pflanze ist eines der Kernbereiche der Ökolinquistik und erforscht die Rolle der Sprache im Zusammenleben von Menschen, Tieren und Pflanzen. Also, wenn wir von Ökolinquistik sprechen, findet Menschen, menschlichen Gruppen, Gesellschaft, Tiere, Pflanzen kurz gesagt das Leben selbst mit all seiner Dynamik statt.

Soziolinguistik und Psycholinguistik, die schon immer parallel nebeneinander existierten, bestehen als Teil der Sprachwissenschaft fort. Im Vergleich zur Soziolinguistik hatte im psycholinguistischen Bereich der Aspekt der Mehrsprachigkeit als ökologisches System weniger Erfolg. Allerdings können die Beeinflussungs-, Verdrängungs- und Wechselwirkungsprozesse, die bei Psycholinguistischem Bereich wie in allen anderen Bereichen im Gehirn ablaufen, als wichtig für die Forschung angesehen werden. Die Sprache, ein weiterer wichtiger Forschungsgegenstand, wird durch verschiedene Faktoren beeinflusst und kann daher im Laufe der Zeit beschädigt und zerstört werden. Um dieser Gefahr vorzubeugen, ist es notwendig, sich für den Schutz und die Vermeidung von Schäden an den Sprachen einzusetzen und dem drohenden Aussterben entgegenzuwirken.

Ökolinquistik ist ein Teilbereich der Strukturalismus und im Grundgedanken der Ökolinquistik wird die Sprache mit der Natur verglichen und betont, dass sie ebenso wie die Natur durch Missbrauch geschädigt und zerstört werden kann. Alwin Fill erläuterte diese Wissenschaft ausführlich in seinem Buch „Ökolinquistik“ und stellte fest, dass es sich bei der Ökolinquistik um einen Wissenschaftszweig handelt, der die Interaktion zwischen Sprache und Welt berücksichtigt und sich für den Schutz der Kleinen einsetzt. Im Rahmen dieser Doktorarbeit können Kinder sowohl ihr Umweltbewusstsein als auch ihre Sprachkenntnisse in der zu erlernenden Fremdsprache Deutsch verbessern, indem sie die fünf für die Studie ausgewählten Spiele auf der Plattform Roblox spielen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Kombination von Computerlinguistik und Ökolinquistik bei den Spielenden ein Umweltbewusstsein schaffen kann und es möglich ist, die erlernte Fremdsprache zu festigen, ohne sich dessen bewusst zu sein.

ZIEL DER ARBEIT

Das Hauptziel dieser Forschung besteht darin, dass Kinder zwischen 9- 15 Jahren sich durch die ausgewählten Spiele der Roblox- Plattform ein Umweltbewusstsein aneignen. Auf diese Weise kann die Umwelt geschützt werden. Die Unterziele dieser Forschung sind wie folgt: Einen Beitrag zu den fünf Spielen auf der Roblox-Plattform zu leisten, die von Kindern im Alter von 9-15 Jahren gespielt werden, um die in der Schule erlernte Fremdsprache zu unterstützen. Gleichzeitig sollen diese Spiele, die bei der Entwicklung bestimmter Fähigkeiten helfen können, als neue Lernmaterialien für Deutschlerner und Lehrer vorgestellt werden. Darüber hinaus kann als weiteres Unterziel ein Beitrag zur positiven Entwicklung der Einstellung der Deutschlernenden zum Sprachenlernen durch digitale Spiele genannt werden.

DIE BEGRÜNDUNG DES PROBLEMS

Die heutigen Technologieprodukte wirken sich direkt und effektiv auf das Leben der Menschen aus. Vor allem Computer und Mobiltelefone stehen hierbei an erster Stelle. Computer sind sowohl in der Geschäftswelt als auch in der Welt der Kinder zwischen 9 und 15 Jahren ein unverzichtbares Phänomen. Laut der vom türkischen Statistikinstitut (TÜİK) im Jahr 2024 durchgeführten Erhebung über die Nutzung der Informationstechnologie durch Kinder lag die Internetnutzung bei Kindern im Jahr 2021 bei 82,7 % und im Jahr 2024 bei 91,3 %. Von diesen Kindern nutzten 72,7 % diese Zeit zum Spielen und Herunterladen von Spielen. Aufgrund der Spielgewohnheiten der Kinder haben wir uns bei unserer Untersuchung für die Spielplattform Roblox entschieden. Gemäß Long (2019) gibt es über 15 Millionen Spiele in Roblox und wurde es laut comScore-Analyse im Dezember 2017 51,5 Millionen Stunden pro Monat von Kindern unter 13 Jahren besucht. Diese Zahl steigt Tag zu Tag an. Durch das Spielen von fünf ausgewählten Spielen auf der Roblox-Plattform mit der Option „Deutsch“ können die Kinder ihren deutschen Wortschatz, ihre Schreib- und Sprechfähigkeiten verbessern, ohne dass sie es merken. Ein weiterer Vorteil dieses Spiels ist, dass

die visuellen Grafiken des Spiels sprachliche Umweltzeichen enthalten. Auf diese Weise können sie ein Umweltbewusstsein entwickeln.

FORSCHUNGS-LAGE

Wie im Rahmen der von uns recherchierten Quellen zu sehen ist, haben sich die Forscher auf die Wirkung von Computerspielen auf das Fremdsprachenlernen und die Einstellungen der Spieler konzentriert. Allerdings gibt es unter den recherchierten Ressourcen keine Studie, die auf der Sprachentwicklung durch die Verknüpfung von Ökolingustik und Computerlinguistik basiert. Einige der Ressourcen, die sich ausschließlich auf den Sprachunterricht mit Computerspielen und auf die Einstellungen der Personen konzentrieren, sind unten aufgeführt.

Wenn wir untersuchen, was im Jahr 2015 im Rahmen der von uns aufgerufenen Quellen passiert ist, stoßen wir auf einen Artikel von Donmuş und Gürol (2015) mit dem Titel *Die Auswirkung der Verwendung von Lerncomputerspielen auf Leistung und Beibehaltung beim Englischlernen*. Mit diesem Artikel wollten die Forscher die Auswirkung des Einsatzes von Lerncomputerspielen auf die Leistung und das Behalten beim Englischlernen ermitteln. Derakhshan und Khatir (2015) untersuchten in ihrem Artikel mit dem Titel *Die Auswirkungen der Verwendung von Spielen auf das Erlernen des englischen Wortschatzes* die Auswirkungen spielbasierter Lernmaterialien und -techniken auf das Vokabellernen. Arslan und Coşkun (2016) haben sich in ihrem Artikel mit dem Titel *Vokabeln lehren mit Spielsoftware beim Türkischunterricht für Ausländer* mit dem Thema „Vokabularunterricht mithilfe von Spielsoftware beim Türkischunterricht für Ausländer“ befasst. Can und Türkmen (2017) werteten in ihrem Artikel mit dem Titel *Untersuchung des Beitrags von Computerspielen zum Fremdsprachenunterricht: Ein Beispiel für eine Forschung, die an 100 Hochschulstudenten durchgeführt wurde, deren Muttersprache Türkisch ist* die durch Umfragemethoden an Personen gesammelten Daten aus. Diese Personen waren die Studierenden, die an Hochschulen studieren und regelmäßig

Computerspiele spielen. Sie untersuchten die Spiele in diesem Zusammenhang und erläuterten den Beitrag von Fremdsprachenspielen zum Fremdsprachenunterricht. Fokides und Foka (2017) stellen in ihrem Artikel mit dem Titel *Computerspiele und Englisch als Fremdsprache: Ergebnisse einer Pilotstudie* die Ergebnisse eines Pilotprojekts vor, bei dem Computerspiele eingesetzt wurden, um Grundschulern Englisch als Fremdsprache beizubringen. Klimova und Kacet (2017) untersuchten in ihrem Artikel mit dem Titel *Efficacy of Computer Games on Language Learning* die Wirksamkeit von Computerspielen auf Kinder und erläuterten deren Vorteile und Grenzen beim Erlernen einer Fremdsprache. Die von Arslan (2017) verfasste Masterarbeit mit dem Titel *Fremdsprachenlernen als kultureller Transferprozess von Computerspielen in das tägliche Leben* konzentriert sich auf die Existenz eines neuen kulturellen Prozesses, der mit Online-Computerspielen und -Anwendungen entsteht, die in der heutigen technologischen Welt verwendet werden, und darauf, ob dies der Fall ist die Auswirkungen dieses Prozesses im Fremdsprachenunterricht einen bedeutsamen Unterschied schaffen. Der von Alyaz und Akyıldız (2018) verfasste Artikel mit dem Titel *Entwicklung digitaler 3D-Spiele und spielerischer Anwendungen für den Fremdsprachenunterricht* beschreibt die Studien zur Entwicklung digitaler Spiele und spielbasierte Anwendungen im Fremdsprachenunterricht im Rahmen eines 2016 mit Unterstützung initiierten Projekts der Abteilung für wissenschaftliche Forschungsprojekte der Universität Uludağ. Özdemir (2018) wollte mit seinem Artikel *Untersuchung zu den Beziehungen zwischen Smartphone-Spielpräferenzen von Universitätsstudenten und Geschlecht, Einkommen und Smartphone-Nutzungsgewohnheiten* die Zusammenhänge zwischen Smartphone-Spielpräferenzen von Universitätsstudenten und Geschlecht, Einkommen und Smartphone-Nutzungshäufigkeit ermitteln. Akyıldız (2019) untersuchte mit seiner Masterstudie *Bestimmung des Beitrags eines digitalen 3d-Lernspiels im DaF-Unterricht zu Lehramtkandidaten und ihren Meinungen* die Wirkung digitaler Spiele auf das Fremdsprachenlernen sowohl theoretisch als auch praktisch. Eine weitere im Jahr 2019 durchgeführte Studie ist Zengins Masterstudie mit dem Titel *Die Auswirkung der Verwendung pädagogischer Computerspiele beim*

Unterrichten des englischen Wortschatzes auf den Erfolg und die Einstellung der Schüler. Diese Studie untersuchte die Auswirkung des Einsatzes pädagogischer Computerspiele beim Unterrichten des englischen Wortschatzes auf die Leistungen und Einstellungen der Schüler. Ergins (2020) Masterarbeit mit dem Titel *Die Auswirkungen von Computer-Multimedia-Lebenssimulationsspielen auf das Erlernen des englischen Wortschatzes* sucht Antworten auf folgende Fragen: Können multimediale Lebenssimulationsspiele Schülern beim Erwerb von Vokabeln auf Englisch helfen? Welche positiven und negativen Konsequenzen hat der Einsatz eines multimedialen Lebenssimulationsspiels im Klassenzimmer? Die von Solmaz (2020) verfasste Masterarbeit mit dem Titel *Kommunikationsdynamik digitaler Spiele: Eine Forschung für Studenten der Selçuk-Universität* zielt darauf ab, Antworten auf Fragen wie die Art und Weise zu finden, wie Menschen in digitalen Spielen kommunizieren, welchen Umfang die etablierte Kommunikation hat und wie effektiv sie ist. Es geht um die Dynamik des Einzelnen und die Nutzung dieser Dynamik durch die Spieler.

METHODISCHES VORGEHEN

Die Ökolinquistik, eine Teilwissenschaft der Linguistik, ist eine neue Disziplin, die sich in den letzten Jahren theoretisch entwickelt hat und im Hinblick auf die Bereitstellung neuer experimenteller Daten wichtig ist, um zu den neu formulierten Theorien der zu erreichende Ziele beizutragen. Daher wird sich nach der Vorstellung der neuen erwarteten Ergebnisse unserer Dissertation die Möglichkeit ergeben, eine umfassendere Vorhersagebasis zu erstellen. In der qualitativen Forschung werden so viele Techniken wie möglich eingesetzt, um das zu untersuchendes Phänomen besser zu verstehen, und es ist möglich, neue Bestimmungen und Ergänzungen im Prozess entsprechend den Merkmalen des zu untersuchenden Themas vorzunehmen (Yıldırım und Şimşek, 2011). Daher werden bei der Untersuchung die historische Methode, die Metasynthesemethode, die Inhaltsanalyse und die deskriptive Methode verwendet. Die historische Methode wird verwendet, um die Umweltlinguistik von der Vergangenheit bis zur Gegenwart zu erforschen, aufzudecken und zu

erklären. Nach Polat und Ay (2016) zielt die Metasynthesemethode darauf ab, die Ergebnisse der qualitativen Studie zu interpretieren und zu bewerten, Ähnlichkeiten und Unterschiede aufzudecken und neue Informationen zu entwickeln. Die Inhaltsanalyse ist eine Methode, die sowohl in den Sozialwissenschaften als auch in vielen anderen Bereichen für human- und computerkodierte Analysen eingesetzt wird (Alanka, 2024). Mit anderen Worten lässt sich sagen, dass es sich um die systematische Analyse von schriftlichem und visuellem Material handelt (Aziz, 2015). Bei der deskriptiven Analyse besteht das Ziel darin, dem Leser die aus einem Interview oder einer Beobachtung gewonnenen Daten in organisierter und interpretierter Form zu präsentieren. Die Daten werden nach vorgegebenen Themen geordnet, zusammengefasst und interpretiert. Es wird eine Ursache-Wirkungs-Beziehung zwischen den Erkenntnissen hergestellt und gegebenenfalls werden Vergleiche zwischen den Fakten angestellt (Yıldırım und Şimşek, 2011). In dieser Untersuchung werden die Methoden der Metasynthese, der Inhaltsanalyse und der deskriptiven Analyse im Rahmen der Analyse von fünf ausgewählten Spielen der Roblox-Plattform auf der Grundlage der Theorien der Semiotiker Saussure, Peirce und Morris verwendet. Bei der Anwendung dieser Methoden werden die Umweltlinguistische Zeichen berücksichtigt.

KAPITEL 1

DIE GESCHICHTE DER COMPUTERSPIELE

Die Geschichte der Computerspiele basiert auf dem englischen Informatiker und Mathematiker Alan Mathison Turing, der 1948 nach dem Zweiten Weltkrieg als Begründer der Informatik gilt, und begann es mit seinem Kollegen D.G. Champernowne, ein Schachspiel für einen Computer zu schreiben, den es noch nicht gab (Cooper & Leeuwen, 2012, S. 403, 404). In der Zeit, wo ein Taschenrechner selbst die Größe eines Raumes hatte, war es ziemlich schwierig, den damals geschriebenen Code auszuführen. Im Anschluss an dieses Spiel inszenierte Josef Kates 1950 mit Hilfe von Licht das Spiel „Bertie the Brain“ für eine Ausstellung in Kanada. Auf der vier Meter hohen Leinwand spielten die Aussteller das heute als Tic Tac Toe bekannte Spiel gegen künstliche Intelligenz. Dieses Spiel wurde 1952 vom Studenten der Universität Cambridge, Alexander Douglas, für einen der ersten Computer der Welt, EDSAC, entwickelt. Obwohl dieses Spiel über Videobilder anstelle von Licht verfügt, wurde es nicht in die Kategorie des ersten Spiels der Geschichte aufgenommen, da es nicht interaktiv und animiert war und keine Gelegenheit hatte, weltweit bekannt zu werden. Sechs Jahre später, 1958, schrieb William Higginbotham das Stück „Tennis für zwei“ für gelangweilte Arbeiter in seinem Labor. Dieses Spiel, das auf einem analogen Computer erstellt wurde, wurde auf einem Oszilloskopgerät in einer Tennis-ähnlichen Art und Weise gespielt. Da die ersten grafisch-visuellen Elemente im Spiel „Tennis für zwei“ zum Einsatz kamen, nahm es einen wichtigen Platz in der Geschichte der Computerspiele ein (Rizov et al., 2020, S.332).

1962 entwickelte Steve Russell das Weltraumkriegs- und Simulationsspiel „space war“ für den Minicomputer PDP-1, den ersten Computer, der überhaupt auf den Markt kam. Der Stern stand im Mittelpunkt dieses Spiels, einem der ersten digitalen Spiele der Welt, und der Spieler musste die notwendigen

Manöver durchführen, um sein Raumschiff vor diesem Stern zu retten. Durch dieses Spiel stieg in den 70er Jahren die Zahl der Menschen, die Programmierer an Universitäten werden wollten (Monnens & Goldberg, 2015, S. 124). Das Spiel „Space War“ inspirierte unter anderem Nolan Bushnell und Ted Dabney zur Eigenentwicklung. Zehn Jahre später entwickelten Bushnell und Dabney dieses Weltraumspiel und schrieben 1972 das Spiel „Computer Space“. „Computer Space“, das erste mit Münzen gespielte Videospiel, war für die Spieler schwierig, da es mit vier Tasten gespielt werden musste und nicht beliebt war. Allerdings gründeten die Beiden im selben Jahr das Unternehmen „Atari“ (Nuamah, 2012). Allan Alcorn, einer der Atari-Mitarbeiter, entwickelte das „Ping-Pong“-Spiel und es wurde zum Verkauf angeboten. Dieses Spiel wurde zum ersten beliebten Atari-Spiel (Lowood, 2009). Im Jahr 1972 entwickelte Ralph Henry die Spielekonsole „Magnavox Odyssey“ (Boronin, 2017). Es gab viele Spiele in dieser Konsole, aber da sie keine Grafiken hatte, wurden die Spiele gespielt, indem die Grafiken in Form von Papier auf den Fernseher geklebt wurden. Mit dieser Funktion enthielt die Konsole sowohl Videospiele als auch Spiele, die aus Karten und Würfeln bestanden. 1974 entwickelte Atari das weltweit erste Autorennspiel „Gran Trak 10“ und dieses Spiel konnte zeigen, dass es sich durch seine Soundeffekte, sein Lenkrad sowie Gas- und Bremspedale von anderen Spielen unterschied (Collins und Dockwray, 2017). 1978 entwickelte Tomohiro Nishikado das Spiel „Space Invaders“, in dem Spieler versuchen, Außerirdische mit einer Strahlenkanone zu besiegen (Blum et al., 2008). Im Anschluss an dieses Spiel entwickelte die Firma Namco 1979 ein Spiel, das ein Raumschiff mit Außerirdischen bekämpft.

In den 80er Jahren, die als eine neue Ära in der Geschichte der Computer gelten können, wurden viele Spiele entwickelt und gespielt. Das Spiel „Pac-Man“, das 1980 von Namco entwickelt und damals in der Türkei unter dem Namen „dobişko“ verkauft wurde, wird auch heute noch gespielt. Beim Entwerfen dieses Spiels ließ sich Tōru Iwatani von einem Stück gegessener Pizza inspirieren und verglich den Charakter von Pacman mit ihm (Newman, 2016). Ein Jahr später, 1981, schrieben Shigeru Miyamoto und Gunpei Yokoi das Spiel „Donkey Kong“, in dem Mario eine der Spielfiguren war, und die Firma Nintendo bot es zum Verkauf an.

Aufgrund der Popularität dieses Spiels veröffentlichte Nintendo das Spiel mit dem Namen „Super Mario Bros.“ (Burns, 2006/ DeWinter, 2015). Im Jahr 1984 entwickelte der Computeringenieur Aleksey Pajitnov das Spiel „Tetris“. „Tetris“, das den Titel des meistverkauften Spiels der Welt trägt, wurde Menschen mit psychischen Problemen empfohlen (Flom & Robinson, 2005). 1985 entwickelte Konami das Autorennspiel „Road Fighter“. Im selben Jahr entwickelte Konami das Kampfspiel „Yie Ar Kung Fu“ (Kohler, 2005). 1987 schrieben Takashi Nishiyama und Hiroshi Matsumoto das Kampfspiel „Street Fighter“ und veröffentlichte es Capcom (Harper, 2013). Dieses von einem breiten Publikum akzeptierte Spiel wurde bis heute gespielt und weiterentwickelt. 1989 entwarf Jordan Mechner das Spiel „Prinz von Persien“ (Ferreira und Fernandes, 2014).

In den 90er Jahren nahm die Zahl der Computerspiele zu und sie hatten einen Effekt, der die Spieler in Bezug auf visuelle und akustische Effekte anzog. Ein weiteres Merkmal der in dieser Zeit geschriebenen Spiele war, dass die Spiele eine Geschichte hatten. Spieler konnten sich vor Spielbeginn die Geschichte des Films als Trailer ansehen und dann das Spiel fortsetzen. Eines der Spiele, die zu Beginn dieser Zeit entwickelt wurden, war das Spiel „Sonic the Hedgehog“, das das Sega-Team 1991 veröffentlichte (Naka, 2006). Dieses Spiel wurde entwickelt, um dem Mario-Spiel Konkurrenz zu machen. 1992 schrieben John Tobias und Ed Boon das Kampfspiel „Mortal Kombat“ (Boon und Tobias, 2012). Die Charaktere in diesem Spiel wurden anhand menschlicher Fotos erstellt. Für den „Goro“-Charakter, der nur vier Arme hat, wurde eine Modellfigur mit der Stop-Motion-Technik verwendet, und dieses Spiel wurde entwickelt und hat bis heute überlebt. Ein weiteres Spiel aus dem Jahr 1992 war das Kriegsspiel „Wolfenstein 3D“ (Sanglard, 2017). Danach wurden Kriegsspiele mit den Namen „doom“ im Jahr 1993, „quake“ im Jahr 1996 und „half-life“ im Jahr 1998 geschrieben (Bryce und Rutter, 2002). Zusätzlich zu den Kriegsspielen fand 1993 ein Fußballspiel namens „Nekketsu Soccer (Tor 3)“ statt. Dieses Spiel wies Unterschiede zu heutigen Fußballspielen auf. Fußballspieler konnten sich auf dem Ball bewegen bzw. laufen, Blitze schlugen Fußballspieler ein, während es regnete. Man kann sagen, dass es die Merkmale sind, die es von anderen Fußballspielen unterscheiden (Category Archives, 2013). Ein weiteres Fußballspiel, das 1992

gespielt wurde, war „sensible soccer“. In diesem Spiel konnten Spieler- und Teamnamen bearbeitet werden (Crawford, 2005). Das Unternehmen Konami hingegen brachte 1995 das Spiel „International Superstar Soccer“ auf den Markt. Nach diesem Spiel entwickelte Konami das erste Spiel der „Pes“-Reihe und dieses Spiel wurde bis heute als Serie weiterentwickelt. Neben Fußballspielen wurden auch Kampfspiele gemacht. In dieser Zeit beeinflussten Computerspiele Filme und Filme beeinflussten Computerspiele. Das Spiel zum „Double Dragon“-Film aus dem Jahr 1994 wurde 1995 von der Firma Atari als „Double Dragon Neo-Geo“ veröffentlicht. „Indiana Jones“, „Wing Commander“ und „Tomb Raider“-Spiele gehörten ebenfalls zu den Spielen, die von den Filmen beeinflusst wurden (Özsoy und Turan, 2021). Zusätzlich zu diesen Spielen veröffentlichte der Game Boy im Jahre 1996 das Spiel „Pokemon“. Nach dem Zeichentrickfilm wurde dieses Spiel veröffentlicht und wurde im Laufe der Zeit weiterentwickelt (Panumate et al., 2015).

1996 entwickelte Blizzard North ein Rollenspiel namens „Diablo“, das bis heute mit verschiedenen Serien überdauert (Günther, 2023). Weitere Rollenspiele waren „Fallout“ und „GTA“ aus dem Jahr 1997. „GTA“ wurde entwickelt und hat bis heute überlebt (Rauscher, 2016). Im weiteren Jahr 1998 fanden Computerspielwettbewerbe statt, bei denen die Gewinner Geldpreise gewannen. Parallel zu diesen Wettbewerben fanden Computerspiele in der Kategorie E-Sport (elektronischer Sport) statt (Information Technologies and Communications Authority, 2020). Im selben Jahr veröffentlichte die Firma Blizzard das Strategiespiel „StarCraft“, das bis heute existiert. In diesem Spiel sollten die Spieler Fabriken usw. aufbauen und Feinde bekämpfen (Cheung und Huang, 2011). Ein weiteres Spiel, das Strategie erfordert, wurde 1999 von Microsoft veröffentlicht. Dieses Spiel „Age of Empires“, zu dem auch das Osmanische Reich gehört, gehört zu den Spielen, die bis heute gespielt werden. In jeder Serie des Spiels trat ein anderer Zeitraum in den Vordergrund, dessen letzte Serie im Jahr 2022 veröffentlicht wurde (Games, 2021).

Mit der weit verbreiteten Nutzung des Internets in den 2000er Jahren konnten Spieler aus großen Entfernungen das gleiche Spiel spielen. Menschen, die zu

Hause in der Türkei nicht über Internet- und Computermöglichkeiten verfügen, konnten über die zunehmende Zahl von Internetcafés auf die Spiele zugreifen. Im Jahr 2000 schrieben Jess Cliffe und Minh Le das Stück „Counter-Strike“ und haben sich mit seiner Serie bis heute erhalten (Le ve Cliffe, 1999). Im Jahr 2003 entwickelte ein Unternehmen namens Infinity Ward das Spiel „Call of Duty“ und verbesserte es, um es auf dem neuesten Stand zu halten. Dieses Spiel, das während des Zweiten Weltkriegs spielt, hat 26 Serien und die letzte erschien 2023 unter dem Namen „Call of Duty: Modern Warfare II“ (Gish, 2010). Im Jahr 2004 wurde ein weiteres Kriegs- und Abenteuerspiel namens „World of Warcraft“ geschrieben. Bei diesem Spiel könnten viele Spieler online zusammenspielen (Golub, 2010). Ein weiteres Spiel, das 2004 erschien, war „Roblox“. Roblox ist eine Online-Gaming-Plattform, die 2004 von David Baszucki und Eric Cassel gegründet und 2006 veröffentlicht wurde. Außerdem können Spieler ihre eigenen Spiele programmieren und andere programmierte Spiele spielen. Laut Long (2019) wurde die Social-Gaming-Plattform Roblox laut comScore-Analyse im Dezember 2017 51,5 Millionen Stunden pro Monat von Kindern unter 13 Jahren besucht.

Mit den „Wii-Sportarten“, die 2006 auf den Markt kamen, kontrollierten die Spieler das Spiel nun mit ihren eigenen Bewegungen, anstatt sich hinzusetzen. Die Spielkonsole, die zu jeder Jahreszeit und an jedem Ort die Möglichkeit bietet, alle möglichen Sportarten auszuüben, fand bei Spielern jeden Alters Anklang (Deutsch et al., 2011). Im Jahre 2011 öffnete das Spiel namens „Minecraft“ mit seinen Kreativ- und Überlebensmodi die Tür zu einer eckigen Welt. „Minecraft“ bot Spielern die Möglichkeit, Häuser zu bauen, Mineralien zu finden und in einer Welt voller Tiere und Pflanzen zu leben. Das Spiel, das entwickelt wurde und bis heute überlebt hat, wird immer noch gespielt (Duncan, 2011).

Im Jahr 2016 bescherte das Spiel „Pokemon-Go“ den Spielern ein völlig anderes Erlebnis. Das Spiel, das auf Smartphones und Tablets statt auf einer Spielekonsole installiert wurde, ermöglichte es, nach draußen zu gehen. Im Gegensatz zu den Spielen, die drinnen gespielt werden, strömten die Spieler auf Straßen, in die Parks usw. herbei, um verschiedene Pokémon zu erreichen.

Diese Situation hat dazu geführt, dass Pokémon-Enthusiasten im Freien zusammenkommen (Baranowski, 2016).

Heute werden Virtual-Reality-Brillen geschrieben, die erstmals 1991 entdeckt wurden, und 3D-Spiele, die damit gespielt werden können. Spieler können die virtuelle Welt, in der sie sich befinden, mit einer Brille aus 360 Grad sehen und die Geräusche hören. Dies macht das Spiel realistischer, da es den Eindruck vermittelt, dass sie mitten im Spiel sind. Die virtuelle Spielwelt, die sich von Tag zu Tag weiterentwickelt, führt dazu, dass die Anzahl der Spieler steigt. Laut dem Digital Games Report (Information Technologies and Communications Authority, 2020) gibt es weltweit 2,5 Milliarden mobile Spieler, 0,8 Milliarden Konsolenspieler und 1,3 Milliarden Computerspieler. Da die Innovationen in der Spielebranche und die digitale Welt im Mittelpunkt des täglichen Lebens stehen, wird die Anzahl der Spiele und Spieler von Tag zu Tag zunehmen und diese Branche wird immer existieren.

KAPITEL 2

ROBLOX

Roblox ist eine Online-Gaming-Plattform, die 2004 von David Baszucki und Eric Cassel gegründet und 2006 von der Roblox Corporation veröffentlicht wurde. Mit dieser Plattform können die Spieler ihre eigenen Spiele programmieren und andere programmierte Spiele spielen. Auf den ersten Blick scheinen die Form des Spiels und die Charaktere im Jahre 2006 aus Lego zu bestehen. Im Laufe der Zeit wurde das Spiel verbessert und die Welt von Roblox hat durch visuelle Effekte ein anderes Bild erhalten. Während sich die Roblox-Charaktere ihre Beine im Jahr 2006 nicht bewegen konnten, wurden sie 2007 entwickelt, um den Charakteren Mobilität zu verleihen. Ab 2008 waren die Figuren des Stücks als Soldaten verkleidet und 2009 als Gefangene. Zum ersten Mal wurden im Jahr 2010 den Charakteren Gesichter hinzugefügt und Gesichtsausdrücke waren zu sehen. Darüber hinaus fällt ab 2010 die Landschaftsgestaltung im Spiel auf. Bäume, Himmel usw. wurden hinzugefügt und es wurde versucht, sie echt aussehen zu lassen. Obwohl Roblox anfangs eine Plattform von Kriegsspielen war, wurden seit 2013 Rollenspiele hinzugefügt, deren Spiele in der Stadt angesiedelt sind. Im selben Jahr wurden erstmals Verkehrsschilder wie Autos, Fahrräder, Häuser, Straßenlaternen, Strommasten und Fußgängerüberwege in der Stadt detailliert aufgeführt.



Abbildung 1. Umgebung in Roblox zwischen 2006 und 2008. (Zugang 17.07.2023 <http://www.robloxgo.com/game/127994162/Happy-home-in-roblox-2006-2008>).



Abbildung 2. Umgebung in Roblox im Jahre 2010. (Zugang 17.07.2023 <http://www.robloxgo.com/game/30398299/Default-2010-Roblox-map>).

Im Jahr 2014 gab es auch Spiele, die im Weltraum spielten und Planeten und Meteoriten zum Thema hatten. Im Jahr 2014 wurde die Auflösung des Spiels besser und Spieler und Objekte sahen realistischer aus. Seit 2016 sind in Roblox große Spielwelten entstanden und es waren Tierhandlungen, Bänke, Einkaufszentren und Fische zu sehen. Im Jahr 2017 konnten Spielcharaktere

Gleise passieren, die aus Brücken in Umgebungen mit Lava bestanden. Neben umfangreicher Kleidung konnten die Figuren auch Flügel auf dem Rücken tragen. Dies trug dazu bei, dass sich die Spieler im Spiel cool fühlten und sich mit Flügeln zu schützen.

Um das Roblox-Spiel zu spielen, muss das Spiel zunächst kostenlos aus dem Google Store, Play Store oder App Store heruntergeladen werden. Dann wird mit den Informationen wie E-Mail-Adresse und Geburtsdatum im Spiel ein Konto eröffnet. Mit dem erstellten Nickname und Passwort wird das Spiel betreten und der ausgewählte Charakter kann hinsichtlich Aussehens (Haare, Augenfarbe, Hautfarbe etc.) und Kleidung nach Wunsch des Spielers gestaltet werden. Der Spieler kann andere Freunde hinzufügen, die ein Roblox-Konto haben, und auf deren Profile klicken, um den Namen des Spiels anzuzeigen, das sie spielen. Außerdem kann der Spieler dasselbe Spiel mit seinem Freund spielen.

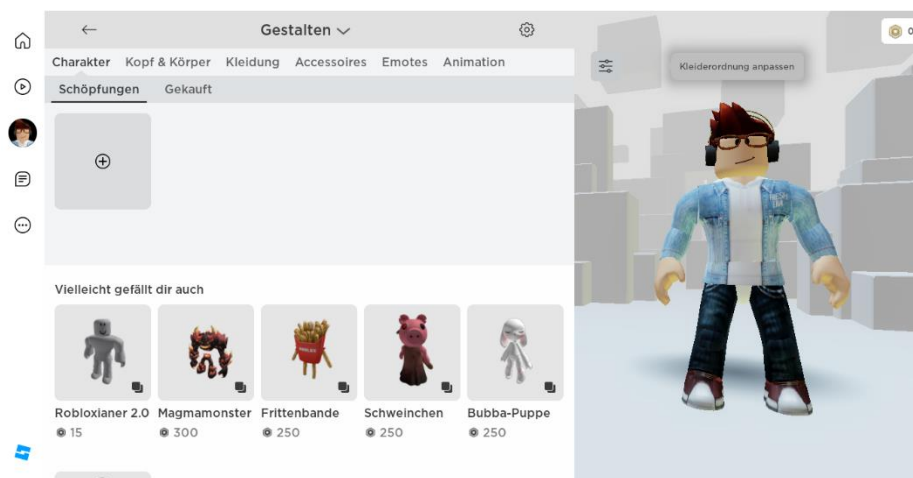


Abbildung 3. Bearbeitungsseite des Benutzerbildes

Während des Spiels besteht die Möglichkeit der Korrespondenz mit den Spielern, die online sind, über den für alle Spieler einsehbaren Chat-Bereich. Zu diesem Zeitpunkt ist es möglich, in vielen Sprachen zu chatten. „2021 wurden täglich circa 2,5 Milliarden Chatnachrichten versandt und 17 Millionen Freundschaften geschlossen“ (A year in Roblox 2021 Data, (2023). Roblox Corporation. Zugang am 23.06.2023 <https://blog.roblox.com/de/2022/01/ein-jahr-auf-roblox-2021-in-daten/>). Wenn die Sprache aus den Roblox-Einstellungen auf Deutsch geändert

wird, werden alle Aussagen wie Warnungen, Einstellungen usw. im Spiel auf Deutsch angezeigt. Dies erleichtert es den Spielern, mit der Sprache in Berührung zu kommen, die sie lernen möchten.

Nach Angaben einer Online- Enzyklopädie (Roblox. (2023,06,16) Wikipedia. Zugang am 23.06.2023. <https://de.wikipedia.org/wiki/Roblox#:~:text=Roblox%20verf%C3%BCgt%20%C3%BCber%20zwei%20Millionen,mit%20%C3%BCber%2011%20Millionen%20Spielen.>) hat Roblox über 11 Millionen Spiele. Diese Spiele wurden von fast 2 Millionen Content-Herstellern entwickelt und wird Roblox von über 226 Millionen monatlich aktiven Spielern weltweit gespielt. Diese Zahl steigt von Tag zu Tag weiter an. Gemäß Long (2019) gibt es über 15 Millionen Spiele in Roblox und wurde es laut comScore-Analyse im Dezember 2017 51,5 Millionen Stunden pro Monat von Kindern unter 13 Jahren besucht. Laut einer Studie aus dem Jahr 2021 (A year in Roblox 2021 Data, (2023). Roblox Corporation. Zugang am 23.06.2023 <https://blog.roblox.com/de/2022/01/ein-jahr-auf-roblox-2021-in-daten/>) waren die am häufigsten gespielten Spiele im Jahr 2021 Brookhaven, Tower of Hell, Adopt me!, MeepCity, Royale High, BedWars, Blox Fruits, Piggy, Murder Mysters 2 und All Star Tower Defense. Allein Brookhaven wurde im Jahr 2021 von über 12,2 Milliarden Spielern besucht. Nach Recherchen derselben Quelle wurde Roblox im Jahr 2021 hauptsächlich am meisten von Spielern in den USA, Brasilien, England, den Philippinen, Mexiko, Russland, Thailand, Deutschland, Kanada und der Türkei gespielt.

Content-Hersteller, die ein Spiel innerhalb der Roblox-Plattform entwerfen möchten, müssen zunächst das Roblox-Studio-Programm öffnen, das in der Roblox-Anwendung enthalten ist. Er kann sein Spiel so gestalten, wie er möchte, indem er eines der Konzepte wie Burg, Dorf, Rennen, Pirateninsel, Strecke wählt. Das entworfene Spiel wird unter Angabe eines Namens und einer Beschreibung hochgeladen und steht auf der Plattform für andere Spieler zum Spielen bereit. Bei dieser Gelegenheit können Spieler auch Spiele schreiben und dabei ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Dies könnte einer der Gründe sein, warum Spieler Roblox anziehen.

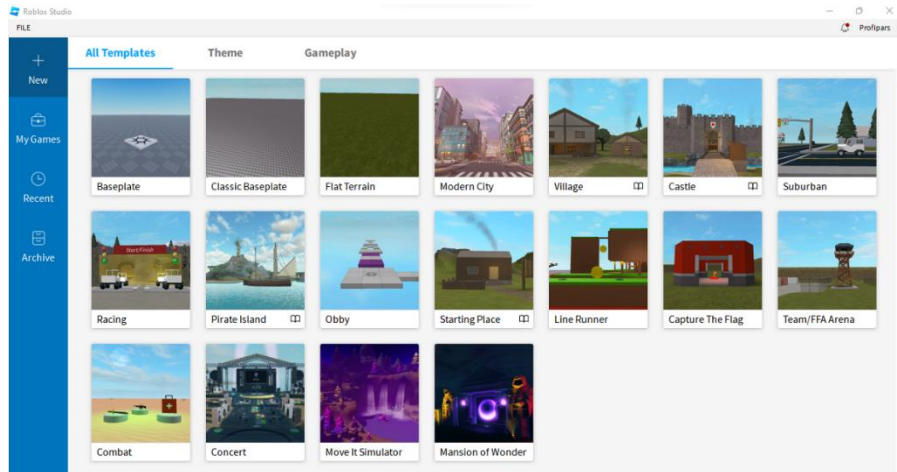


Abbildung 4. Die Hauptseite des Roblox- Studio- Programms

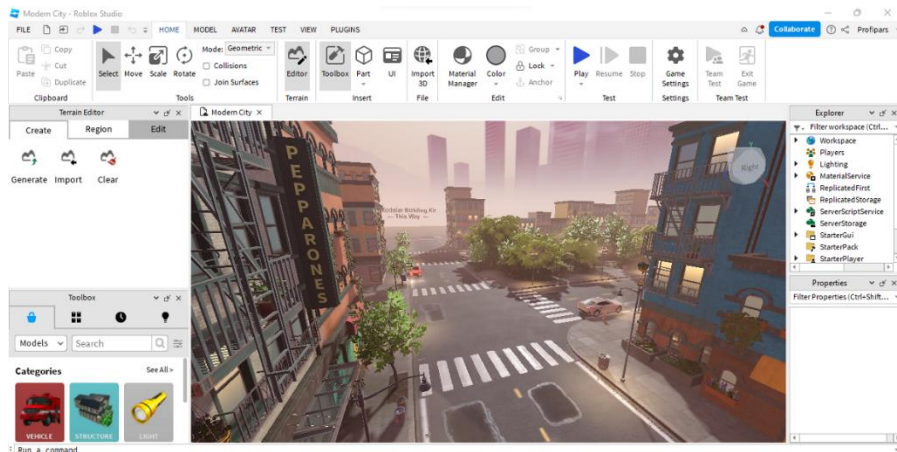


Abbildung 5. Das Konzept „Moderne Stadt“ im Roblox- Studio- Programm

Während der Forschung werden fünf Spiele innerhalb der Roblox-Plattform ausgewählt und ihre Phasen und wie sie zum Sprachenlernen beitragen werden im Detail erläutert. Ausgewählte Roblox-Spiele sind All Star Tower Defense, Blox Fruits, Natural, Backpacking und Brookhaven. Außerdem werden noch dazu die erzieherischen und umweltfreundlichen Vorteile dieser Spiele erwähnt.

Diese Spiele tragen nicht nur zum Erlernen von Fremdsprachen bei, sondern stellt mit ihren visuellen Effekten auch eine Umwelt dar. Vor allem im Backpacking-Spiel können die Charaktere campen, ohne der Natur zu schaden,

und nach Belieben mit dem Auto oder zu Fuß in der Natur unterwegs sein. Es kann in allen ausgewählten Spielen Tag und Nacht, Bäume, Seen, Meere, Berge, Gras, Blumen usw. geben. Diese Spiele wecken bei den Spielern das Bewusstsein für Natur und Umweltschutz. So lernen Kinder, die diese Spiele spielen, auch, die Natur wertzuschätzen. Dank dieser Plattform, die auf der ganzen Welt gespielt wird, können Kinder, die sich der Umwelt bewusstwerden, den Weg des Schutzes unserer Welt als neue Generationen vorantreiben und sie an neue Generationen weitergeben.

Das Spielen des Roblox-Spiels trägt auch zur Bildung bei. Das Kind kann das Spiel, das es auf der Roblox-Plattform auswählt, mit der Figur, die es nach seinem eigenen Geschmack erstellt hat, mit Motivation spielen. Roblox-Spiele ermöglichen es dem Spieler, mit anderen Spielern zusammenzuspielen, da sie online gespielt werden. Dies unterstützt kooperatives Lernen. Insbesondere in Rollenspielen leben Kinder das Leben und die Umgebung, die im Spiel dargestellt werden, so, als ob sie real wären, und können die im täglichen Leben verwendeten Wörter lernen. Da sie planen, ihren Charakter entwickeln und Lösungen für Probleme im Spiel finden müssen, können sie auch ihre Fähigkeiten zur Problemlösung verbessern. Darüber hinaus ermöglicht die Roblox-Plattform Spielern, die ihre Freunde speichern und neue Freunde finden können, soziale Interaktion. Im Folgenden werden fünf dieser Spiele erläutert, die Kindern nicht nur beim Sprachenlernen, sondern in vielerlei Hinsicht Vorteile bringen können.

2.1. ALL STAR TOWER DEFENSE

All Star Tower Defense ist ein Spiel mit vielen Charakteren. Das Ziel in diesem Spiel ist es, Türme zu sammeln, Überfälle zu überwinden, Geld auszugeben und voranzukommen. Der Spieler muss zunächst ein starkes Team aufbauen, um verschiedene Spielinhalte und -stadien zu erreichen. Jeder Held hat während des Spiels eine andere Aufgabe. Einige fügen Feinden Schaden zu, während andere ihre Teams schützen.

Charaktere aus Animes wie Dragon Ball 2 und One Piece sind ebenfalls im Spiel „All Star Tower Defense“ enthalten, und es ist möglich, durch Auswahl des Lieblingscharakters zu spielen.



Abbildung 6. Die Umgebung des Spiels All Star Tower Defense



Abbildung 7. Die Umgebung des Spiels All Star Tower Defense 2



Abbildung 8. Die Umgebung des Spiels All Star Tower Defense 3

2.2. BLOX FRUITS

Wenn das Spiel Blox Fruits geöffnet wird, wird der Spieler aufgefordert, zwischen Piraten und Marines zu wählen. Wenn der Spieler den Piraten wählt, heißt es „Wiederstehe den Marines und kämpfe gegen Piraten!“. Es gibt auch die Richtlinie „Erstelle deine eigene Piratencrew und erhalte ein Kopfgeld für hohe Spieler“.

Wenn er sich für die Seite Marines entscheidet, entsteht der Hinweis „Schließe dich Piraten an! Schneller, billiger Schiffe und Kopfgelder einfordern“. Der Spieler sammelt Früchte, während er die Anweisungen erfüllt, und hilft dem Charakter, entsprechend den Eigenschaften dieser Früchte im Spiel voranzukommen.

Im Blox Fruits-Spiel gibt es etwa 40 verschiedene Früchte. Diese Früchte werden in drei Gruppen eingeteilt: Naturfrüchte, Tierfrüchte und Elementarfrüchte. Die Wirkung von Früchten der natürlichen Gruppe ist unterschiedlich und es gibt keine allgemeine Regel. Früchte in der Beast-Gruppe verändern das Spielgeschehen, da sie den Charakter in ein Tier verwandeln können. Der Name der Frucht beeinflusst, in welches Tier sie sich verwandelt. Früchte der Elementargruppe ermöglichen es, von den Eigenschaften des Elements zu profitieren, das sie darstellen. Somit kann jeder Angriff eines Gegners mit einem niedrigeren Level dem Charakter des Spielers keinen Schaden anrichten.



Abbildung 9. Die Startseite des Spiels Blox Fruits



Abbildung 10. Die Umgebung des Spiels Blox Fruits

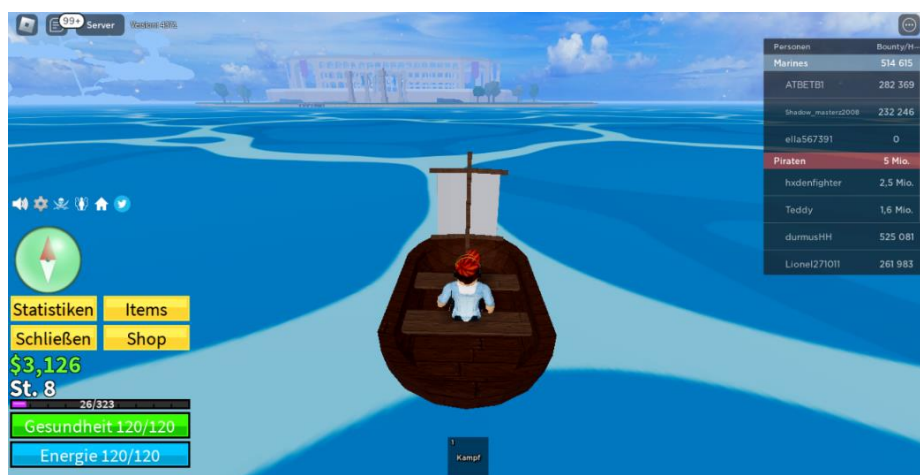


Abbildung 11. Zufahrt zwischen den Inseln im Spiel Blox Fruits



Abbildung 12. Die Umwelt und Sehenswürdigkeiten im Spiel Blox Fruits

2.3. NATURAL

Wenn die Spieler das Spiel "Natural" (Naturkatastrophen) öffnen, kommt eine Erklärung vor. In dieser Erklärung werden die Spieler aufgefordert, ihr Bestes zu geben, um Naturkatastrophen zu vermeiden. Wenn die Spieler zufällig auftretenden Naturkatastrophen nicht entkommen können, werden sie in der Lobby festgehalten. Bald darauf beginnt das Abenteuer für die nächste Naturkatastrophe und es wird erneut versucht, diese zu überwinden. Auf diese Weise können Kinder auch lernen, mit Naturkatastrophen umzugehen, die zum Leben dazu gehören. Saurer Regen, Sturm, Überschwemmung, Meteorschauer, Vulkanausbruch, Erdbeben, Epidemie, Feuer und Wüstensturm sind einige der Naturkatastrophen, denen das Spiel ausgesetzt sind.



Abbildung 13. Die Umgebung des Spiels Natural



Abbildung 14. Der Blick von der Lobby auf die Insel mit Naturkatastrophen



Abbildung 15. Vulkanausbruch im Spiel Natural

2.4. BACKPACKING

Das weitere Spiel heißt Backpacking. Und es bietet den Spielern die Möglichkeit, in der Natur, in der sie befinden, zu reisen und zu leben. Die Spieler, die sich per Chat mit anderen Spielern kommunizieren, können wie im echten Leben ein Zelt aufbauen, die Landschaft besichtigen, mit dem Kleinbus fahren. Wenn das Backpacking-Spiel angeschaltet wird, startet die Spielfigur in der Lobby-Lodge. Wenn er unterwegs ist, kann er den Campingplatz entweder zu Fuß oder mit einem Kleinbus erreichen. Zu den Orten, an die es gehen kann, gehören Canons, aztekische Wasserfälle, Spa, den Park, das Dorf, Seen, das Kolosseum,

Vulkane, Flüsse und Berge. Der Spieler kann reisen und campen, als wäre er wirklich in der Natur. Eine der Gefahren in diesem Spiel für den Spieler ist die Möglichkeit, im Dunkeln einem Bären zu begegnen, genau wie im echten Leben. Der Spieler, der in eine solche Situation gerät, kann diese Gefahr durch das Versprühen von Bärenspray vermeiden. Eine weitere Gefahr ist ein Tornado. Wenn im Spiel eine Tornadowarnung eintritt, kann der Spieler entkommen, indem er sich aus diesem Bereich entfernt. Es ist ein Spiel, das Ruhe geben und das Bewusstsein für die Natur schärfen kann, da die Bilder und Geräusche im Spiel den Spieler an die echte Natur erinnern.

Es gibt Symbole, die direkt oder indirekt in den für die Forschung ausgewählten Spielen erkennbar sind. Beispielsweise vermittelt das Zelt im Spiel Backpacking dem Spieler die Botschaft, dass er übernachten kann, ohne der Natur zu schaden. Die Symbole in den Spielen können bei Kindern das Umweltbewusstsein wecken. Auf diese Weise trägt es dazu bei, eine Generation heranzuziehen, die die Natur und die Umwelt liebt und schützt.



Abbildung 16. Die Fahrt mit dem Kleinbus im Spiel Backpacking



Abbildung 17. Der Campingplatz im Spiel Backpacking



Abbildung 18. Kolosseum im Spiel Backpacking



Abbildung 19. Aztekische Pyramide im Spiel Backpacking

2.5. BROOKHAVEN

Abgesehen von diesen Spielen gibt es weiteres Rollenspiel Brookhaven und es bietet den Spielern die Möglichkeit, in der Stadt, in der sie befinden, zu leben. Die Spieler, die per Chat mit anderen Spielern kommunizieren, können wie im echten Leben Auto fahren, essen, schlafen, zu Hause oder im Hotel übernachten, Straßenbahn fahren, tanzen und zur Schule, ins Krankenhaus oder zum Flughafen gehen. Dabei können sie sowohl lernen und festigen, wie man sich in der Stadt dem gegenüber verhalten soll, als auch können mit Hilfe der ausgewählten Spielsprache ihre vorhandene Fremdsprachkenntnisse verbessern.

Wenn das Spiel beginnt, betritt der Charakter das Spiel im Zentrum der Stadt. In Brookhaven befindet wie in einer echten Stadt Hotel, Cafés, Lebensmittelgeschäft, Friseur, Bank, Polizeistation, Feuerwache, Krankenhaus, Club, Zahnarzt, Fitnessstudio, Tankstelle, Flughafen, Bushaltestellen, Schule, Kindergarten, Restaurant, Kleidergeschäft, Bibliothek, Postamt, Eisdielen, Spielhalle und Museum. Es ist auch möglich, beim Gehen auf der Straße Ampeln und Schilder zu sehen. Der Spieler kann sein Haus in Sekundenschnelle bauen, indem er eine der Hausoptionen auswählt, die auf einem der nummerierten leeren Felder angezeigt werden. Das Haus, das er wählt, kann klein oder groß sein. Das Haus hat Schlafzimmer, Küche, Wohnzimmer, Badezimmer, Toilette, Arbeitsbereiche, Garage und Garten, außerdem gibt es Fernseher, Kühlschrank, Backofen, Staubsauger, Tisch, Stühle, Sofa, Bett, Badewanne, Dusche, Toilette, Kamin, Essen und Getränke usw., die in diesen Bereichen benötigt werden.

Darüber hinaus kann in den Optionen Kleidung und Accessoires des Charakters geändert und kann Gegenstände wie Regenschirme, Feuerlöscher, Kaffee, Brezel, Eis und Bücher ausgewählt werden, die der Charakter halten soll. Es gibt verschiedene Arten von Fahrzeugen, mit denen der Charakter fahren kann, z. B. Fahrräder, Roller, Skateboards, Autos, Pferde, Feuerwehrautos, Polizeiautos und Eiswaagen. Es ist auch möglich, die Bewegungen des Charakters zu steuern, indem man eine von vielen Optionen wählt, wie z. B. sitzen, liegen, lachen, schreien, springen, jubeln, gähnen und tanzen. Auf diese Weise können Spieler

die neuen Wörter der von ihnen gewählten Spielsprache lernen und die gelernte Fremdsprache verbessern.



Abbildung 20. Zentrum der Stadt im Spiel Brookhaven



Abbildung 21. Spielcharakter fährt mit dem Fahrrad



Abbildung 22. Spielcharakter sieht in seinem Haus fern



Abbildung 23. Spielcharakter wäscht seine Hände

KAPITEL 3

ZEICHEN

3.1. WAS IST ZEICHENWISSENSCHAFT?

Gemäß Şahin (2009, S.49) machte Platon im 4. Jahrhundert die erste Aussage über Zeichen. Sein Artikel beinhaltet die Diskussion von Sokrates, Kratylos und Hermogenes über den Gegenstand der Semiotik im Rahmen der antische Philosophie. Während Kratylos meinte, dass jedes Ding seine von Natur ihm zukommende Benennung habe und deshalb das Zeichen eine natürliche Richtigkeit hatte, opponierte Hermogenes die These, dass die Wörter nur Gewohnheiten und Anordnungen sind und kein Wort seine Bedeutung von Natur aus haben kann. Im Vergleich zu Kratylos und Hermogenes erfasste Sokrates die Sprache und sprachliche Zeichen als eine menschliche Produktion, mit den Grundbestandteilen: Zeichen, Ausdruck und seinen Bedeutungen (vgl. Şahin, 2009, S.49, 50).

Die stoischen Philosophen begaben sich, um eine Zeichenlehre zu schaffen. Dabei erwähnten sie Kontrast zwischen dem Signifikanten und dem Signifikat (vgl. Rifat, 1992, S.18). Der englische Philosoph Locke verwendete in seiner Untersuchung „An Essay Concerning Human Understanding“ zum ersten Mal den Begriff „Semiotik“ und war der erste, der Semiotik seinen Namen gab (vgl. Deely, 1990, S.113, 114). Der grundlegendste Ausgangspunkt, um Semiotik zu verstehen ist das Verstehen des „Zeichens“, das die Grundlage der Semiotik bildet (vgl. Vardar, 1988, S.111).

Der nächste Vertreter der Zeichentheorie bei Locke ist der französische Mathematiker Jean Henri Lambert. Lambert widmet einen Teil seines zweibändigen Neves Organon der Lehre von der Darstellung von Gedanken und Objekten. Lambert interessiert sich insbesondere für Kommunikationssysteme in natürlicher Sprache (vgl. Özgür, 2006, S.9). Obschon die allgemeine Zeichentheorie bereits im antiken Griechenland existierte, rückte die

Zeichenlehre im 19. Jahrhundert unter dem Einfluss von Locke und Lambert erneut in den Vordergrund.

In der zeitgenössischen allgemeinen Semiotik hingegen gibt es zwei voneinander unbewusste Forscher d.h. Vorläufer. Einer von ihnen war Saussure in Europa und der andere war der amerikanische Forscher Peirce. In den 30er Jahren versuchte Morris, in der Nachfolge Peirces eine allgemeine Zeichenwissenschaft (Semiotik) zu entwickeln.

Semiotik ist die Wissenschaft, die sich mit Zeichen beschäftigt. Bilder und Zeichen in allen Lebensbereichen der Menschen sind ein Bedeutungssystem und sie versuchen, den Menschen etwas zu vermitteln. Wenn Menschen das Zeichen verwenden, werden sie in den Zeichenprozess einbezogen. "Jede Gesellschaft hat Vorstellungen darüber entwickelt, wie die Zeichen den Menschen helfen, sich in ihrer Umwelt zu orientieren und miteinander umzugehen" (Şahin, 2009, S. 43).

Zeichenwissenschaft erscheint als eine Wertewissenschaft bzw. eine Methode, die Werte in Texten analysiert. Dabei werden unterschiedliche Wahrnehmungsebenen sichtbar gemacht wie Wahrnehmung mit den Sinnen, Wahrnehmung mit Wissen, Wahrnehmung mit moralischen Werten, Wahrnehmung mit ästhetischem Sinn (vgl. Erkman, 1987, S.13). "Um zu kommunizieren, braucht der Mensch im Rahmen der Sprache Wörter und Sätze, die von den Menschen erschaffen sind. Deswegen schließt die Sprache vielfältige und umfangreiche Symbole ein. D.h. Äußerungen, Ausdrücke, Mitteilungen, Fragen setzen Symbole voraus" (Şahin, 2009, S.43). Die Bedeutung der aus vielen Quellen ausgenutzten Zeichenwissenschaft nimmt mit der technologischen Entwicklung von Tag zu Tag zu und stellt dementsprechend Verbindungen zu den unterschiedlichsten Disziplinen her. Aufgrund des Einflusses von Saussure und der Tatsache, dass die Linguistik eine tief verwurzelte Disziplin ist, steht die Semiotik der Linguistik und den linguistischen Konzepten sehr nahe.

Der Zeichenbegriff basiert auf der Existenz eines Zeichens, aus dem er besteht, und auf der Abwesenheit des Signifikats, auf das es hinweist (vgl. Timur, 2001,

S.347). Jeder Signifikant enthält eine Abwesenheit, die er zu haben vorgibt. Diese Abwesenheit ist die stille Abwesenheit von Bedeutung. Wenn wir das Konzept des Zeichens als ein Stück Papier betrachten, das eine Seite zeigt und die andere Seite das Signifikat ist, wie Saussure es ausdrückt, können wir das Signifikant als angesichts der Bedeutung verschwindend definieren. Denn um die Bedeutung zu erkennen, ist es notwendig, das Papier umzudrehen. Wenn es gezeigt wird, ist es das, was angesichts der Materie verschwindet. Denn der Prozentsatz, in dem der Signifikant dargestellt wird, hat keine Bedeutung (vgl. Güneş, 2012, 34).

In diesem Abschnitt werden die Zeichentheorien von Saussure, Peirce und Morris diskutiert. Dabei wird auf die Stellung des Zeichens in den für die Forschung ausgewählten Computerspielen eingegangen.

3.2. ZEICHEN UND SAUSSURE

Ferdinand de Saussure, das Licht in die Semiotik und Linguistik brachte, wurde aufgrund seiner Studien und Erläuterungen sowohl gelobt als auch kritisiert. Während vor Saussure die Forschungen zum Zeichen und Linguistik in die Geschichte und Philosophie der Sprache einbezogen wurde, fanden diese Bereiche ihren Platz im Bereich der Sozialwissenschaften, nachdem seine Studenten nach Dreijährige Kurse von Saussure in Genf als Ergebnis das Buch „Cours de linguistique générale“ veröffentlicht hatten.

Gemäß Şahin (2014, S.29, 30) wurde der Strukturalismus von seiner Rolle als Teilwissenschaft der Philosophie befreit und ebnete den Weg für das Studium der Sprache im Hinblick auf ihre Struktur. Die Methode, die Saussure auf die Linguistik anwendet, gilt auch für Zeichen und Semiotik. „Sprache ist ein System von Zeichen, die Ideen ausdrücken und insofern der Schrift, dem Taubstummenalphabet, symbolischen Riten, Höflichkeitsformen, militärischen Signalen usw. usw. vergleichbar“ (Saussure, 1967, S.19).

Darüber hinaus erklärte Saussure, dass die Semiotik ein eigenständiger Wissenschaftszweig sei und argumentierte, dass die Linguistik eine

Teilwissenschaft der Semiotik sein sollte. Nach Şahin (2014, S. 30) war Saussure der erste Mensch in Europa, der dies sagte.

Sprache ist ein Zeichensystem. Ihm zufolge sind Zeichen ein Ganzes, bestehend aus dem Signifikanten und dem Signifikat. Die Struktur, die die Verbindung zwischen dem dargestellten Objekt und dem Signifikanten herstellt, existiert in Wirklichkeit nicht. Saussure verwendete für seine Definition des Zeichens das altgriechische Wort „Semion“ (vgl. Şahin, 2014, S.30). „Das sprachliche Zeichen ist also etwas im Geist tatsächlich Vorhandenes, das zwei Seiten hat und durch folgende Figur dargestellt wird“ (Saussure, 1967, S. 78). Nach dieser Erklärung hat das Zeichen im Gehirn zwei Aspekte. Einer davon ist Vorstellung, der andere ist Lautbild. Lautbild ist dabei das gesprochene Wort: wie B/A/U/M, während Vorstellung das Bild ist, das es hervorruft, wenn das Wort gesprochen wird.

„Die beiden Bestandteile sind eng miteinander verbunden und entsprechen einander. Ob wir nun den Sinn des lat. Wortes arbor suchen oder das Wort, womit das Lateinische die Vorstellung „Baum“ bezeichnet, so ist klar, daß uns nur die in dieser Sprache geltenden Zuordnungen als angemessen erscheinen, und wir schließen jede beliebige andere Zuordnung aus, auf die man sonst noch verfallen könnte“ (Saussure, 1967, S.78).

Mit dieser Definition betonte Saussure, dass zwischen dem Signifikanten und dem Signifikat eine enge Verbindung besteht. Wenn wir die Spiele in unserer Forschung mit diesen Erklärungen vergleichen, gibt es zu viele Assoziationen im Spiel. Betrachtet man zuerst den Baum, den Saussure als Beispiel gab, gibt es im Roblox-Spiel zahlreiche Baumarten. Diese können mit den ausgewählten Robloxspielen wie folgt aufgelistet werden:



Abbildung 24. Der Baum „Buche“
im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 25. Der Baum „Bambus“
im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 26. Der Baum „Ahorn“
im Spiel Blox Fruits



Abbildung 27. Der Baum „Palme“
im Spiel Blox Fruits



Abbildung 28. Der „Banyanbaum“
im Spiel Blox Fruits



Abbildung 29. Der „Tannenbaum“
im Spiel Blox Fruits



Abbildung 30. Der Baum „Rotbuche“
im Spiel Blox Fruits



Abbildung 31. Das „Saguaro Kaktus“
im Spiel Blox Fruits

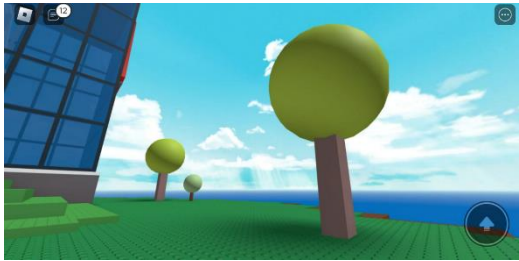


Abbildung 32. Der Baum „Eiche“
im Spiel Natural



Abbildung 33. Der Baum „Zirbelkiefer“
im Spiel Natural



Abbildung 34. Der „Tannenbaum“
im Spiel Natural



Abbildung 35. Der „Tannenbaum“
im Spiel Backpacking



Abbildung 36. Der Baum „Zuckerkiefer“
im Spiel Backpacking



Abbildung 37. Der Baum „Akazie“
im Spiel Backpacking

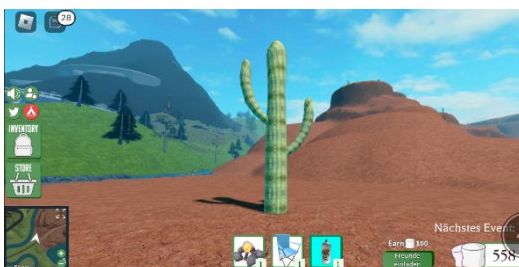


Abbildung 38. Der Baum „Saguaro Kaktus“
im Spiel Backpacking

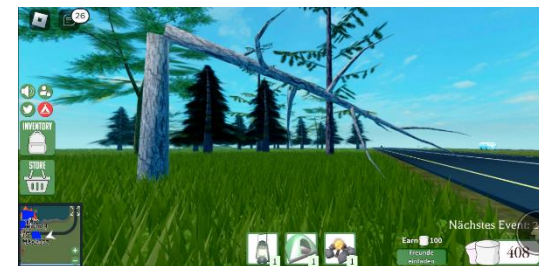


Abbildung 39. Der gebrochene
Baumstamm im Spiel Backpacking



Abbildung 40. Der Baum „Buche“ im Spiel Brookhaven

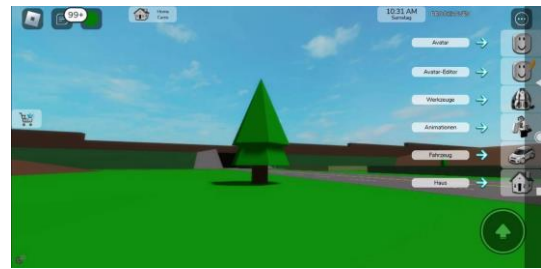


Abbildung 41. Der „Tannenbaum“ im Spiel Brookhaven

Wie aus den Beispielen hervorgeht, wurde bei den Spielen Wert auf die Baumvielfalt gelegt. Denisons Idee, dass wir unsere Sprache genauso schützen sollten, wie wir in der Natur vorkommende Pflanzen und Tiere vor dem Aussterben schützen, wird auch durch das Visuelle im Spiel unterstrichen. Ein gebrochener Baumstamm weist darauf hin, dass die lebende Natur beschädigt und zerstört werden kann. Dies gibt den Spielern die Botschaft, die Natur zu schützen.

Ebenso wie das Wort Baum assoziiert man auch mit dem Wort Wiese wie im Beispiel von Saussure erwähnt wurde. Wer das Wort W/I/E/S/E hört, wird wahrscheinlich ein weites grünes Feld vor Augen haben. Wiese variiert je nach Lebensumfeld, und außer der grünen Wiese, die die meisten kennen, kann auch beispielsweise als Klee anerkannt werden. Im Roblox-Spiel spiegelt Rasen in erster Linie die Natur wider, die von Anfang an existiert hat. Obwohl sein Bild zunächst an Lego erinnerte, stellte es Gras als grünen Boden dar. Wiese sieht in aktuellen Roblox-Spielen oft realistischer aus.



Abbildung 42. Die Wiese 1 im Spiel Star Tower Defense



Abbildung 43. Die Wiese 2 im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 44. Die Wiese im Spiel Fruits

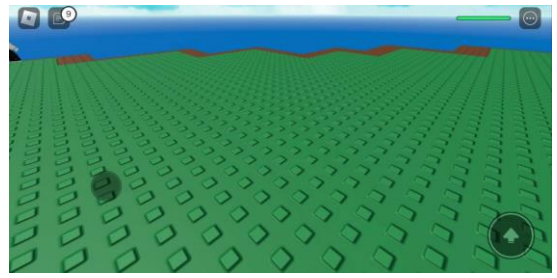


Abbildung 45. Die Wiese im Spiel Blox Natural



Abbildung 46. Die Wiese 1 im Spiel Backpacking



Abbildung 47. Die Wiese 2 im Spiel Backpacking



Abbildung 48. Die Wiese 3 im Spiel Backpacking



Abbildung 49. Die Wiese im Spiel Brookhaven

Neben Wiese gibt es im Blox Fruits-Spiel auch verschiedene Oberflächen. Dies sind Grauboden, Lavaboden, Schneeboden und Sandboden. Diese Bodentypen zeigen die Vielfalt und den Reichtum der Natur.



Abbildung 50. Der Grauboden im Spiel Blox Fruits

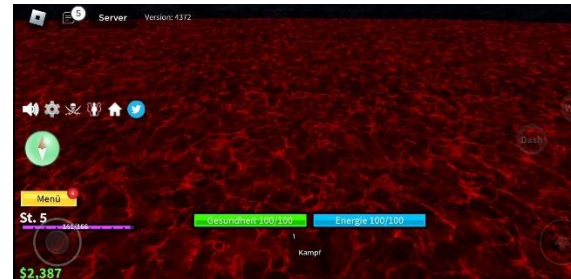


Abbildung 51. Der Lavaboden im Spiel Blox Fruits



Abbildung 52. Der Schneeboden im Spiel Blox Fruits



Abbildung 53. Der Sandboden im Spiel Blox Fruits

Das Wort W/A/S/S/E/R/F/A/L/L ist Signifikant und wenn ein Mensch dieses Lautbild hört, assoziiert ihn das Wort entsprechend seinem Lebensstil und seinem Weltwissen. Manche Menschen stellen sich einen Wasserfall vor, der aus einer Höhe von mehreren Metern fließt, während andere sich einen kleinen Wasserfall mit einem dünnen Bach vorstellen. Jemand, der in Amerika lebt, könnte beispielsweise an die Niagarafälle denken.

Im Roblox-Spiel gibt es Wasserfälle mit unterschiedlichem Aussehen. Beispielsweise sieht und lernt ein Kind, das in einem Wüstenklima lebt, einen Wasserfall, denn das Wort „Wasserfall“ zu hören, bedeutet für ein Kind in einem Wüstenklima nichts, da es den Wasserfall nicht kennt. Dank des Spiels lernt das Kind neue Wörter über die Natur.



Abbildung 54. Der Wasserfall im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 55. Der Wasserfall im Spiel Blox Fruits

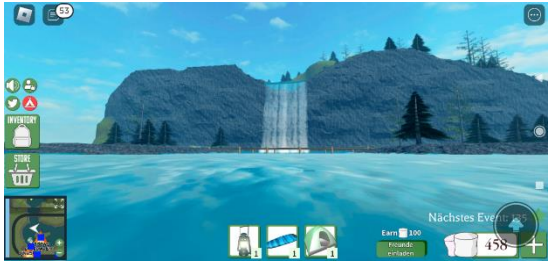


Abbildung 56. Der Wasserfall im Spiel Backpacking



Abbildung 57. Der Wasserfall 2 im Spiel Backpacking

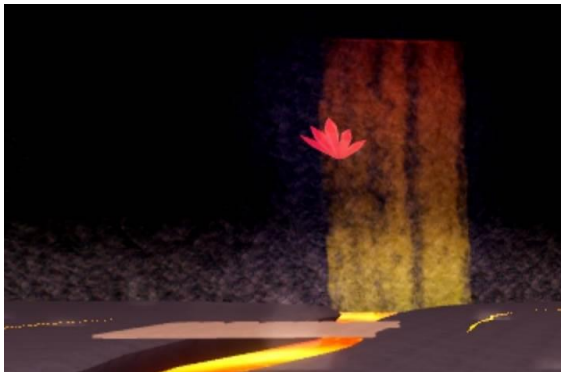


Abbildung 58. Der Wasserfall aus Lava im Spiel Backpacking

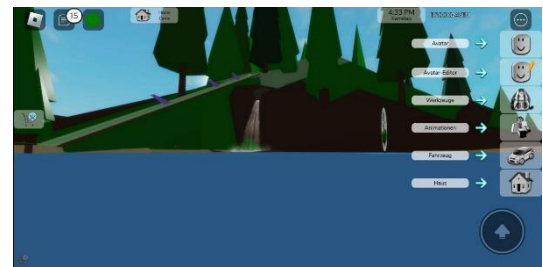


Abbildung 59. Der Wasserfall im Spiel Brookhaven

Das Lautbild B/E/R/G ist relativ und eine Person kann abhängig von der Umgebung, in der sie lebt, Assoziationen herstellen. Für einen Menschen, der in der Steppe lebt, sieht der Berg aus wie gelbe Erde, während er für jemanden, der in einem mediterranen Klima lebt, wie grün mit Macchia-Vegetation aussieht. Für jemanden, der in der Schwarzmeerregion lebt, besteht der Berg aus steilen Hängen und ist dunkelgrün, hauptsächlich mit Kiefern. Für diejenigen, die in einem Gletscherklima leben, ist der Berg mit Schnee und Eis bedeckt, beziehungsweise bedeutet er für diejenigen weiß. Für jemanden, der in einem Wüstenklima lebt, ist der Berg mit Sand und Gelb bedeckt. Für jemanden, der in der Stadt lebt, ist der Berg jetzt ein versteinerter Ort, bedeckt mit Gebäuden. Für jemanden, der in den Alpen lebt, bietet der Berg alle Grüntöne. Eine Person, die am Rande eines Vulkans lebt oder sogar einen Vulkanausbruch gesehen hat, wird an einen Vulkan denken, wenn diejenige das Wort Berg hört. Die Bergwahrnehmung basiert auf Weltwissen. Auch die verschiedenen Berge im Roblox-Spiel betonen das reale Leben und versuchen, Kindern einen Berg in einem unbekanntem Klima vorzustellen.



Abbildung 60. Der Berg im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 61. Der Berg im Spiel Blox Fruits



Abbildung 62. Der Vulkan im Spiel Blox Fruits

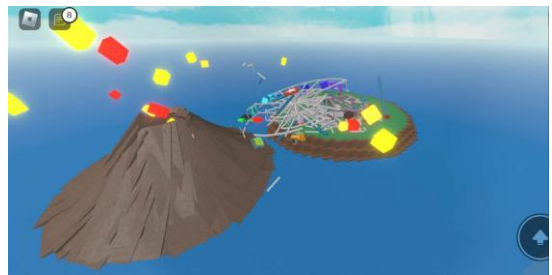


Abbildung 63. Der Vulkan im Spiel Blox Natural



Abbildung 64. Der Berg im Spiel Backpacking

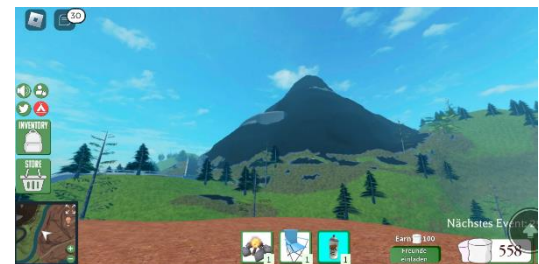


Abbildung 65. Der Berg 2 im Spiel Backpacking

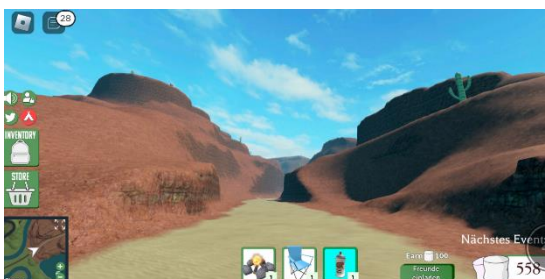


Abbildung 66. Der Berg 3 im Spiel Backpacking



Abbildung 67. Der Berg 4 im Spiel Backpacking



Abbildung 68. Der Berg 5 im Spiel Backpacking



Abbildung 69. Der Berg im Spiel Brookhaven

Das Lautbild S/E/E ist, wie andere Wörter auch, etwas, das eine Person entweder kennt oder noch nie erlebt hat, abhängig von der Umgebung, in der sie lebt. Während manche Menschen bei dem Wort „See“ an ein stilles, frisches Gewässer denken, verstehen andere das Wort nicht. Es ist uns nicht möglich, eine Assoziation mit etwas herzustellen, das wir nicht gesehen haben. Kinder, die das Roblox-Spiel spielen, können lernen, was der See im Spiel ist, auch wenn sie ihn noch nie zuvor gesehen haben.



Abbildung 70. Der See 1 im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 71. Der See 2 im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 72. Der See im Spiel Blox Fruits

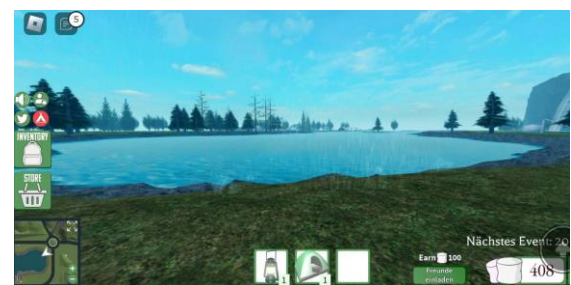


Abbildung 73. Der See 1 im Spiel Backpacking



Abbildung 74. Der See 2 im Spiel Backpacking



Abbildung 75. Der See im Spiel Brookhaven

Wenn man bedenkt, dass drei Viertel der Welt mit Meeren bedeckt sind, kann man davon ausgehen, dass die meisten Menschen das Wort M/E/E/R assoziieren, wenn sie es hören. Aber natürlich kann es auch jemanden geben, der noch nie das Meer gesehen oder am Meer gelebt hat. Für manche Menschen ist das Meer ruhig und leicht wellig, während es für andere unruhig und rau sein kann. Hier geht es um das Meer, das er dort sieht, wo er lebt. Die Person, die das Wort Meer hört, wird zuerst das Meer, das sie kennt, assoziieren. Das Meer ist auch im Roblox-Spiel enthalten und neigt dazu, den Spielern das Meer zu zeigen, das ein Teil der Natur ist.



Abbildung 76. Das Meer im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 77. Das Meer 1 im Spiel Blox Fruits



Abbildung 78. Das Meer 2 im Spiel Blox Fruits



Abbildung 79. Das Meer im Spiel Natural

Auch das Wort H/I/M/M/E/L kann je nach Person unterschiedliche Bedeutungen haben. An einem Ort, an dem es nie regnet, ist der Himmel klar und blau, während der Himmel in einem Klima mit viel Regen grau und bewölkt ist. Es gibt auch Menschen, die sowohl grauen als auch blauen Himmel sehen können. Ganz gleich, welchen Himmel man häufig sieht, dieses Bild kommt einem zuerst in den Sinn, wenn das Wort „Himmel“ fällt. Es ist auch möglich, im Roblox-Spiel verschiedene Himmelsbilder zu sehen. Es gibt im Spiel auch Tag und Nacht. Dies hilft dem Spieler, die Natur realistisch zu beobachten.



Abbildung 80. Der blaue Himmel im Spiel All Star Tower Defense

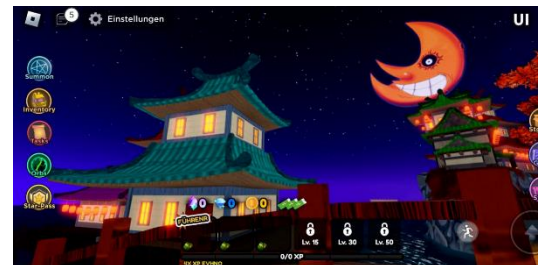


Abbildung 81. Die Nacht im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 82. Der blaue Himmel im Spiel Blox Fruits



Abbildung 83. Der Sonnenuntergang im Spiel Blox Fruits



Abbildung 84. Die Nacht und der Vollmond im Spiel Blox Fruits



Abbildung 85. Die Nacht und der Halbmond im Spiel Blox Fruits

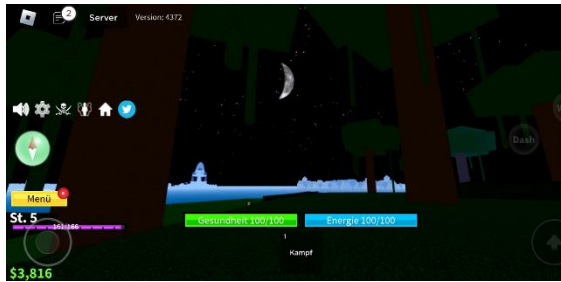


Abbildung 86. Die Nacht und das Mönchen im Spiel Blox Fruits



Abbildung 87. Der blaue Himmel im Spiel Natural

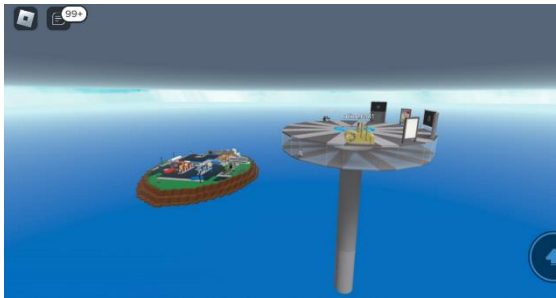


Abbildung 88. Der graue Himmel im Spiel Natural

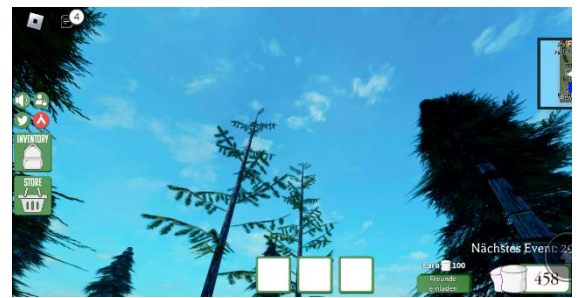


Abbildung 89. Der blaue Himmel im Spiel Backpacking

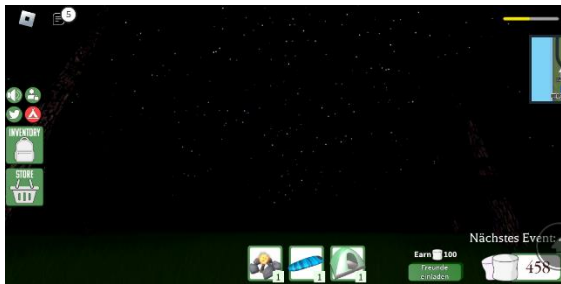


Abbildung 90. Die Nacht im Spiel Backpacking



Abbildung 91. Der blaue Himmel im Spiel Brookhaven



Abbildung 92. Die Nacht und der Vollmond im Spiel Brookhaven

Das Lautbild W/E/T/T/E/R wird je nach Wetterlage und Klima, in dem die Person lebt, auch unterschiedliche Bedeutungen haben. Jede Gesellschaft oder jedes Individuum nimmt Reflexionswörter mit ihren eigenen Wahrnehmungen wahr. Für jemanden, der in einem Wüstenklima lebt, wird das Wetter Wärme hervorrufen; für jemanden, der in Gletschern lebt, wird es Kälte, Schnee, Hagel und Schneesturm hervorrufen. Je nach Jahreszeit kann es im mediterranen Klima Hitze und Regen und im tropischen Klima Regen und Feuchtigkeit hervorrufen. Viele dieser Wetterbedingungen sind auch im Roblox-Spiel enthalten. Der Spieler kann wie im echten Leben im Regen spazieren gehen und erleben, was die Natur zu bieten hat. Wie bei anderen können Spieler auch bei dieser Gelegenheit sehen und lernen, was sie nicht haben.

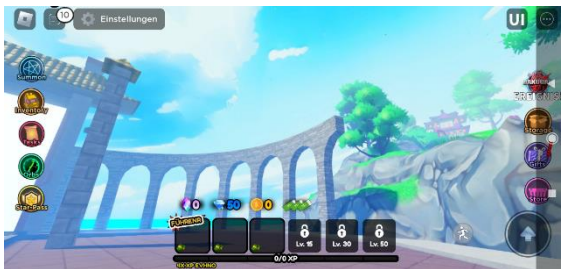


Abbildung 93. Der sonnige Tag im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 94. Das Wüstenklima im Spiel Blox Fruits



Abbildung 95. Das kalte Klima im Spiel Blox Fruits



Abbildung 96. Das tropische Klima im Spiel Blox Fruits



Abbildung 97. Das Äquatorialklima im Spiel Blox Fruits



Abbildung 98. Der Sandsturm im Spiel Natural



Abbildung 99. Meteorregen im Spiel Natural



Abbildung 100. Der Regen im Spiel Backpacking



Abbildung 101. Der Regen und die Flutwelle im Spiel Backpacking



Abbildung 102. Der Regen im Spiel Brookhaven

Wie in der Ökolinquistik erwähnt, sind Tiere ein Teil der Natur und wir müssen sowohl unsere Sprache als auch unsere Tiere schützen. So wie Tiere aussterben, wenn sie nicht geschützt werden, können auch Sprachen aussterben, wenn sie nicht geschützt werden. Auch Tiere sind in den recherchierten Roblox-Spielen enthalten. Unter diesen Spielen ist es möglich, einen Vogel in All Star Tower Defense, einen Affen und Leuchtkäfer in Blox Fruits, einen Bären in Backpacking und ein Pferd in Brookhaven zu sehen. Auf diese Weise kann den Spielern den Platz und die Bedeutung von Tieren in unserem Leben erklärt werden.



Abbildung 103. Affe im Spiel Blox Fruits



Abbildung 104. Leuchtkäfer im Spiel Blox Fruits



Abbildung 105. Bär im Spiel Backpacking



Abbildung 106. Pferd im Spiel Brookhaven

Der Grund, warum Saussure den Zeichenbegriff auf diese Weise untersucht, liegt in dem von ihm vorgeschlagenen Kommunikationsmodell. Seiner Meinung nach sind für die Kommunikation zwei Personen erforderlich. Dies sind die Personen A und B, und eine imaginäre Struktur geht durch das Gehirn von A, und diese imaginäre Struktur wird im Gehirn durch Zeichen bewusst wiederbelebt. Dieses Erweckungsphänomen tritt augenblicklich ein. Der Begriff, der im Gehirn zum Leben erwacht, verwandelt sich in Sprache, also in die Struktur des Klangs, durch Zeichen, diese Transformation wird durch Zeichen verwirklicht und zeigt die psychische Dimension der Kommunikation. Von dem Moment an, in dem sich das Zeichen in Klang, also in Sprachstrukturen, verwandelt, beginnt es, die physische Dimension der Sprache in Phasen zu verwandeln. Mit anderen Worten: Die Signale, die aus dem Mund von A kommen, gelangen über Schallwellen zum Ohr von B. B nimmt diese Schallwellen wahr, übermittelt sie an das Gehirn und entschlüsselt ihren physikalischen semiotischen Wert und ihre Bedeutungen mithilfe des Vokabulars. Hier haben sowohl in A als auch in B Klänge die Konzepte ersetzt (vgl. Şahin, 2014, S. 30, 31).

Es handelt sich um eine abstrakte Struktur in unserem Gehirn und damit um ein abstrahiertes Bild der konkreten Welt. Mit anderen Worten: Wenn wir Berg sagen, ist der Berg, der uns in den Sinn kommt, und der tatsächlich existiert, nicht derselbe. Es ersetzt lediglich den Berg, der tatsächlich existiert. Saussure verwendete den Baum für die Zeichendefinition. Ihm zufolge bilden das Objekt Baum und das Wort arbor eine untrennbare Einheit in der unmittelbaren Kommunikation. Das durch das Konzept erzeugte Bild und der Ton bildeten zusammen das Zeichen. Darüber hinaus verfügt das Zeichen über das Prinzip der Arbitrarität und Linearität (vgl. Saussure, 1967, S. 79- 83).

Laut Saussure gibt es einen absolut historischen Grund, warum das Baumobjekt auf Französisch „arbre“, auf Lateinisch „arbor“, auf Deutsch „baum“ und auf Englisch „tree“ genannt wird. Da wir diesen Grund jedoch nicht kennen können, ist es unnötig, demselben Objekt in verschiedenen Sprachen unterschiedliche Namen zu geben, und wird mit der Sinnlosigkeit des Zeichens erklärt. Das Grundlosigkeitsprinzip des Zeichens ergibt sich aus der Tatsache, dass es sich bei einigen Lauten um lautmalerische Wörter handelt. Auch wenn lautmalerische Wörter und ihre Zeichen in gewissem Sinne nicht dem Prinzip der Arbitrarität zu entsprechen scheinen, ist das Prinzip der Arbitrarität auch für lautmalerische Laute akzeptabel, wenn sich die Lautmalerei in vielen Sprachen unterscheidet (vgl. Şahin, 2014, S. 31, 32).

Das Prinzip der Linearität ist das zweite Prinzip sprachlicher Zeichen. „Das Bezeichnende, als etwas Hörbares, verläuft ausschließlich in der Zeit und hat Eigenschaften, die von der Zeit bestimmt sind: a) es stellt eine Ausdehnung dar, und b) diese Ausdehnung ist meßbar in einer einzigen Dimension: es ist eine Linie“ (Saussure, 1967, S. 82). Die Abfolge der Laute auf der Ebene des Signifikanten verleiht dem Zeichen diese Eigenschaft. Das Sprachzeichen ist linear, da die Laut- oder Buchstabenäquivalente der Wörter in der Sprache auf einer bestimmten Ebene aufeinander folgen. Jeder Buchstabe besteht aus Linien und sogar aus Punkten, aus denen die Linien bestehen. Diese Buchstaben haben eine bestimmte Reihenfolge und diese Reihenfolge basiert auf einer Logik in den Zeichen. Dies weist auf die lineare Eigenschaft sprachlicher Zeichen hin. Gemäß

Şahin (2014, S. 32) hat jedes Zeichen eine Grundbedeutung, doch die Bedeutung sprachlicher Zeichen kann sich im Laufe der Zeit eindimensional entwickeln und verändern. Die heutige Bedeutung von Sprachzeichen könnte also in der Vergangenheit eine andere gewesen sein. Die Prozesse, die es bis zu seiner heutigen Bedeutung durchlaufen hat, zeigen eine zusammenhängende semantische Vollkommenheit.

In seinen Studien stellte Saussure fest, dass das Zeichen bestimmte Eigenschaften hat. Diese sind die Eigenschaft der Unveränderlichkeit, die Eigenschaft der Komplexität und die Eigenschaft der Veränderbarkeit. Die Eigenschaft der Unveränderlichkeit besteht darin, dass die vorherige Generation die Zeichen der nächsten Generation auferlegt. Diese auferlegten Zeichen sind eine vererbte Eigenschaft und völlig unterdrückend und zwingend. Daher ist die Veränderung der Zeichen nicht vom Einzelnen und der Gesellschaft abhängig. Da die Muttersprache das Produkt eines gesellschaftlichen Konsenses ist und Sprachzeichen vererbt werden, ist es nicht einfach, die Zeichen der Muttersprache zu ändern. Das zweite ist das Komplexitätsmerkmal des Zeichens. Obwohl es auf den ersten Blick wie eine komplexe und methodenlose Struktur erscheinen mag, erklärt jede Wissenschaft das Zeichen innerhalb ihrer eigenen Struktur. Andererseits verhindert das aktuelle Leben der Gesellschaft, dass sich sprachliche Elemente ändern. Denn Zeichen, die nach bestimmten logischen Regeln und Systemen funktionieren, enthalten im Rahmen dieser Regeln unveränderliche Strukturen. Das dritte Merkmal, die Veränderlichkeit, scheint dem unveränderlichen Merkmal des Zeichens zu widersprechen. Aber in Wirklichkeit verändern sich die Zeichen, die von früheren Generationen an neue Generationen weitergegeben wurden. Mit anderen Worten, es gibt eine Entwicklung der Wortveränderung in Sprachzeichen in Abhängigkeit von aktuellen Ereignissen. Saussure verwendete neben Veränderung auch das Wort Degradation, um dieses Phänomen zu beschreiben (vgl. Saussure, 1967, S. 83-93).

Saussure drückt die Möglichkeit dieser Änderung mit drei Erklärungen aus. Erstens hängen Sprachfähigkeit und Spracherwerb vom Einzelnen ab. Zweitens

muss es eine Gesellschaft oder Gruppe geben, damit die Sprache gesprochen werden kann. Drittens bestehen Zeichen aus einem rein logischen Verfahren (vgl. Şahin, 2014, S. 34, 35).

Dadurch arbeitete Saussure auf der Grundlage von Wörtern, ohne Linguistik und Semiotik wirklich voneinander zu trennen, und schuf die Infrastruktur der Konzepte, die man über Semiotik sagen kann.

Auch die in der Natur vorkommenden Wörter variierten je nach der Umgebung, in der die Menschen lebten. Einige der Pflanzen und Tiere, die es in der Vergangenheit gab, sind im Laufe der Zeit verschwunden und werden im täglichen Leben selten oder überhaupt nicht erwähnt. In der Vergangenheit war das Klima anders und im Laufe der Zeit hat sich der Begriff der globalen Erwärmung in unserer Sprache verankert. Heutzutage schmelzen aufgrund der globalen Erwärmung Gletscher, an Orten, an denen Wüstenklima vorherrscht, kann Schnee fallen, durch Regen kommt es häufig zu Überschwemmungen, und wenn Schnee fällt, legt er das Leben lahm. Veränderungen in der Natur können auch zu Veränderungen in den Wörtern unserer Sprache führen. Wer weiß, wie die Welt in Zukunft aussehen wird und welche Wörter die Menschen in Zukunft verwenden werden, die wir heute nicht benutzen. Darüber hinaus hat die Entwicklung der Technologie auch neue Wörter in unsere Sprache gebracht. Junge Menschen kommunizieren heute untereinander mithilfe von Technologiebegriffen, und die ältere Generation hat möglicherweise Schwierigkeiten, diese Ausdrucksformen zu verstehen. Mit anderen Worten: Die von früheren Generationen an neue Generationen weitergegebenen Zeichen können sich ändern. Dies ist ein Beispiel, das Saussures Aussage stützt: Sprache zeigt eine Entwicklung in der Veränderung vorhandener Zeichenwörter, abhängig von aktuellen Ereignissen.

3.3. ZEICHEN UND PEIRCE

Peirce stellte fest, dass jedes Objekt und Phänomen im Universum weiterhin in seiner Integrität existiert. Mit anderen Worten: Menschen müssen in der Lage sein, die Phänomene und Objekte, mit denen sie interagieren, wahrzunehmen, um ihre Umgebung und sich selbst wahrnehmen und verstehen zu können. Und ihr ganzes Leben lang verspüren sie ständig das Bedürfnis, Fragen zu dieser Integrität zu stellen und Antworten auf ihre Fragen zu suchen. Peirce erklärt, dass das Phänomen des Bemerkens anhand der Zweige der Wissenschaft geschieht und betont, dass die Logik das einzige Gebiet ist, das alle Bereiche der Wissenschaft abdeckt (vgl. Şahin, 2014, S.35, 36).

Die Logik ist in jedem Menschen von Geburt an vorhanden und untersucht die Teile, die das Ganze der Zeichen ausmachen, beginnend mit der Trennung von quantitativen und qualifizierten Zeichen. „Die Logik untersucht alles und jedes Phänomen als Ganzes und die Teile, die dieses Ganze ausmachen, einzeln“ (Şahin, 2014, S.36). Laut Peirce (1996, S. 78) ist ein Zeichen die Fähigkeit von etwas, für jemanden etwas anderes als einen bestimmten Schmerz zu ersetzen. Das heißt; Ein Zeichen ist die bewusste Schaffung einer anderen Äquivalenz bei jemandem in Bezug auf eine andere Sache.

Für Peirce ist neben der Logik auch das Bewusstsein im Zeichen wichtig. Mit anderen Worten: Ein Bildhauer muss bei der Schaffung eines Produkts bewusst vorgehen. Ein Dichter sollte beim Verfassen seines Gedichts die Worte bewusst auswählen. Ein Modedesigner muss beim Zeichnen und Kreieren des Outfits bewusst Stoff, Farben, Muster und Stil entwerfen. Während ein Spieledesigner ein Spiel schreibt, muss er die Charaktere, das Setting, die Missionen usw. bewusst darstellen. Andernfalls werden die resultierende Arbeit und die damit verbundenen Zeichen zufällig sein.

„Zeichen müssen auf die Merkmale eines Objekts oder von Objekten, eines Lebewesens oder von Lebewesen hinweisen, und schließlich auf den Interpretanten, der all diese wahrnimmt und ein Urteil darüber fällt“ (Şahin, 2014, S. 36).

Das Zeichenmodell von Peirce besteht aus der Kombination von drei verschiedenen Strukturen: Repräsentamen, Objekt und Interpretant. Dementsprechend erscheint die erste Struktur, Repräsentamen, als Ikon, Index oder Symbol. Laut Şahin (2014, S. 37) weist Ikon auf abstrakte und psychische Phänomene und Konzepte hin, die unabhängig vom Objekt sind. Es hängt ganz von den aktuellen Fakten und Handlungen ab. Damit ein Phänomen einen indexikalischen Wert für sich schafft, muss es sich in eine bestimmte objektive Struktur verwandeln und diese Struktur muss einen allgemeingültigen Wertzustand erlangen. Die wichtigste Funktion des Symbols besteht darin, die Primärstruktur des Repräsentamen zu bilden. Denn es besteht die Notwendigkeit, abstrakte Fakten und Konzepte in konkrete Strukturen zu überführen.

Das Ikon des türkischen Kinos ist Yılmaz Güney. Das Ikon der türkisch-anatolischen Rockmusik ist Erol Büyükburç. Die Automarke Opel ist eine Ikone in Deutschland. In der Türkei sind Cahit Arf auf dem Gebiet der Mathematik und İonna Kuçuradi auf dem Gebiet der Philosophie Ikonen. Darüber hinaus ist ein Zeichen auch das, was seinem Objekt ähnelt. Wenn wir zum Beispiel ein Apfelikon sehen und es uns an diese Frucht denken lässt, dann ist es ein Ikon. Das Wahrzeichen des Roblox-Spiels ist eine Ikone. Wenn wir dieses Wahrzeichen sehen, erinnert es uns an die Spiele auf der Roblox-Plattform. Auch in Computerprogrammen werden Ikonen verwendet. Wenn ein wütendes Gesichtssymbol auf eine leere Seite übertragen wird, passiert nichts. Wenn jedoch in einem am Computer geführten Gespräch ein wütendes Gesichtssymbol verwendet wird, ersetzt es Ärger und schafft so einen Relativitätspunkt in der Kommunikation.

Wie Şahin in seinem Buch (2014, S. 37, 38) erklärt, spiegelt die Inhaltsstruktur von Ikonen keine Aussagen wie „das Absolut Beste“ oder „Das Qualifizierteste“ wider. Die Relativitätsvalenz des Ikonen kann auch das Konzept seines Gegenteils liefern. Der Grund, warum Cervantes' Don Quijote-Figur eine Ikone ist, liegt darin, dass seine Vorgänger gutausschend, edel, mächtig, reich usw. waren. In diesem Sinne ist Don Quijote eine Ikone, die sich im Gegensatz zu den oben genannten

Adjektiven entwickelt. Darüber hinaus ist Picassos Don Quijote-Zeichnung auch eine Ikone im Bereich der bildenden Künste. Das bedeutet, dass sich eine Ikone immer wieder in verschiedenen Bereichen reproduziert und dabei dem Original treu bleibt.

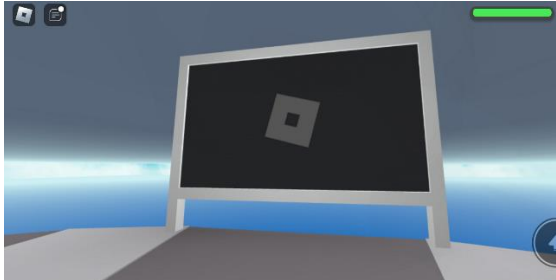


Abbildung 107. Roblox- Emblem als Ikon im Spiel Natural

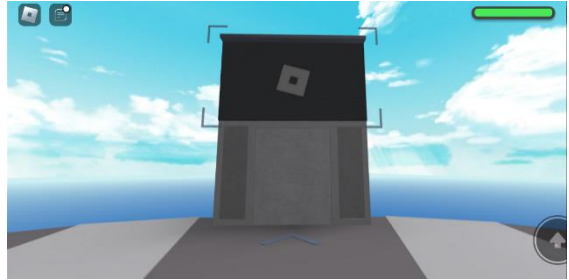


Abbildung 108. Roblox- Emblem 2 als Ikon im Spiel Natural



Abbildung 109. Roblox- Emblem 3 als Ikon im Spiel Natural

Wenn der auf dem Bild zu sehende Zeichen dem Original ähnelt, handelt es sich um Ikon. Auch die Apfel- und Flugzeugsbilder in den Beispielen erinnern an das Original.



Abbildung 110. Apfel als Ikon im Spiel Natural



Abbildung 111. Flugzeugschild als Ikon im Spiel Brookhaven

Cola ist eine Ikone, weil sie den Weg für andere ähnliche Getränkearten bereite und erstmals auf den Markt gebracht wurde.

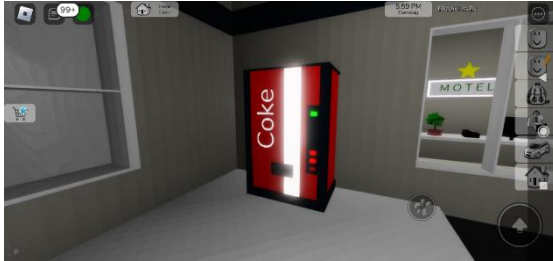


Abbildung 112. Cola- Automaten als Ikon im Spiel Brookhaven

„Index ist das Repräsentamen, sofern es auf sein Objekt hinweist wie z.B. Pfeile, ausgestreckte Zeigefinger, Demonstrativpronomina oder ganz generell die sog. deiktischen (zeigenden) Mittel in der Sprache, mit deren Hilfe der Welt- Bezug der Sprache hergestellt wird“ (Trabant, 1989, S. 35). Der Index stellt als zweite Element von Repräsentamen die Integrität zwischen dem Objekt und seinem Namen sicher und er ist ein Zeichen, das physisch mit seinem Objekt zusammenhängend ist. Das heißt, Objekte, die wir nicht definieren können und deren Eigenschaften wir nicht kennen, können nur durch Zeichen definiert werden. Mit anderen Worten: Auch wenn die Eigenschaften von Objekten unbekannt sind, haben diese Objekte Eigenschaften im Universum und interagieren mit Menschen. Das sind einige Beispiele, die für den Index angeführt werden können. Wenn Regen auf das Gesicht einer Person fällt, informiert dies die Person darüber, dass ein Sturm naht; Wer dunkle Wolken sieht, weiß, dass es regnen wird; Eine Person, die irgendwo Rauch aufsteigen sieht, denkt über die Möglichkeit eines Feuers nach; Rauch, der aus einer Tasse austritt, zeigt an, dass das Getränk heiß ist; herumfliegende Objekte und sich bewegende Äste zeigen an, wie stark der Wind sein wird; Eisstücke, die auf dem See oder Meer befinden, zeigen, dass das Wasser kalt ist.

Wenn man sieht, wie Dampf aus dem Wasser aufsteigt, zeigt es, dass das Wasser heiß ist. Bei den Spielen sieht man, wie Dampf aus der Dusche, dem

Whirlpool, dem Dampfbad und dem Getränk austritt. Dies sind Anzeichen dafür, dass sie heiß sind.



Abbildung 113. Dampf als Index im Spiel Backpacking



Abbildung 114. Dampf 2 als Index im Spiel Backpacking



Abbildung 115. Dampf als Index im Spiel Brookhaven



Abbildung 116. Dampf 2 als Index im Spiel Brookhaven



Abbildung 117. Dampf 3 als Index im Spiel Brookhaven

Im Gegensatz zu Dampf, der Wärme symbolisiert, zeigt das Vorhandensein von Eis auf Wasser, dass das Wasser kalt ist. Dieser Index ist im Blox- Fruits- Spiel enthalten.



Abbildung 118. Eis als Index im Spiel Blox Fruits

Der Himmel ist ein Zeichen, der helfen kann, das Wetter vorherzusagen. Ein bewölkter Himmel kann ein Zeichen für Regen sein. Auch die Wolken in den Spielen deuten auf kommenden Regen hin.



Abbildung 119. Wolken als Index im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 120. Wolken als Index im Spiel Blox Fruits



Abbildung 121. Wolken 2 als Index im Spiel Blox Fruits



Abbildung 122. Wolken als Index im Spiel Natural



Abbildung 123. Wolken als Index im Spiel Backpacking



Abbildung 124. Wolken als Index im Spiel Brookhaven

Blätter, die sich gelb oder braun verfärben, sind die Vorboten des Herbstes. Ab dann wird es kälter und die Bäume werfen ihre Blätter ab. Mit anderen Worten: Der Spieler wird anhand der gelben oder gefallenen Blattanzeige erkennen, dass der Herbst im Spiel angekommen ist.



Abbildung 125. Blätter als Index im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 126. Blätter 2 als Index im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 127. Blätter 3 als Index im Spiel All Star Tower Defense

Der Rauch, der aus den Schornsteinen von Häusern, Fabriken usw. austritt, weist darauf hin, dass im Inneren ein Feuer brennt.



Abbildung 128. Rauch als Index im Spiel Natural



Abbildung 129. Rauch 2 als Index im Spiel Natural



Abbildung 130. Rauch als Index im Spiel Backpacking

Auch wenn Feuer, was den Index betrifft, zuerst den Brand hervorruft, ist es tatsächlich eine positive Sache im menschlichen Instinkt.



Abbildung 131. Feuer als Index im Spiel Backpacking

Symbol ist ein Zeichen, dessen Beziehung zu seinem Objekt arbiträr ist. „Das Symbol ist das dritte indirekte Zeichen. Symbole sind Buchstaben oder Formen, die der Interpret aufgrund eines bestimmten gesellschaftlichen Konsenses in bestimmte formale Strukturen umwandelt“ (Şahin, 2014, S.38). Symbol ist das

Repräsentamen, wenn es keine Ähnlichkeiten mit dem Objekt aufweist, wenn es willkürlich im Sinne von nichtabbildlich ist (Trabant, 1989, S.35). Schreiben, Unterschreiben, Zeichnen, für einen bestimmten Zweck erstelltes Bild usw. sind Beispiele für das Symbol. Symbole müssen einen absoluten Aktions-, Bildungs-, Schulungs- und Anstrengungsprozess haben. Beispielsweise lernt ein Schüler in einer Vorbereitungsklasse einer Universität Lesen und Schreiben in einer Fremdsprache oder Schüler in Schulen lernen Verkehrszeichen. Ein weiteres Beispiel ist die Flagge einer Partei und das spezifische Symbol, das diese Flagge erzeugt. Das Symbol einer Partei ersetzt die Mitglieder, die Satzung, den Vorstand, die Exekutive, die Geschichte und die Ideologie dieser Partei (vgl. Şahin, 2014, 38).

Im Vergleich dazu legt Nöth (2010, S. 86) dar, dass Symbole tatsächlich mehrere Gemeinsamkeiten mit dem Lebewesen haben und metaphorisch gesehen werden sie „geboren“, wenn sie zum ersten Mal erfunden werden. Sie „wachsen“ an Alter und Bedeutung, und sie können auch „sterben“, indem sie hineinfallen in Vergessenheit geraten oder durch neue Symbole ersetzt werden, die an ihre Stelle treten. Diese von Nöth erwähnte Situation hängt möglicherweise damit zusammen, dass die Gesellschaft sich an die Zeit anpasst und sich ständig verändert und weiterentwickelt. Denn Symbole waren Buchstaben und Formen, die aufgrund eines bestimmten Konsenses in bestimmte formale Strukturen umgewandelt wurden. Diese Vereinbarung kann je nach der Gesellschaft, in der Sie leben, relativ sein. Andererseits kann dies aufgrund des Einflusses der Globalisierung in vielen Gesellschaften ähnlich sein. Laut Peirce entstehen Symbole als Ergebnis von Konventionen und werden aufgrund bestimmter Ereignisse institutionalisiert. Es ist zum Beispiel so, als wüsste man, dass ein Verkehrszeichen in allen Ländern gelehrt wird und überall die gleiche Bedeutung hat, oder dass es von den Mitgliedern akzeptiert und verbreitet wird, wenn man das Emblem einer Institution festlegt (vgl. Şahin, 2014, S. 39).

Seitdem der Mensch das Feuer entdeckt hat, ist es ein Teil des menschlichen Lebens. Feuer, das in den Bereichen wie Heizung, Ernährung, Industrie, Transport usw. einen wichtigen Platz einnimmt, ist auch in den Spielen auf der

Roblox-Plattform enthalten. Insbesondere beim Backpacking-Spiel ist Feuer, das sowohl in offenen als auch in geschlossenen Räumen auftritt, einer der grundlegenden Zeichen des Spiels. Feuer schenkt Wärme, Vertrauen, Heimat und ein Gefühl der Zugehörigkeit. Darüber hinaus wird im Spiel Feuer auf eine Weise verbrannt, die der Natur keinen Schaden zufügt. Die Bereiche, in denen das Feuer angezündet wird, sind in der Regel umkreiste Bodenflächen. In Häusern und ähnlichen Bereichen sehen wir Feuer als Kerze in einer Laterne oder in einem Kamin.

Menschen aus dem patriarchalischen Orden jagten und versammelten sich am Feuer, kochten ihr Essen und verbrachten Zeit am Feuer. Dank des Feuers konnten sich wilde Tiere nicht nähern und die Menschen waren in Sicherheit.



Abbildung 132. Feuer als Symbol im Spiel Blox Fruits



Abbildung 133. Feuer als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 134. Feuer 2 als Symbol im Spiel Backpacking

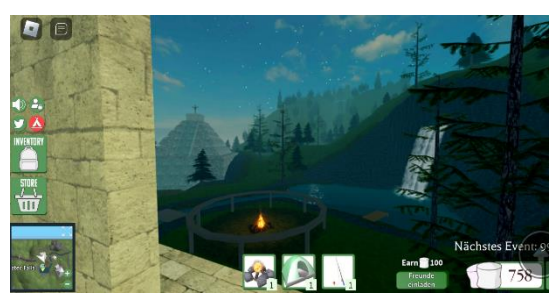


Abbildung 135. Feuer 3 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 136. Feuer 4 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 137. Feuer 5 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 138. Feuer 6 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 139. Feuer 7 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 140. Feuer 8 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 141. Feuer 9 als Symbol im Spiel Backpacking

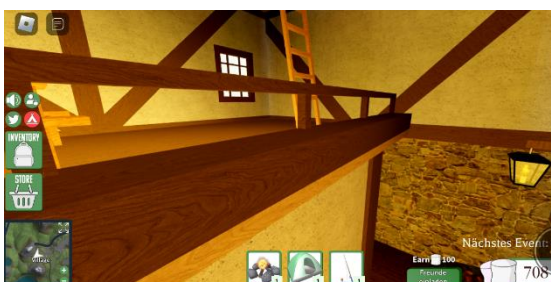


Abbildung 142. Feuer 10 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 143. Feuer als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 144. Feuer 2 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 145. Feuer 3 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 146. Feuer 4 als Symbol im Spiel Brookhaven

Der Mülleimer in den Spielen auf der Roblox-Plattform vermittelt den Spielern die Botschaft, dass Recycling notwendig ist und somit die Natur geschützt werden sollte. Besonders die Altersgruppe der 9- bis 15-Jährigen, die diese Spiele spielt, wird sich der Natur bewusst und sensibilisiert für den Schutz der Umwelt.



Abbildung 147. Mülleimer als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 148. Mülleimer 2 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 149. Mülleimer 3 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 150. Mülleimer als Symbol im Spiel Brookhaven

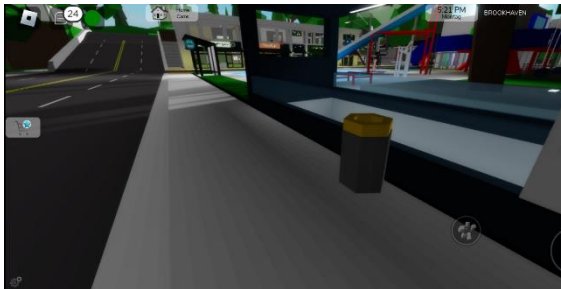


Abbildung 151. Mülleimer 2 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 152. Mülleimer 3 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 153. Mülleimer 4 als Symbol im Spiel Brookhaven

Wie der Mülleimer ist auch das Zelt ein Zeichen, das den Menschen zu einem sensiblen Umgang mit der Natur anregt. Spieler können im Backpacking-Spiel Zelte aufstellen, ohne der Natur zu schaden. Auf diese Weise werden Bäume, Gras und Natur nicht geschädigt. Darüber hinaus können junge Spieler bewusste Naturliebhaber sein.



Abbildung 154. Zelt als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 155. Zelt 2 als Symbol im Spiel Backpacking

Das Vorhandensein eines Regen- oder Sonnenschirms bei den Spielen weist darauf hin, dass es dort entweder viel Sonne gibt oder dass aufgrund von Wetterereignissen wie Regen ein Regenschirm benötigt wird.

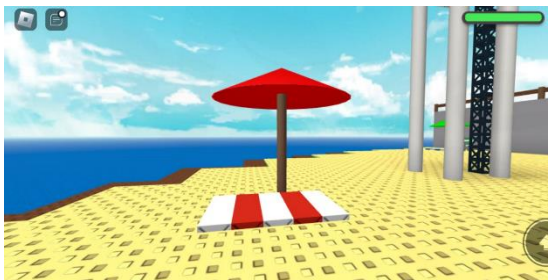


Abbildung 156. Sonnenschirm als Symbol im Spiel Natural



Abbildung 157. Sonnenschirm als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 158. Sonnenschirm 2 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 159. Sonnenschirm als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 160. Regenschirm als Symbol im Spiel Brookhaven

Die Brunnenbecken im Spiel symbolisieren Fülle und Reichtum. Denn wo Wasser ist, gibt es Landwirtschaft, Pflanzen wachsen und es gibt Überfluss. Brunnenbecken sind in den Spielen der Roblox- Plattform als Symbol für Reichtum und Wohlstand enthalten. Allerdings hat das Wasser, das bei den Spielen durch den Brunnen zu sehen war, an Wert gewonnen, insbesondere aufgrund der heutigen Knappheit der Wasserquellen.

Wasser ist lebenswichtig und eine wichtige Ressource, die wir in jedem Aspekt unseres Lebens benötigen. Heutzutage ist die Trinkwasserknappheit ein großes Problem. Daher ist die Übertragung der Bedeutung von Wasser auf künftige Generationen ein wichtiger Schritt, um künftige Dürren zu verhindern. Laut Özsoy (2009, S.22) steigt mit der Konzentration der Industrie die Temperatur aufgrund der Wirkung der in die Atmosphäre emittierten Treibhausgase allmählich an. Darüber hinaus führt der allmähliche Rückgang der Wälder und die Nutzung von mehr fossilen Brennstoffen nicht nur zu einer zunehmenden Umweltzerstörung, sondern führt auch zu einem Temperaturanstieg mit der Bildung von Kohlendioxid, dem Klimawandel und der globalen Erwärmung.

Durch die globale Erwärmung gehen die Wasserressourcen zurück und künftige Generationen sind bedroht. Wenn bewusste zukünftige Generationen den Wert des Wassers kennen und wertschätzen, könnte es möglich sein, der Zukunft eine grüne Welt statt einer trockenen Welt zu hinterlassen.



Abbildung 161. Brunnen als Symbol im Spiel Blox Fruits

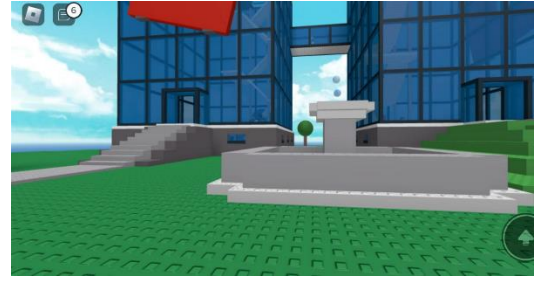


Abbildung 162. Brunnen als Symbol im Spiel Natural



Abbildung 163. Brunnen als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 164. Brunnen 2 als Symbol im Spiel Brookhaven

In den Spielen auf der Roblox-Plattform wurde auch Wert auf den Spielplatz gelegt. Der Spielplatz in den Spielen unterstreicht die Existenz von Kindern und die Bedeutung und den Wert, der ihnen beigemessen wird. Spielplätze, die notwendig sind, damit Kinder Spaß haben und sich entwickeln können, symbolisieren den Wert künftiger Generationen, also der Kinder.



Abbildung 165. Spielplatz als Symbol im Spiel Natural



Abbildung 166. Spielplatz als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 167. Spielplatz 2 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 168. Spielplatz 3 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 169. Spielplatz als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 170. Spielplatz 2 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 171. Spielplatz 3 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 172. Spielplatz im Kinderzimmer als Symbol im Spiel Brookhaven

Neben den Spielplätzen wurde bei den Spielen auch Wert auf Bücher und Lernbereiche gelegt. Auf diese Weise sollte den Spielern gezeigt werden, dass Lesen und Lernen wichtig sind. Die Altersgruppe der 9- bis 15-Jährigen, die gerne Spiele spielt, kann lernen, dass auch sie dem Lesen und dem Lernen die gleiche Bedeutung beimessen sollte wie Spielen.



Abbildung 173. Buch als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 174. Buch 2 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 175. Buch 3 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 176. Arbeitsplatz als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 177. Arbeitsplatz 2 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 178. Arbeitsplatz in der Schule als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 179. Arbeitsplatz in der Schule als Symbol im Spiel Natural

Architektonische und historische Strukturen in einem Land sind Zeichen, die Informationen über dieses Land liefern. Wie die Pyramiden in Ägypten, die Chinesische Mauer, der Leuchtturm von Alexandria, der Tempel der Artemis, das Kolosseum und die Kirche. Einige architektonische Werke werden auch in den Spielen auf der Roblox-Plattform erwähnt. Diese Werke wollten möglicherweise die Bedeutung des kulturellen Erbes hervorheben und den Spielern helfen, sich des Schutzes dieser historischen Werke bewusst zu werden.



Abbildung 180. Traditionelles Japanisches Haus als Symbol im Spiel All Star Tower Defense

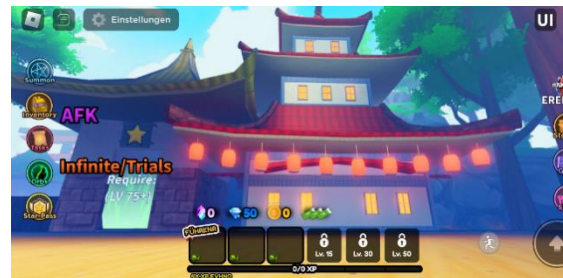


Abbildung 181. Traditionelles Japanisches Haus 2 als Symbol im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 182. Torii als Symbol im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 183. Die Arena als Symbol im Spiel Blox Fruits



Abbildung 184. Die Arena 2 als Symbol im Spiel Blox Fruits



Abbildung 185. Kirche als Symbol im Spiel Blox Fruits



Abbildung 186. Pyramide als Symbol im Spiel Blox Fruits



Abbildung 187. Kolosseum als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 188. Kolosseum 2 als Symbol im Spiel Backpacking

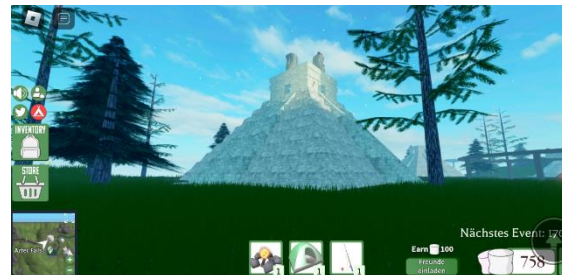


Abbildung 189. Maya- Pyramide als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 190. Maya- Pyramide 2 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 191. Totempfahl als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 192. Uhrturm als Symbol im Spiel Backpacking

Die Mühle in den Spielen steht für Landwirtschaft, Effizienz, Ernte und Überfluss. Durch die Darstellung der Mühle wird die Bedeutung des Landes und dessen, was die Natur uns gegeben hat, in den Vordergrund gerückt. Wenn wir unsere Natur schützen und gut pflegen, können wir ernten, was wir säen. Das ist ein Zyklus. Ein guter und hochwertiger Boden bedeutet eine produktive und gesunde Ernte.



Abbildung 193. Mühle als Symbol im Spiel Blox Fruits



Abbildung 194. Mühle 2 als Symbol im Spiel Blox Fruits



Abbildung 195. Mühle als Symbol im Spiel Backpacking

Das im Spiel vorhandene Solarpanel unterstreicht die Bedeutung erneuerbarer Energien. Sonnenkraftwerk zeigt, dass Energie erzeugt wird, ohne die Natur zu schädigen, ist ein Beispiel für zukünftige Generationen. Die Spieler lernen, dass es möglich ist, das moderne Stadtleben aufrechtzuerhalten, ohne der Natur zu schaden.



Abbildung 196. Sonnenkraftwerk als Symbol im Spiel Brookhaven

Neben Sonnenkollektoren gibt es im Spiel umweltfreundliche Elektroladestationen. An diesen Elektroladestationen können Elektrofahrzeuge, die Autos der Zukunft, aufgeladen werden. Es wird den Spielern ein Beispiel dafür sein, dass es möglich ist, in ein Fahrzeug einzusteigen, ohne Abgase auszustoßen und ohne die Luft und die Umwelt zu verschmutzen.



Abbildung 197. Elektroladestation als Symbol im Spiel Brookhaven

Darüber hinaus gibt es noch andere Geräte, denen Menschen in der Stadt begegnen. Einer davon ist der Türdetektor. Spieler, die dies in Spielen sehen und in der Stadt leben, werden verstehen, dass das Gerät aus Sicherheitsgründen verwendet wird. Dies unterstreicht, dass in überfüllten Umgebungen Kontrollgeräte für eine sichere Umgebung vorhanden sein müssen.



Abbildung 198. Türdetektor als Symbol im Spiel Brookhaven

Darüber hinaus ist der Feuerlöscher in vielen Bereichen für jedermann im Brandfall einsatzbereit. Die Einbeziehung eines Feuerlöschers in das Spiel schärft das Bewusstsein der Spieler und zeigt, dass sie diesen nutzen können, falls sie in ihrem täglichen Leben auf Feuer stoßen.



Abbildung 199. Feuerlöscher als Symbol im Spiel Brookhaven

Es gibt Schilder, die besonders im Stadtleben auffallen, aber in jedem Bereich zu sehen sind. Diese Schilder weisen auf Regeln, Verbote, Warnungen und Informationen hin. Diese Zeichen in Roblox-Spielen werden insbesondere Spielern im Alter zwischen 9 und 15 Jahren helfen, die Zeichen zu verstehen und zu interpretieren. Spieler, die lernen, wozu diese Zeichen dienen und wie sie das Leben erleichtern, können sie im täglichen Leben nutzen.



Abbildung 200. Schild als Symbol im Spiel Blox Fruits



Abbildung 201. Schild 2 als Symbol im Spiel Blox Fruits



Abbildung 202. Schild als Symbol im Spiel Natural



Abbildung 203. Schild als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 204. Schild 2 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 205. Schild 3 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 206. Schild 4 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 207. Schild 5 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 208. Schild 6 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 209. Schild 7 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 210. Schild 8 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 211. Schild 9 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 212. Schild 10 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 213. Schild 11 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 214. Schild 12 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 215. Schild 13 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 216. Schild 14 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 217. Schild 15 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 218. Schild 16 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 219. Schild 17 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 220. Schild als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 221. Schild 2 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 222. Schild 3 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 223. Schild 4 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 224. Schild 5 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 225. Schild 6 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 226. Schild 7 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 227. Schild 8 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 228. Schild 9 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 229. Schild 10 als Symbol im Spiel Brookhaven

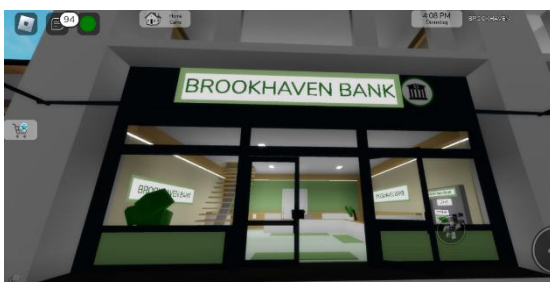


Abbildung 230. Schild 11 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 231. Schild 12 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 232. Schild 13 als Symbol im Spiel Brookhaven

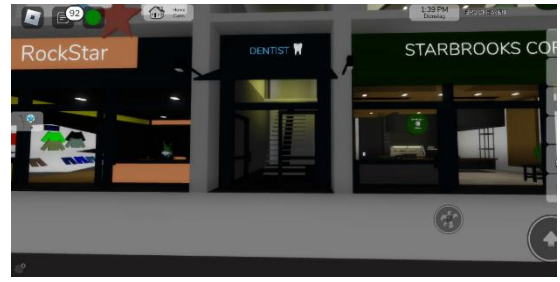


Abbildung 233. Schild 14 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 234. Schild 15 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 235. Schild 16 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 236. Schild 17 als Symbol im Spiel Brookhaven

Ampeln sind notwendige Zeichen für die ordnungsgemäße Fortbewegung von Fahrzeugen. Von den untersuchten Spielen verfügt nur das Brookhaven-Spiel über eine Ampel. Spieler, die im Spiel Ampeln sehen, reagieren möglicherweise empfindlicher darauf, Ampeln zu befolgen.



Abbildung 237. Ampel als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 238. Ampel 2 als Symbol im Spiel Brookhaven

Gestrichelte oder gerade Linien auf den Straßen in Spielen sind ein weiteres Zeichen, auf den Personen oder Fahrzeuge achten sollten. Während durchgezogene Linien anzeigen, dass Fahrzeuge ohne Spurwechsel weiterfahren sollten, zeigen gestrichelte Linien an, dass die Spur bei Bedarf gewechselt werden kann. Darüber hinaus zeigen die mit Pfeilen versehenen Linien auf der Straße an, dass Sie in diese Richtung fahren sollen. Auf diese Weise können Spieler auch die Straßenlinien lernen.

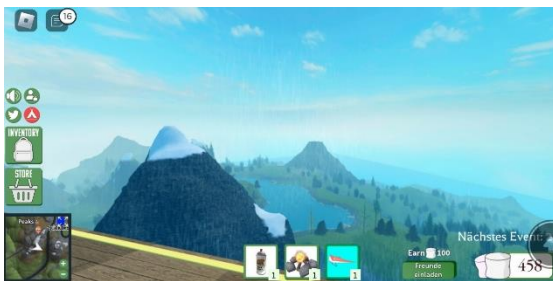


Abbildung 239. Linie als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 240. Linie 2 als Symbol im Spiel Backpacking



Abbildung 241. Linie als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 242. Linie 2 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 243. Linie 3 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 244. Linie 4 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 245. Linie 5 als Symbol im Spiel Brookhaven

Auch zweckgebundene Bilder sind Zeichen, denen man als Symbole begegnet. Zu den drei untersuchten Spielen gibt es solche Bilder. Die Bilder in Blox Fruits umfassen Anime-Charaktere und Schauspielercharaktere. Im Natural-Spiel gibt es Bilder von Katzen und Spielfiguren, und schließlich gibt es in Brookhaven Bilder, die Orte wie Häuser als Gemälde schmücken. Diese Bilder sorgen für visuelle und ästhetische Schönheit in Spielen. Darüber hinaus dient es als Werbung für das gespielte Spiel. Außerdem betonen die Gemälde in Brookhaven die Bedeutung der Kunst und des Künstlers. In den Gemälden wurden Naturtöne wie Braun, Gelb, Grün, Rosa, Orange, Rot und Schwarz verwendet, wodurch eine Assoziation mit der Natur entstand.



Abbildung 246. Bild als Symbol im Spiel Blox Fruits



Abbildung 247. Bild 2 als Symbol im Spiel Blox Fruits



Abbildung 248. Bild 3 als Symbol im Spiel Blox Fruits



Abbildung 249. Bild 4 als Symbol im Spiel Blox Fruits

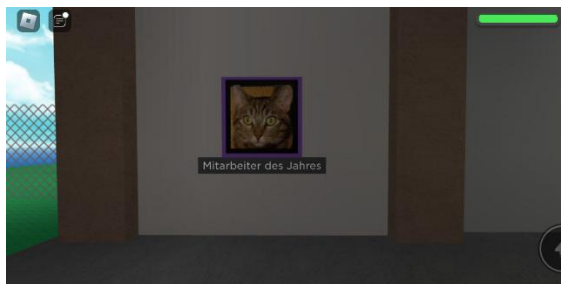


Abbildung 250. Bild als Symbol im Spiel Natural



Abbildung 251. Bild 2 als Symbol im Spiel Natural

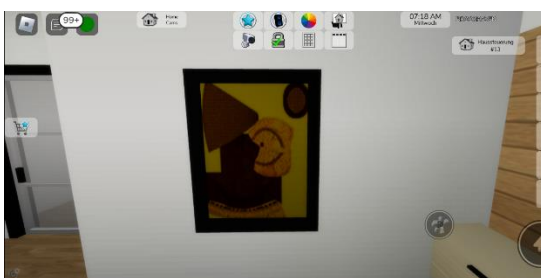


Abbildung 252. Bild als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 253. Bild 2 als Symbol im Spiel Brookhaven

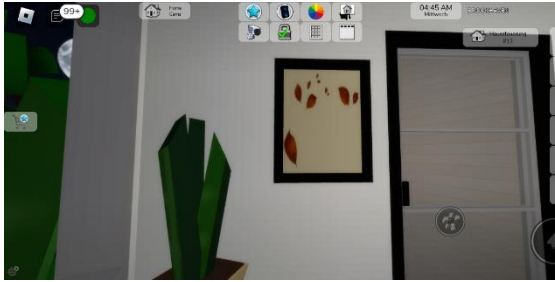


Abbildung 254. Bild 3 als Symbol im Spiel Brookhaven

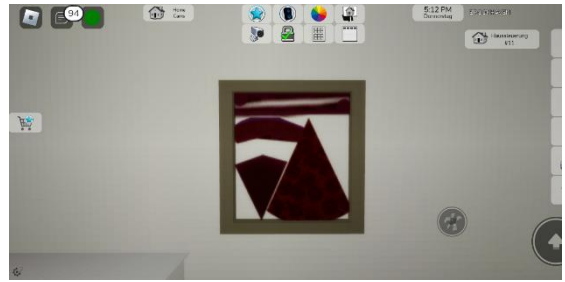


Abbildung 255. Bild 4 als Symbol im Spiel Brookhaven

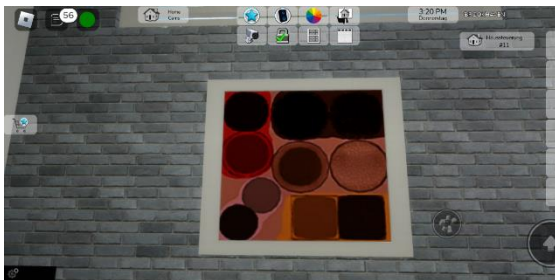


Abbildung 256. Bild 5 als Symbol im Spiel Brookhaven

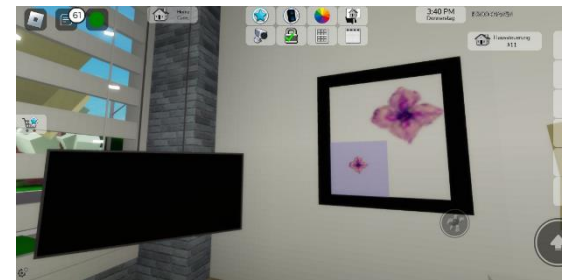


Abbildung 257. Bild 6 als Symbol im Spiel Brookhaven

Zusätzlich zu den Gemälden unterstreichen Blumen und Grünpflanzen an fast jedem Ort die Bedeutung der Natur und des Grüns. Spieler, die während des Spiels ständig Blumen und Pflanzen sehen, werden deren Bedeutung verstehen und in der Lage sein, sie in ihrem täglichen Leben mit größter Sorgfalt zu kultivieren und zu schützen.



Abbildung 258. Pflanze als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 259. Pflanze 2 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 260. Pflanze 3 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 261. Pflanze 4 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 262. Pflanze 5 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 263. Blume als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 264. Blume 2 als Symbol im Spiel Brookhaven



Abbildung 265. Blume 3 als Symbol im Spiel Brookhaven

Das zweite Element des Zeichens ist das Objekt, und Objekte erklären aufgrund ihres Standorts Probabilität, Realität und Kausalität. Darüber hinaus müssen Objekte vom Interpretierenden wahrgenommen und interpretiert werden. Beispielsweise hat ein Rauchverbotsschild in einem Bereich keine Bedeutung, es sei denn, es wird von den Interpretierenden dort wahrgenommen und interpretiert. In diesem Fall tritt dieses Zeichen nur in der Indexaufgabe auf. Mit anderen Worten: Der Index

offenbart seine eigene Existenz. Beispielsweise existiert eine Blume in der Natur, auch wenn sie nicht wahrgenommen wird.

Der dritte Punkt des Zeichens ist Interpretier. Der Interpretier besteht aus drei Strukturen. Diese sind direkte, dynamische und abschließende Interpretier. Der direkte Interpretier erhält Informationen von der Informationsquelle durch Zeichen und urteilt anhand seines eigenen Wortschatzes. Darüber hinaus schlägt er so weit wie möglich Analysen vor und bewertet diese Analysen mit seinen eigenen affektiven und logischen Erfahrungen neu. Dabei stellen die aus Erfahrungen gewonnenen Zeichen unmittelbar das grundlegendste Merkmal des Interpretiers dar. Die zweite Struktur, der dynamische Interpretier, ist im Allgemeinen am Prozess der Erstellung, des Findens und der Benennung des Zeichens beteiligt. Mit anderen Worten: Anstatt den vorhandenen Zeichen zu verwenden, werden Zeichen durch Zufall oder durch eine Kausalität erstellt. Also, wenn der Interpretier ein Urteil über etwas fällt, das er zum ersten Mal sieht, ist er dynamisch; wenn er ein Urteil über etwas gefällt hat, das er schon einmal gesehen hat, und das gleiche Urteil noch einmal vorkommt, ist er ein direkter Interpretier. Die dritte Struktur, der abschließende Interpretier, ist verpflichtet, nur Zeichen zu verwenden, die jedem bekannt sind. Wenn der Interpretier keine neuen Urteile über das fällt, was er zuvor gesehen und beurteilt hat, ist es der abschließende Interpretier (vgl. Şahin, 2014, S. 39- 41).

Im Zeichenmodell von Peirce gibt es Primär-, Sekundär- und Tertiärstrukturen. Peirce (1991, S. 34) erklärt Primärstruktur als die Notwendigkeit, unsichtbare abstrakte Phänomene irgendwie ins Leben zu rufen. Ihm zufolge hängt diese Schaffenspflicht mit der Umsetzung des indirekten Zeichens durch den Interpretier in Konkretheit durch den Gegenstand zusammen. Şahin (2014, S. 40) nannte für die Primärstruktur folgendes Beispiel: Am Lehrertag zeigt eine Klasse, die für ihren Lehrer Blumen kauft, die Art und Weise, Respekt, Liebe und Loyalität gegenüber dem Lehrerberuf zum Ausdruck zu bringen. Respekt, Liebe und Loyalität sind abstrakte Konzepte. Aber die Konkretisierung und Präsentation dieser Konzepte durch die Blumenübergabe an einen Lehrer durch seine Klasse am 24. November weist auf die erste Struktur des Zeichens hin.

Sekundärstrukturen sind Strukturen, die aus ihrer eigenen Existenz ein eigenes Phänomen erzeugen und widerspiegeln. Dazu gehören bestimmte Kriterien und Parameter. Diese erfüllen insoweit die Funktion von Indikatoren, als sie vom Interpreten ausgewertet werden können. Beispielsweise weisen Fußspuren im Sand darauf hin, dass dort jemand hindurchgekommen ist. Brennender Rauch aus der Ferne deutet darauf hin, dass dort etwas brennt. Durch die Geräusche, die ein Baby macht, durch seine Fähigkeit zu sprechen, zu plappern oder zu laufen usw. kann man das Alter des Babys abschätzen. Diese Strukturen können auch eine Informationsquelle für den Interpreten sein. Denn wenn der Interpreter die empfangenen Zeichen interpretiert und an einen anderen Interpreten zurückleitet, hört er auf, Interpreter zu sein, und tritt in eine andere Tätigkeit als Informationsquelle ein (vgl. Şahin, 2014, S. 40).

Bei der Tertiärstruktur wertet der Interpreter Primär- und Sekundärstruktur gemeinsam aus. In dieser Phase rücken die Erfahrungen, die Ausbildung sowie die wirtschaftliche und soziokulturelle Struktur des Interpreters in den Vordergrund. Mit anderen Worten: Um im Voraus zu wissen, dass der 24. November der Tag der Lehrer ist, und dass der Rauch, den er sieht, vom Feuer kommt, muss jemand zuvor gelesen, gelernt oder von jemandem erfahren haben. Im Übrigen muss ein Parkverbotsschild vorher erlernt werden. Es ist normal, dass eine Familie, die in der Wüste lebt, die Verkehrsschilder in der Stadt nicht kennt, weil sie sie vorher weder gesehen noch gelernt hat.

Urteilsvermögen ist im Zeichenmodell von Peirce wesentlich. Ein Zeichen ist alles, ob lebendig oder unbelebt, mit dem eine Person in ihrer Umgebung interagiert und ein Urteil darüber fällt. Was oben über das Zeichenmodell von Peirce dargelegt wurde, der mit seinen Erklärungen zum Zeichen zur Geburt der modernen Linguistik beitrug, wird auch in Form einer Tabelle kurz erläutert.

Tabelle 1: Das Zeichenmodell von Peirce

| | | | |
|---|---------------|---------------------------|---|
| 1 | Repräsentamen | Ikon | abstrakt, primär, abstrakte und psychische Phänomene und Konzepte, die unabhängig vom Objekt sind |
| | | Index | existent, sekundär, ist physisch mit seinem Objekt zusammenhängend |
| | | Symbol | existent, tertiär, dessen Beziehung ist zu seinem Objekt arbiträr |
| 2 | Objekt | Probabilität | |
| | | Realität | Objekte wahrnehmen und interpretieren |
| | | Kausalität | |
| 3 | Interpretant | direkte Interpreter | erhält Informationen und bewertet seine Analyse mit logischen Erfahrungen |
| | | dynamische Interpreter | ist im Allgemeinen am Prozess der Erstellung, des Findens und der Benennung des Zeichens beteiligt |
| | | abschließende Interpreter | ist verpflichtet, nur Zeichen zu verwenden, die jedem bekannt sind |

3.4. ZEICHEN UND MORRIS

Morris, amerikanischer Semiotiker und Philosoph, erläuterte die Werte, Zeichen und Handlungstheorien, auf denen der Pragmatismus, die Methode des amerikanischen Behaviorismus, basiert. Die Theorien, die europäische Linguisten im 19. Jahrhundert zum Vergleich verschiedener Sprachen verwendeten, waren für die Erforschung der Sprachen der amerikanischen Ureinwohner nicht geeignet. Aus diesem Grund entstand der amerikanische

Behaviorismus. Behaviorismus, auch Verhaltenspsychologie genannt; handelt es sich um eine Lerntheorie, die betont, dass alle Verhaltensweisen als Ergebnis der Interaktion mit der Umwelt durch einen Prozess erlernt werden. Verhalten ist also eine Reaktion auf Umweltreize und im Vergleich dazu analysiert Pragmatismus, wie Wissen erworben wird. „Pragmatisches Denken lässt sich durch die gesamte schriftlich überlieferte Geschichte der Philosophien, der Religionen, der Jurisprudenz und einer ganzen Reihe von Wissenschaften bis in die aktuelle Forschung hinein nachweisen“ (Liedtke und Tuchen, 2018, S. 3). Laut Şahin (2014, S. 46) betrachtete Morris die pragmatische Philosophie als Ausgangspunkt des objektiven Realismus. Dabei argumentierte er, dass der „wissenschaftliche Idealismus“ nur durch pragmatische Philosophie verwirklicht werden könne. Er definierte die Quelle des wissenschaftlichen Idealismus als eine Reihe von Tatsachen, die als Ergebnis pragmatischen Verständnisses und „Erfahrung“ und „Anhäufung von Wissen“ bei Individuen entstehen. Gemäß Şahin vertritt Morris die Meinung, dass die objektive Realität ohne Erfahrung und Wissen nicht existieren kann. Dies ist ein wichtiger Unterschied, der Morris von anderen Semiotikern unterscheidet. „Als Zeichentheorie steht die Semiotik nach Morris in einer zweifachen Relation zu allen anderen Wissenschaften, denn sie ist einerseits eine Wissenschaft unter anderen Wissenschaften und andererseits ein Instrument aller Wissenschaften“ (Nöth, 2000, S. 89).

Laut Civelek und Türkay (2020, S. 777) versuchte Morris, eine allgemeine Theorie und Funktionsweise aller Zeichen aufzuzeigen. In dieser allgemeinen Theorie gibt es drei Prozesse. Die erste Stufe ist die syntaktische Dimension, die zweite Stufe ist die semantische Dimension und die dritte Stufe ist die ethnologische Dimension. Im Übrigen stellt Şahin (2014, S. 46) in seinem Buch fest, dass nach Morris Gedanken und Absichten das Forschungsmaterial der Werttheorie darstellen.

„Die Pragmatik unterteilt er in drei Bereiche: (1) Geist, Denken, Erkenntnis und Wahrheit sind Funktionen der Erfahrung und damit beschreibbare Termini; (2) der Redeflexionsprozess ist immer mit einer Funktion von Verhaltensproblemen verbunden; (3) Erfahrung selbst ist der endgültige Referent des Terminus und eines realen Charakters“ (Şahin, 2009, S. 70).

Wenn man bedenkt, dass Erkenntnis und Wahrheit, einer der oben genannten Bereiche, durch Verhalten entsteht, ist Denken in diesem Fall eine Aktivität, die im Verhalten existiert. Dies erklärt, dass Vernunft, Wissen und Realität das Verhalten selbst sind. Die Pragmatik hingegen hat die Aufgabe, die Auswirkungen der Verhaltenszwecke auf den Kommunikationsprozess zu erklären. Gemäß Şahin (2014, S. 47), unterscheiden und entwickeln sich unsere Erfahrungen mit den neuen Erfahrungen, die wir sammeln. Das Grundelement, das diesen Prozess bestimmt, ist die Sprache und unser Verhalten ist die Sprache selbst.

Nach dieser Erklärung ist es kein Hinweis, wenn eine Person weiterhin raucht, obwohl sie an ihrer Stelle ein Rauchverbotsschild sieht. Oder wenn eine Person den Müll auf den Boden wirft, obwohl die Mülltonne in der Nähe steht, ist die Mülltonne für sie kein Zeichen. Wenn eine Familie trotz des Schildes, dass das Anzünden eines Feuers im Wald verboten ist, grillt, ist dieses Schild für diese Familie kein Zeichen. Beziehungsweise, da dieses Zeichen nicht zu einer Verhaltensänderung führt, verliert es seine Funktion als Zeichen. Das Zeichen muss eine Verhaltensänderung bewirken.

„Morris drückte die von irgendetwas präsentierte Botschaft für Phänomene aus, die sowohl objektive als auch psychische Botschaften präsentieren“ (Şahin, 2014, S. 47). Botschaften, die in unserem Gehirn interpretiert werden, verwandeln sich durch Gedanken in Verhalten. Wenn die erkannten Zeichen zuvor erlernt oder angetroffen wurden, können sie im Gehirn interpretiert werden und durch Gedanken zu einer Verhaltensänderung führen. Morris (1981, S. 80) inauguriert Zeichen in der Sprache auf drei Arten: 1. Disposition (die Person ist in der Lage, auf die Zeichen zu reagieren), 2. Reiz (das Phänomen und der Faktor, der die Situation erzeugt), 3. Reaktion (verursacht reaktive Bewegungen bei Menschen). Morris entwirft drei Typen der Semiotik: Reine Semiotik, die von Zeichen spricht, bereitet eine Metasprache vor; beschreibende Semiotik untersucht etablierte Zeichen; Angewandte Semiotik nutzt das Wissen über Zeichen für verschiedene Zwecke (vgl. Güneş, 2013, S. 338).

Sprachzeichen lassen sich unter drei Überschriften erklären: vorschreibende Zeichen, bestimmende Zeichen und definierende Zeichen. Zwischen Diskurs und Aktion gibt es eine Handlung, die auf Auswirkung und Reaktion basiert, und auf der Grundlage dieser Zeichen entwickelte Morris die Theorie der Diskursanalyse. Feedback-Zeichen, ein weiteres Merkmal sprachlicher Zeichen, sind demnach, dass zwei Individuen die gleichen Lautstrukturen erzeugen und gegenseitige Aktionen und Reaktionen erstellen, wobei sich diese Aktionen und Reaktionen während der Kommunikation mindestens einmal in Form einer zyklischen Bewegung verwirklichen. Mit anderen Worten handelt es sich um eine Lautstruktur (Signifikant), die ein Lebewesen verhaltensmäßig aktiviert (vgl. Şahin, 2014, S. 48). „Bei aller Verschiedenheit in den Definitionen des Zeichens und seiner Korrelate durch Morris gibt es jedoch eine Kontinuität hinsichtlich der verhaltenstheoretischen Grundlagen von Morris' Begriffsbestimmungen“ (Nöth, 2000, S.91).

Vorschreibende Zeichen umfassen Strukturen von Sitte, Gesetz und Befehl und sind ein universelles, lokales und individuelles Zeichen. Gleichzeitig führt dieses Zeichen zu einer Verhaltensanalyse im Hinblick auf Muttersprache, sozioökonomischen Status, ethnische Zugehörigkeit und Kultur. Da der Leser positive oder negative Schlussfolgerungen und Kommentare ziehen wird, bedeutet es auch eine Verhaltensänderung, über ein Werk zu sprechen oder von einem Werk beeinflusst zu werden. Wenn ein Stück Brot auf den Boden fällt, wird es aufgehoben und auf eine hohe Stelle gelegt. Aus religiöser Sicht kann es als heilig angesehen werden und aus einer anderen Perspektive kann es als Mühe angesehen werden, weil es eine Arbeit ist und respektiert wird. Auch wenn sich die Sicht auf Brot je nach Gesellschaft und Glauben ändern kann, wird die Behandlung dieselbe sein. Şahin (2014, S. 48) nannte ein Beispiel für diese Situation: Beim Spiel Bilbao-Trabzonspor im Jahr 2011 warfen Bilbao-Zuschauer während des Spiels Brot auf Trabzonspor-Torwart Tolga, Tolga hob das Brot vom Boden auf und legte es ihm auf die Stirn und ließ es an einem Ort, wo niemand darauf treten konnte. Mit diesem Verhalten ersetzte Brot „heilig“ und „kostbar“.

Bestimmende Zeichen beziehen sich auf die Benennung von Objekten in Abhängigkeit von Zeit und Ort und sind augenblickliche und kurzzeitige Zeichen. Beispielsweise ist es wichtig, dass eine Person plötzlich ein Geräusch hört oder plötzlich etwas sieht, abhängig von der Umgebung und der Zeit, in der sie sich befindet. Eine Person, die den Wald und die Natur liebt, kann den Wald fortan hassen, weil plötzlich eine Schlange im Wald auftaucht. Oder jemand, der einen Verkehrsunfall hatte, kann sich jedes Mal, wenn er das Geräusch eines Krankenwagens hört, sofort an den Verkehrsunfall erinnern. Oder jemand, der von einer Biene gestochen wird, nachdem er auf dem Plateau ein zuckerhaltiges Essen gegessen hat, möchte möglicherweise kein zuckerhaltiges Essen mehr essen, wenn er auf das Plateau geht. Oder jemand, der Joghurt isst und plötzlich etwas wie ein Insekt, Haare oder etwas Ähnliches in seinem Essen sieht, kann später jedes weiße Essen hassen.

Definierende Zeichen ist universell und es untersucht die Eigenschaften von Objekten und vermittelt deren Inhalte terminologisch, indem es sie dekodiert. Jedes Wesen, die wir nicht kennen und über die wir kein Urteil fällen, ist ein Kode, der in Informationen umgewandelt werden muss. Es ist notwendig, dass diese Kodes mit einem Objekt verbunden sind und ihre eigenen Kodes mit etwas anderem erklären (vgl. Şahin, 2014, S. 49). Beispielsweise werden die Informationen, dass eine Piranha gefährlich ist, dass eine Dionaea-Pflanze fleischfressend ist, dass ein Kaktus die Strahlung in seiner Umgebung reinigt, dass Schildkröten lange leben, dass Sümpfe Menschen anlocken, wenn sie sich schnell bewegen, und dass Wölfe sich einem Feuer nicht nähern können, wenn es dort angezündet ist, durch einen bestimmten Lernprozess erlernt.

„Morris definiert die Natur des Zeichens einerseits mit Hilfe der Kategorie der semiotischen Vermittlung, andererseits durch eine behavioristische Bestimmung des Zeichengebrauchs in Zeichensituationen“ (Nöth, 2000, S. 92).

Die Diskursanalyse von Morris bildet die Grundlage des Kommunikationsmodells. Gemäß Şahin (2014, S. 50) muss die Diskursanalyse unter bestimmten Bedingungen, in einem bestimmten Zeitraum und für bestimmte Zwecke durchgeführt werden. Damit die Diskursanalyse vollständig

verwirklicht werden kann, muss das Feedback der Person, die die Informationen präsentiert, und der Person, die die Informationen in Verhalten umwandelt, gegenseitig sein.

Einer der wichtigen Unterschiede, die Morris von anderen Semiotikern unterscheidet, besteht darin, dass er Zeichen bis ins kleinste Detail im Kontext des Diskurses klassifizierte.

Tabelle 2: Morris' Diskurstypen

| | | | | |
|---------------------|--------------------------|------------|-----------------|--------------|
| Gebrauchs- modus | Informativ | Valuativ | Inzitiv | systematisch |
| Designativ | Wissenschaftlich | Fiktiv | Rechtlich | kosmologisch |
| Appreziativ | Mystisch | Poetisch | Moralisch | kritisch |
| Präskriptiv | Technologisch | Politisch | Religiös | Propogandis. |
| Formativ | Logisch- mathematisch | Rhetorisch | Grammatikalisch | metaphysisch |

(Morris, 1946, S. 218, übermittelt von Şahin, 2009, S. 73)

Gemäß dieser Tabelle muss eine Person bei einem Waldspaziergang einen Einfluss auf die Konzepte in der Tabelle darstellen, indem sie Fragen wie Definition, Name, Typ und ob es gefährlich ist oder nicht, stellt. Wenn es sich bei dem auf der Straße gesehenen Tier beispielsweise um einen Vogel handelt, der aus seinem Nest gefallen ist, kann die Reaktion der Person auf die Situation darin bestehen, zu helfen. Oder wenn das Tier, das sie auf der Straße sieht, eine Schlange ist, könnte die Reaktion der Person auf die Situation darin bestehen, dass sie Angst bekommt und wegläuft. Mit dieser detaillierten Tabelle erklärt Morris den Effekt, der die Verhaltensänderungen bei Menschen hervorruft.

Laut Morris sind Verhaltensweisen die Tendenzen, die gemäß einem bestimmten Relativitätspunkt gemessen oder bewertet werden können. Relativität hingegen bedeutet, dass gesellschaftsspezifische Verhaltenszeichen nicht zeit- und ortsabhängig kritisiert oder beurteilt werden können. Es ist die Forderung, dass

soziales und individuelles Verhalten nur von diesem Individuum oder dieser Gesellschaft verstanden werden darf (vgl. Şahin, 2014, S. 51, 52).

Beispielsweise weinen in China Bräute einen Monat lang vor der Hochzeit. Es wird angenommen, dass dieses Verhalten darauf hindeutet, dass die Braut an das Zuhause ihrer Familie gebunden ist. Ein weiteres Beispiel ist, dass in Indien jedes Jahr in der ersten Dezemberwoche Neugeborene von der Spitze eines hohen Tempels auf ein großes Tuch geworfen werden, das von Menschen darunter gespannt wird. Es wird angenommen, dass Babys auf diese Weise Gesundheit, Glück und Wohlstand erlangen. In Spanien gibt es einen weiteren Glauben über Babys. Jedes Jahr werden wunderschön gekleidete Babys auf Betten entlang der Straße gelegt, und Männer in Teufelskostümen springen über die Babys. Es wird angenommen, dass Babys auf diese Weise lebenslange Gesundheit und Glück erhalten.

Gemäß diesen Erläuterungen werden die visuellen Darstellungen der Bewegungen bzw. Verhaltensveränderungen von der Spielfigur in den untersuchten Spielen nachfolgend dargelegt:



Abbildung 266. Bewegung der Spielfigur im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 267. Bewegung 2 der Spielfigur im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 268. Bewegung 3 der Spielfigur im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 269. Bewegung 4 der Spielfigur im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 270. Bewegung 5 der Spielfigur im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 271. Bewegung 6 der Spielfigur im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 272. Bewegung der Spielfigur im Spiel Blox Fruits



Abbildung 273. Bewegung 2 der Spielfigur im Spiel Blox Fruits



Abbildung 274. Bewegung 3 der Spielfigur im Spiel Blox Fruits



Abbildung 275. Bewegung 4 der Spielfigur im Spiel Blox Fruits



Abbildung 276. Bewegung 5 der Spielfigur im Spiel Blox Fruits



Abbildung 277. Bewegung 6 der Spielfigur im Spiel Blox Fruits



Abbildung 278. Bewegung der Spielfigur im Spiel Natural



Abbildung 279. Bewegung 2 der Spielfigur im Spiel Natural



Abbildung 280. Bewegung 3 der Spielfigur im Spiel Natural



Abbildung 281. Bewegung 4 der Spielfigur im Spiel Natural



Abbildung 282. Bewegung der Spielfigur im Spiel Backpacking

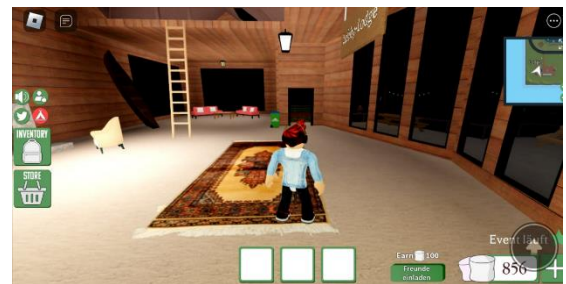


Abbildung 283. Bewegung 2 der Spielfigur im Spiel Backpacking



Abbildung 284. Bewegung 3 der Spielfigur im Spiel Backpacking



Abbildung 285. Bewegung 4 der Spielfigur im Spiel Backpacking



Abbildung 286. Bewegung 5 der Spielfigur im Spiel Backpacking



Abbildung 287. Bewegung 6 der Spielfigur im Spiel Backpacking



Abbildung 288. Bewegung der Spielfigur im Spiel Brookhaven



Abbildung 289. Bewegung 2 der Spielfigur im Spiel Brookhaven



Abbildung 290. Bewegung 3 der Spielfigur im Spiel Brookhaven



Abbildung 291. Bewegung 4 der Spielfigur im Spiel Brookhaven



Abbildung 292. Bewegung 5 der Spielfigur im Spiel Brookhaven



Abbildung 293. Bewegung 6 der Spielfigur im Spiel Brookhaven

KAPITEL 4

AUDIOVISUELL

Die Semiotik entwickelte sich nach den 1960er Jahren zu einem eigenständigen Wissenschaftszweig. Roland Barthes, einer der Semiotiker, verteidigte die europäische Tradition auf der Grundlage von Saussure und Charles W. Morris verteidigte die amerikanische Tradition auf der Grundlage von Peirce. Ihm zufolge ist das Zeichen zwar nicht der Gegenstand selbst, die Kommunikation erfolgt jedoch durch die Assoziation, die den Gegenstand als Werkzeug herstellt. Laut Bircan (2015, S. 19) zielte Barthes darauf ab, die Semiologie zu etablieren, die den Charakter einer Wissenschaft in den Zeichensystemen haben sollte, die mit einem bestimmten Wissen behandelt werden. In seinen Prinzipien der Semiotik änderte er Saussures Sichtweise der Semiotik gegenüber der Linguistik und behandelte die Semiotik als einen Teilbereich der Linguistik.

Anstatt sich auf das Schreiben zu konzentrieren, argumentierte Barthes, dass das Zeichen durch die Sprache real wird. Barthes erklärte das Thema des Zeichens als jedes Zeichen wie Bild, Geste, Gesichtsausdruck, Musik usw. Auf diese Weise erweiterte er die Grenzen der in Saussures Zeichen enthaltenen Bedeutung. „Barthes benannte als Reaktion auf Saussures Konzept die Form und als Reaktion auf das Hörbild den Inhalt“ (Bircan, 2015, S. 19). Saussure beschäftigte sich in seinen Werken mit dem Gegensatz von Sprache und Rede und brachte dies mit der sehr komplexen und strukturierten Natur des Sprachvermögens in Verbindung. Er befürwortete die Trennung von Sprache und Rede. Barthes argumentiert, dass sich der Begriff „Sprache“ aus semiotischer Perspektive ändern sollte. Der dritte Begriff „Zeichen“ wurde zu den Begriffen „Signifikant“ und „Signifikat“ im Zeichenbegriff von Saussure mit Barthes hinzugefügt. Und Barthes argumentiert, dass diese drei Konzepte in Abhängigkeit von Umweltfaktoren berücksichtigt werden sollten. Was dieses Argument von Barthes zeigt, war sowohl auf das sprachliche Zeichen als auch auf das semiotische Zeichen anwendbar.

Barthes trennt wie Saussure die Sprache in Sprache und Performanz. Obwohl es sich bei den beiden Konzepten scheinbar um unterschiedliche Phänomene handelt, sind sie doch füreinander unverzichtbar. Ihm zufolge hat die Semiotik vier Hauptprinzipien: Sprache und Rede, Signifikat und Signifikant, Syntax und System, Denotation und Konnotation (vgl. Şahin, 2014, S. 55).

Sprache ist der soziale Teil des Sprachvermögens; die Einzelperson kann es weder allein schaffen noch verändern. Dieses soziale Produkt ist autonom, wie ein Spiel mit Regeln, denn um es nutzen zu können, muss man es lernen. Die Rede hingegen weist die Merkmale einer der Sprache entgegengesetzten Institution und eines Systems auf. Sicher ist beispielsweise, dass Vokalisierung nicht mit Sprache verwechselt werden kann. Weder die Institution noch das System werden dadurch gestört, dass eine Einzelperson laut oder leise, langsam oder schnell spricht. Es gibt keine Sprache ohne Rede und es gibt keine Rede außerhalb der Sprache. Die Sprache entfaltet sich vollständig nur innerhalb der Gemeinschaft, in der sie gesprochen wird; wir können das Wort nur verwenden, indem wir es aus der Sprache übernehmen. Andererseits ist Sprache mit der Existenz von Wörtern möglich. Mit anderen Worten: Sprache ist sowohl Produkt als auch Werkzeug des Sprechens (vgl. Barthes, 1979, S. 3-7).

Zur Bestimmung des bedeutungsvermittelnden Zusammenhangs übernahm Saussure das Zeichen, in dem ein Signifikant und ein Signifikat definiert werden. Das Zeichen besteht aus einem Signifikanten und einem Signifikat. Die Ebene der Signifikanten bildet die Ebene des Ausdrucks, und die Ebene der Signifikaten bildet die Ebene des Inhalts. Wenn ein System von Objekten eine Substanz enthält, die nicht direkt und funktionell ausdrucksstark ist, sondern nur auf einer bestimmten Ebene einen utilitaristischen Charakter haben kann, kann es möglich sein, die wesentliche Qualität des semiotischen Zeichens im Vergleich zum sprachlichen Zeichen vorherzusagen. Beispielsweise besteht das semiotische Zeichen selbst aus einem Signifikanten und einem Signifikat. In den Verkehrsregeln ist beispielsweise eine Ampel ein Verkehrsbefehl. Darüber hinaus verwandelt die Gesellschaft überall dort, wo sie verortet ist, jede Nutzung in einem Zeichen ihrer selbst. Verwenden Sie zum Beispiel einen Regenmantel,

um sich vor Regen zu schützen. Diese Verwendung ist jedoch untrennbar mit dem Zeichen verbunden, das auf eine bestimmte Wetterlage hinweist (vgl. Barthes, 1993, S. 37-41). Laut Bircan (2015, S. 24) erklärt Barthes die Bedeutungsentstehung aus der wechselseitigen Beziehung von Signifikat und Signifikant am Beispiel von Arbeit und Lohn. Das Verhältnis (Bedeutung) der Arbeit (Signifikant) zum Lohn (Signifikat), der ihr nicht ähnlich ist, ist eine Vergleichsbeziehung. Dadurch wird die Beziehung zwischen Bedeutung und Wert deutlich.

Ein sprachliches Element, wie Barthes es aus Syntax und System verstanden hat, erhält seinen Wert vom vorherigen und nächsten Element. So entsteht das Phänomen „Diskurs“. Diskurse erzeugen einander linear und systematisch. Er nennt hierzu Beispiele aus Charlie Chaplins Filmen. Aufeinanderfolgende Bilder oder Blackouts werden in Filmen als Diskurszeichen wahrgenommen. Auf dieser Grundlage liegt eine korrekte logische Reihenfolge in der Zeichenfolge vor. Der Schriftsatz bezieht sich auf den allgemeinen Gebrauch und ist ununterbrochen (vgl. Şahin, 2014, S. 55, 56).

Syntax und System sind die beiden Achsen der Sprache, und das Wesen der semiotischen Analyse besteht darin, die Verteilung der aufgezeichneten Fakten auf diesen beiden Achsen zu bestimmen. Syntax und Systematik sind für den Diskurs von wesentlicher Bedeutung. Einerseits wird es Diskurse auf „Systemebene“ (metaphorisch) und auf der anderen Seite Diskurse auf „syntagmatischer Ebene“ (metaphorisch) geben, weil sie die Dominanz nur eines von ihnen im Diskurs beinhalten. Während Freuds Identifikationsprodukte Traumsymbole Beispiele für die Systemebene sind, sind Heldenepen und Erzählungen der realistischen Schule Beispiele für die Syntagmen Ebene (vgl. Barthes, 1979, S. 50-56).

Es ist notwendig, das Zeichen im Hinblick auf Denotation und Konnotation zu bewerten, was das letzte Hauptprinzip der Semiotik darstellt. Während denotative Bedeutungen die primäre Bedeutung umfassen, die klar verstanden werden kann, sind konnotative Bedeutungen Konnotationen, die die kulturellen und sozialen Aspekte der Gesellschaft offenbaren, in der die Person lebt. Laut Şahin

(2014, S. 56) versuchen Elemente wie Denotation und Konnotation, semantische Strukturen innerhalb von Kontext und Ort zu bestimmen. Auf dieser Stufe enthüllt Barthes den Unterschied zwischen dem Zeichen und dem Text und stellt fest, dass geschriebene Texte kein ästhetisches Produkt, sondern ein Bedeutungsträger, keine Struktur, sondern eine Strukturierung, kein Objekt, sondern ein Werk, keine geschlossenen Zeichen, sondern eine Handlung in Bewegung sind. Mit anderen Worten: Er erklärt die Zeichen im Text nur als Signifikanten.

Barthes definiert das Zeichen als das Grundelement einer Funktion, und seiner Meinung nach existiert alles in der Sprache. Die sprachliche Produktion im Bereich der Sozialwissenschaften und Formeln in den Naturwissenschaften sind die Methode der Semiotik, Zeichen zu offenbaren. Gemäß Şahin (2014, S. 57, 58) argumentierte Barthes, dass Zeichen aus drei Grundbestandteilen bestehen. Dies sind Signifikant, Signifikat und Referent. Es besteht keine direkte Beziehung zwischen Referenten und Signifikantem. Seiner Meinung nach gibt es an der Quelle von allem ein Phänomen und eine Struktur, die das Zeichen erschafft und vermittelt. Diese Quelle ist ein Maler in der Malerei, ein Designer in der Mode, ein Schriftsteller in der Literatur und ein Schauspieler auf der Bühne. Mit anderen Worten: Alles, was in den hergestellten Produkten einzigartig, geschaffen, originell oder reproduziert ist, ist ein Zeichen. Unabhängig davon, ob es sich bei dem Signifikanten um ein Bild, ein Design, einen Roman oder ein Spiel handelt, muss seine Äquivalenz vom Referenten wahrgenommen werden. Wenn dieser Bewusstseinsprozess nicht über die Sprache erfolgt, bleibt er ein bedeutungsloses, unbemerktes Phänomen.

Basierend auf den aufeinanderfolgenden Bildern und schriftlichen Erklärungen der Szenen im Beispiel von Charlie Chaplin, das Barthes in seinem Buch gegeben hat und deren logische Reihenfolge werden als visuelle Beispiele aus den Spielen „All Star Tower Defense“, „Blox Fruits“, „Natural“, „Backpacking“ und „Brookhaven“ im Folgenden dargestellt und Erklärungen zu diesen visuellen Elementen werden beschrieben.



Abbildung 294. Baum als Zeichen im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 295. Baum als Zeichen im Spiel Blox Fruits



Abbildung 296. Baum als Zeichen im Spiel Natural

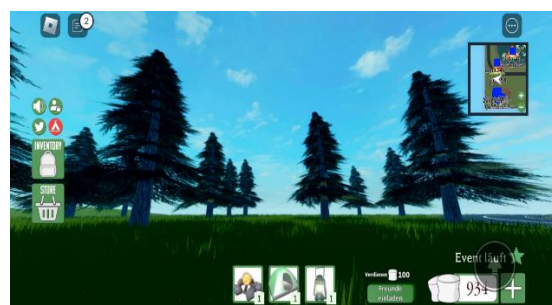


Abbildung 297. Baum als Zeichen im Spiel Backpacking

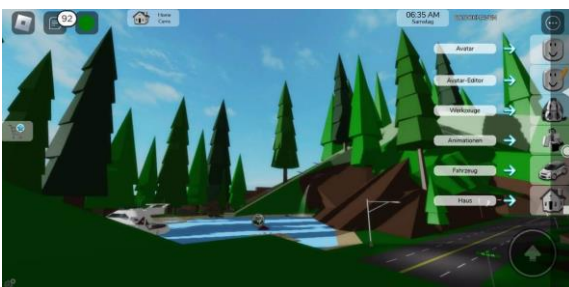


Abbildung 298. Baum als Zeichen im Spiel Brookhaven

Der Baum, den Saussure erstmals in seiner Definition verwendete, war ein zweiseitiges Zeichen, bestehend aus dem Signifikanten und dem Signifikat. Wenn der Begriff „Baum“ gehört wird, stellt sich jede Person abhängig vom Lebensstil, von der Weltanschauung, Kultur, Geographie usw. einen anderen Baum vor. Roland Barthes fügte seiner Definition einen dritten Begriff hinzu, das Zeichen. Er argumentiert, dass diese drei Konzepte in Abhängigkeit von Umweltfaktoren berücksichtigt werden sollten. Zu den Umweltfaktoren zählen Faktoren wie das politische Umfeld, das soziokulturelle Umfeld, das rechtliche Umfeld, das wirtschaftliche Umfeld, das demografische Umfeld, das ökologische

Umfeld und das technologische Umfeld, in dem die Gesellschaft lebt. Im Rahmen dieser Faktoren ist es notwendig, das Zeichen im Hinblick auf Denotation und Konnotation zu bewerten. Im wörtlichen Sinne ist ein Baum eine Pflanzenart, die im Allgemeinen grüne Blätter hat. Konnotativ betrachtet ist der Baum die Lebensquelle von Menschen und Tier, ein Sauerstoffreservoir und der Rohstoff vieler Industriegüter. Wenn Baum als Konnotation bewertet wird, rückt seine ökolinguistische Bedeutung in den Vordergrund. Bäume und Natur sind sehr wichtig und es ist sehr wertvoll, den Baum zu schützen und ihn als grünes Erbe für zukünftige Generationen zu hinterlassen. Bei dieser Gelegenheit rückt auch die Bedeutung der Sprachen in den Vordergrund. Jede Sprache sollte der nächsten Generation unversehrt und intakt bleiben. Um diese Bedeutung zu übertragen, gibt es dieses Baumzeichen. Bäume in den Spielen All Star Tower Defense, Blox Fruits, Natural, Backpacking und Brookhaven sensibilisieren die Spieler für den Schutz von Grün, Natur und Bäumen. Auf diese Weise erfüllen Baumzeichen ihre Funktion.



Abbildung 299. Rote Ampel als Zeichen im Spiel Brookhaven



Abbildung 300. Rote Ampel 2 als Zeichen im Spiel Brookhaven



Abbildung 301. Rote Ampel 3 als Zeichen im Spiel Brookhaven

Das rote Ampelzeichen ist laut Peirce ein Symbol. Laut Morris bedeutet das Anhalten an einer roten Ampel, dass die Person die Regel kennt und die rote Ampel eine Verhaltensänderung bei der Person hervorruft. Nach Roland Barthes ist das Zeichen das Grundelement einer Funktion. Die rote Ampel (Grundelement) hat die Funktion, dass Fahrzeuge und Fußgänger anhalten müssen. Es versteht sich, dass Sie anhalten müssen, wenn Sie eine rote Ampel sehen, sonst wird es gefährlich. Im Kontext der wörtlichen Bedeutung bezieht sich rote Ampel auf eine Lampe, die in bestimmten Abständen rot blinkt. Im Kontext der Konnotation betrachtet, weist die Farbe Rot auf Gefahr, Aufforderung zum Anhalten und Regeln hin. Nach der Theorie von Barthes muss das Produkt, was auch immer untersucht wird, eine Bedeutung und ein Äquivalent in der Sprache haben und vom Empfänger verstanden werden. Da es sich bei der roten Ampel um ein internationales Symbol handelt, hat sie in der Sprache eine Bedeutung und ein Äquivalent. Es wird auch von vielen Menschen auf der ganzen Welt verstanden, insbesondere von denen, die in Städten leben. Die rote Ampel im Brookhaven-Spiel sensibilisiert die Spieler, die Regeln einzuhalten und auf die rote Ampel zu achten



Abbildung 302. Anime- Charakter als Zeichen im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 303. Anime- Charakter 2 als Zeichen im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 304. Anime- Charakter als Zeichen im Spiel Blox Fruits



Abbildung 305. Anime- Charakter 2 als Zeichen im Spiel Blox Fruits

Anime ist eine Animationskunst, die Anfang 20. Jahrhundert in Japan entstand. Der Begriff Anime wird als Kurzform des Wortes Animation verwendet. Anime, den wir auch japanische Cartoons nennen können, verfügt über eine eigene, einzigartige Zeichentechnik. Es ist möglich, größere Charaktere und größere Augen als normal zu sehen. Diese Zeichnungen können am Computer oder von Hand gezeichnet werden, und in der Geschichte wird durch Zeichnungen in übertriebener Größe eine Utopie geschaffen, wodurch sich die Figur von der realen Welt unterscheidet. Es ist möglich, Anime zu jedem Thema und für jedes Alter zu finden. Auch die Anime-Charaktere, denen man in den Spielen „All Star Tower Defense“ und „Blox Fruits“ begegnet, wirken laut Barthes' Erklärung hinsichtlich ihrer Augen, ihrer Größe und ihres Kleidungsstils im wahrsten Sinne des Wortes wie ungewöhnliche Menschen. Im Kontext der Konnotation betrachtet, vermitteln Anime-Charaktere die Utopie des Spiels, eine Spielwelt, die der realen Welt nicht sehr ähnlich ist. Dabei werden die Spieler mit der Situation konfrontiert, mit der Spielfigur in der utopischen, imaginären Welt der japanischen Kultur zu existieren. Mit der Herstellung von Toleranz und Empathie gegenüber unterschiedlichen Kulturen können die Spiele ihre Funktion erfüllen.

KAPITEL 5

ÖKOLINGUISTIK

Der Begriff „Ökologie“ wurde im Jahr 1866 zum ersten Mal von Ernst Haeckel für die Wissenschaft Biologie angewandt. In den siebziger Jahren wurde „Ökologie“ zum Kultwort und wurde immer mehr für andere Wissenschaftsgebiete verwendet (siehe Fill, 1993, S. 1). 1970 wurde dieser Begriff auch zusammen mit der Sprache eingesetzt. Einar Haugen verwendete zum ersten Mal in einem Vortrag den Titel „An Ecology of Language“ (Haugen, 1972a; übertragen von Fill, 1993). Gemäß Haugen waren Themen der Ökologie der Sprachen also Sprachwandel, Sprachtod, Sprachplanung, Sprachkontakt und Sprachkonflikt. Mit der Zeit wurde Haugens Gedanke von der Ökologie der Sprachen von mehreren Soziolinguisten aufgegriffen und weiterentwickelt (vgl. Fill, 1993, S.2). Wie Fill (1993) in seinem Werk berichtet, nannte Harald Hartmann im Jahr 1980 „sprachökologische Variablen“, nämlich soziale, demographische, kulturelle, politische, psychische, interaktionale und linguistische, die das Sprachverhalten von Gruppen oder Einzelmenschen bestimmen und eine Art ökologisches System bilden. Im Vergleich zu Hartmann brachte Denison die Parallele zwischen Biologie und Sprachwissenschaft hervor. Er verglich bedrohte Tier- und Pflanzenarten mit „todgeweihten“ Sprachen. Ein weiteres Argument kam von Dwight Bolinger, nämlich er zog eine Parallele zwischen dem ökologischen Problem der Luft- und Wasserverschmutzung und einer „Verschmutzung“ der Sprache. Bolinger wollte zeigen, wie Sprache unser Handeln und Denken bestimmt und dadurch als Manipulator in Werbung, Politik und alltäglicher Berichterstattung missbraucht werden kann (Bolinger, 1980, S.188; übertragen von Fill, 1993, S. 3). Im Jahr 1987 legte auch Fill die modernen ökologischen Themen wie „Bedrohung der Umwelt“ und „Mensch und Natur“ zu Grunde. Themen dieser ökologischen Sprachwissenschaft waren zunächst ähnlich wie Bolinger (vgl. Fill, 1993, S.3). „Diese Ökologie der Sprache erhebt den ehrgeizigen Anspruch, eine Wissenschaft im Dienste eines friedlichen Zusammenseins aller Wesen zu sein- ob sie nun „Sprache“ besitzen oder nicht“

(Fill, 1993, S. 3). Wilhelm Trampe ging mit ähnlichem Ansatz vom Modell eines offenen „Sprache- Welt- Systems“ aus und zeigte den engen Zusammenhang zwischen sprachlichen Handlungen und der Verletzung und Zerstörung der „natürlichen Mitwelt“. Im Jahr 1985 wurde der Begriff „Ökolinquistik“ von Claude Hagège für eine Wissenschaft von den Wechselbeziehungen zwischen Menschen, Sprache und natürlichen Gegebenheiten angewandt (vgl. Fill, 1993, S.3). Andererseits hat Fill in seinem 1993 verfassten Buch den Begriff „Ökolinquistik“ ausführlich analysiert und definiert. „Ökolinquistik ist jener Zweig der Sprachwissenschaft, der den Aspekt der Wechselwirkung berücksichtigt, sei es zwischen Sprache und Welt, und der im Interesse einer Vielfalt der Erscheinungen und Beziehungen für die Bewahrung des Kleinen eintritt“ (Fill, 1993, S. 4).

5.1. ÖKOLINGUISTIK UND HISTORISCHE SPRACHWISSENSCHAFT

Während eine strukturalistische Sprachwissenschaft Sprache in kleinere Elemente wie Sätze, Lexeme, Morpheme und Phoneme analysiert, Hierarchien und Oppositionen zeigt und mit Dichotomien arbeitet, betont hingegen eine ökologische Sprachwissenschaft statt der Trennung die Bindungen, statt der Oppositionen die Beziehungen und vermeidet vor allem eine Verabsolutierung der diachronen oder synchronen Sicht. Das heißt, dass jedes Phänomen nicht nur im Gegensatz zu seinen Nachbarphänomenen gesehen und daraus definiert wird, sondern es wird als eingebunden in einen dialektischen Prozess des Gebens und Nehmens gedacht (vgl. Fill, 1993, S. 4).

Ökologie kennt genauso wie strukturalistische Sprachwissenschaft den Begriff des Systems. Aber ein Ökosystem ist im Vergleich zum Strukturalismus etwas Lebendiges, Offenes und Dynamisches und in ihm vollziehen sich jene Gleichgewichtsverschiebungen und Wechselwirkungen, die bei „synchroner“ Betrachtungsweise übersehen werden (vgl. Fill, 1993, S. 5).

„So ist es vor allem der Gegensatz zwischen synchron und diachron, der am Strukturalismus „unökologisch“ ist. Ökologische Wissenschaft verbindet nicht Diachronie und Synchronie, sie kennt diese Unterscheidung gar nicht, da sie vom Prinzip der Wechselwirkung ausgeht. Nicht die Beziehungen zwischen den Elementen selbst werden untersucht, sondern die Wechselwirkungen zwischen den Prozessen, die diese Elemente verändern. Man kann daher sagen: Strukturalismus untersucht und beschreibt den Zustand des Wassers beim Staudamm (Synchronie) oder die Entwicklung einer Welle auf dem Fluß (Diachronie), Ökologie betrachtet das Fließen selbst“ (Fill, 1993, S.5).

Der letzte Satz bringt den Unterschied zwischen Strukturalismus und Ökologie deutlich zum Ausdruck. Dieser Aussage zufolge untersucht und erklärt der Strukturalismus den Zustand der Sprache an ihrem Ursprung oder ihre Entwicklung im Laufe der Zeit. Im Vergleich dazu ist die Ökologie die Sprache selbst. Im Gegensatz zum Strukturalismus konzentriert und erforscht die Ökologie das Lebendige, Dynamische und Offene.

Jede Sprachwissenschaft, die die Elemente in ihrem Zusammenhang sehen, ist in gewisser Hinsicht strukturalistisch. Es bezieht sich auch auf die historische Sprachwissenschaft, nämlich, in der historischen Sprachwissenschaft werden entweder bestimmte Erscheinungen in ihrer Ausprägung in unterschiedlichen Sprachen untersucht, oder die Geschichte einzelner Sprachen verfolgt. Vergleich ist dabei wesentlich (vgl. Fill, 1993, S. 5). Sprachwandel wird vor kurzem auch als Sprachevolution gesehen. Allerdings ist diese Evolution nicht in dem Sinne gedacht, dass die Sprachen durch natürliche Auslese immer effizienter werden, sondern dass sich eine Wechselwirkung zwischen Sprache und Kultur entwickelt oder ein Zusammenspiel von Konvergenzen und Divergenzen ergibt (Samuels, 1970, S.1/ Birnbaum, 1985, S.3; übertragen von Fill, 1993, S.5). Mit diesem Wandel in der Hegemonie von Sprachen in einer Gemeinschaft kam die ökologische Betrachtungsweise in den Vordergrund.

„Bei ökologischer Betrachtungsweise werden, was die Sprachgeschichte betrifft, weniger die Einflüsse von einer Sprache auf eine andere oder individuelle Entwicklung von Sprachen im Vordergrund stehen, als vielmehr die Verdrängungsprozesse und Beharrungskräfte, die zwischen konkurrierenden Sprachen in einem bestimmten Raum wirken“ (Fill, 1993, S.6).

Das bedeutet, dass aus ökologischer Sicht für die Sprachgeschichte der Einfluss einer Sprache auf eine andere bzw. die individuelle Entwicklung von Sprachen weniger wichtig ist als Verschiebungsprozesse und Trägheitskräfte zwischen konkurrierenden Sprachen.

5.2. TEILGEBIETE DER ÖKOLINGUISTIK

Im Vergleich zu anderen sprachwissenschaftlichen Ansätzen geht es bei der Ökolinguiistik nicht um eine völlig homogene Wissenschaft, die sich mit einem einzigen, scharf abgegrenzten Objektbereich auseinandersetzt, sondern es handelt sich um die Anwendung eines Prinzips auf eine Reihe von Phänomenen, die mit Sprache zusammenhängen. Ökolinguiistik nimmt Bezug auf Gebiete wie Biologie, Anthropologie und Ethologie, also sie entspricht die Annäherung von Natur- und Kulturwissenschaften (vgl. Fill, 1993, S.7).

Unter dem Titel Ökologie der Sprachen bedeutet Sprachenökologie für Haugens biologische Synökologie. „Sie untersucht die Wechselwirkungen zwischen Sprachen und Dialekten beim einzelnen Sprecher, aber auch in der Sprachgemeinschaft“ (Fill, 1993, S. 7). Weitere Themen zur Ökolinguiistik sind das Aussterben oder Überleben von gefährdeten Sprachen, die Verdrängung von kleinen Sprachen durch große und wirtschaftlich mächtigere Sprachen, die Vereinheitlichung von Sprachgemeinschaften und die Beseitigung von Minderheitensprachen. „Wenn gefährdete Tier- und Pflanzenarten um ihrer selbst willen geschützt werden, dann ist die Bewahrung vom Aussterben bedrohter Sprachen zumindest ebenso wichtig- erhalten sie doch Denk und Ausdrucksweisen, die von Menschen geschaffen und genutzt wurden und die sonst verlorengehen“ (vgl. Denison, 1982; übertragen von Fill, 1993, S.8). Wenn man das Kleine für ebenso wichtig wie das Große erachtet, besagt es Ökologisch Denken. Nach diesem ökologischen Gedanken kann man bei einer Untersuchung auf eine Sprache mit nur wenigen hundert Sprechern ebensoviel Acht geben wie der noch genaueren Erforschung einer „Weltsprache“ (vgl. Enniger/ Haynes, 1984; übertragen von Fill, 1993, S.8).

Dies bedeutet, dass bei der Durchführung einer Forschung, unabhängig davon, ob sie sich an eine kleine Gesellschaft oder ein großes Publikum richtet, der Studie Bedeutung beigemessen und diese berücksichtigt werden muss. Entscheidend ist die Funktion, nicht die Größe der Studie.

Etholinguistik, Sprache und Konflikt, Sprache zwischen Gruppen und Sprache, Mensch, Tier und Pflanze, die in Fills Werk (1993, S.8, 9) unter dem Titel Teilgebiete der Ökoluinguistik stehen, werden in diesem Abschnitt aufgenommen und erläutert:

Etholinguistik verbindet Ethologie und Sprachwissenschaft und betrachtet die Rolle der Sprache im menschlichen Verhalten, und zeigt Informationsaustausch, der nicht so bedeutsam und häufig sind wie allgemein angenommen. Durch Scherzen, Streiten, Argumentieren, Plaudern, Geschichtenerzählen etc. wird die verbindliche Funktion der Sprache aufrechterhalten, und ist den eher alltäglichen Funktionen des Fragens, Erklärens, Bittens usw. gewidmet. Die Etholinguistik betrachtet die Entwicklung dieser Sprachfunktionen als nicht abgeschlossen und schafft das Bewusstsein für die Ursachen von Meinungsverschiedenheiten und Mechanismen zur Verschärfung des Konflikts, um ein friedlicheres Zusammenleben der Menschen in kleinen und großen Gemeinschaften zu ermöglichen.

Der Zweig Sprache und Konflikt schließt sich an Etholinguistik an. Dieweil in der Etholinguistik die Entwicklung der Sprache in ihrer Rolle als Mittel der Gemeinschaftsbewahrung erforscht wird, handelt es sich in diesem Zweig um das Funktionieren oder Versagen dieses Mittels in existenten Situationen. Obwohl Konflikt- und Friedensforschung seit langem mit theologischen, politischen und spieltheoretischen Themen existiert, wurde in der Sprachwissenschaft nicht ausreichend beachtet. „Im ökoluinguistischen Ansatz wird Sprache als Gegengewicht zur physischen Gewalt aufgefaßt, als ein Puffer, der der Aggression ihre Stärke nimmt. Andererseits kann Sprache auch selbst Konflikte verschärfen“ (Fill, 1993, S.8). Unter diesem Themenbereich lässt sich sagen, dass im Zusammenleben von Gruppen der Übergang zu verbaler Eskalation und körperlicher Gewalt, direkte oder indirekte Abwertung des

Einzelnen, sprachliche Aggression und die Anwendung eigener Macht durch Sprache eine Rolle spielen.

Wenn es um sprachliche Interaktion zwischen Gruppen geht, ist allgemein von der Anwendung von Gewalt die Rede. Insbesondere wurde der Sprachgebrauch zwischen den Geschlechtern untersucht. „Eine ökologische Sprachwissenschaft wird diesen Aspekt berücksichtigen, aber auch verbindendes und beziehungsförderndes Sprechen untersuchen. Es sollen daher Sexismen aufgezeigt und sprachliche Machtstrategien enthüllt, aber auch beziehungsbildende Elemente des Sprechens nicht übersehen werden“ (Fill, 1993, S.9). Ökolinquistik untersucht die Unterschiede zwischen den Gruppen, die nach Geschlecht, Alter, Religion, Beruf, Nationalität etc. aufteilen. Besonders wird auf die Schutzfunktion der Sprache für kleinere oder körperlich minderwertige Gruppen Acht gegeben.

Diese Situation wird niemanden in Verlegenheit bringen, wenn es darum geht, den Unterschied zwischen den Gruppen auszudrücken, und ein Forschungsartikel kann mit einem objektiven Stil übertragen werden.

Das Fachgebiet Sprache, Mensch, Tier und Pflanze ist eines der Kernbereiche der Ökolinquistik und erforscht die Rolle der Sprache im Zusammenleben von Menschen, Tieren und Pflanzen. „Es wird oft übersehen, daß der Sprache bei den ökologischen Problemen, die sich fast überall auf der Welt verschärfen, eine zwar verborgene, aber doch wirksame Rolle zukommt“ (Trampe, 1990, S.208; übertragen von Fill, 1993, S.9). Hiermit gehen zunächst die Definition und Einordnung der Natur nach den Bedürfnissen des Menschen. Diese Gruppe umfasst die Distanzierungsstrategien, die in der Allgemeinsprache und der Fachsprache verwendet werden. „Diese Anthropozentrik soll bewußtgemacht werden, ohne daß dies zu einer Sprachkritik alten Stils oder gar zu einer Zensur führt; wohl aber soll Sprache zum Entstehen eines neuen ökologischen Denkens beitragen“ (Fill, 1993, S.9). Ziel ist es, Menschen in der Natur von anderen Lebewesen zu unterscheiden. Dieser Zweig beschreibt die sprachliche Verharmlosung menschlichen Verhaltens gegenüber der Natur und Sprachstrategien, die die Wachstumsvorstellungen der Menschen ausnutzen.

Also, wenn wir von Ökoluinguistik sprechen, findet Menschen, menschlichen Gruppen, Gesellschaft, Tiere, Pflanzen kurz gesagt das Leben selbst mit all seiner Dynamik statt. Es verändert sich ständig und ist ein Schatz an neuen Themen, die es zu erforschen gilt.

5.3. ÖKOLOGIE DER SPRACHEN

Soziolinguistik und Psycholinguistik, die schon immer parallel nebeneinander existierten, bestehen als Teil der Sprachwissenschaft fort. In seinem Werk erkannte Haugen (1972a; übertragen von Fill, 1993) als erster die Parallelität zwischen der Sprache in der sozialen und psychologischen Umwelt und dem Leben von Tieren und Pflanzen in der natürlichen Umwelt.

„Die psychologische Seite betrifft Zwei- und Mehrsprachigkeit von Sprechern, bei denen diese Sprachen und Dialekte „in Kontakt“ stehen, einander beeinflussen oder verdrängen. Die soziologische Seite [...] hat es mit Sprachen in Gemeinschaften wie Staaten, Kulturen, Landschaften zu tun, wo ebenfalls Beeinflussungs- und Verdrängungsprozesse stattfinden“ (Haugen, 1972b, S.325; übertragen von Fill, 1993, S.11).

Nach diesen Ausführungen von Haugen zeigt die Tatsache, dass Menschen, die mehr als eine Sprache sprechen, auf interlinguale Interaktion treffen, den psychologischen Aspekt der Sprachwissenschaft. Die soziologische Seite umfasst die Interaktions- und Verdrängungsprozesse zusammenlebender Gemeinschaften, die in der Kultur, Umgebung, Region usw. befinden. Beide Aspekte sind fortlaufende Prozesse im menschlichen Leben als Teil des Lebens und werden auch weiterhin aktuell und dynamisch bleiben. Diese Erklärungen von Haugen leiteten viele Forscher und ermöglichten es ihnen, zu diesem Thema zu forschen und dieses Argument zu entwickeln.

5.3.1. Psycholinguistische Ökologie der Sprachen

Im Vergleich zur Soziolinguistik hatte im psycholinguistischen Bereich der Aspekt der Mehrsprachigkeit als ökologisches System weniger Erfolg. Dies kann daran liegen, dass die Art und Weise, wie die Prozesse der Beeinflussung, Verdrängung und Wechselwirkung im Gehirn tatsächlich ablaufen, nicht ausreichend erkannt und erforscht wird (vgl. Fill, 1993, S.12). Allerdings können

die Beeinflussungs-, Verdrängungs- und Wechselwirkungsprozesse, die bei Psycholinguistischem Bereich wie in allen anderen Bereichen im Gehirn ablaufen, als wichtig für die Forschung angesehen werden. „Vielfach besteht die Meinung, daß es im psychischen Bereich keine „Verdrängung“ und keine „Konkurrenz“ gibt, daß vielmehr das Gehirn aufgrund der großen Zahl von Neuronen und Synapsen „unbeschränkt aufnahmefähig“ sei“ (Fill, 1993, S.12). Aus diesem Grund wurden die Prozesse möglicherweise unabhängig voneinander behandelt und erforscht.

Uriel Weinreich führte die klassische Forschung zur Sprachkommunikation im menschlichen Gehirn durch. Er forschte gegenseitige Beeinflussungsprozesse von Sprachen beim einzelnen Sprecher und betonte dabei die Systemveränderung, die durch Beeinflussung geschieht (Weinreich, 1968, S.1; übertragen von Fill, 1993, S.12). Gemäß Fill (1993, S.12, 13), sind Weinreichs Fragestellung und seine Methode eher strukturalistisch als ökologisch zu nennen und er interessiert sich an Interferenzen auf verschiedenen Ebenen der Sprache, an den strukturellen Gründen und Faktoren, die sie begünstigen. Im Laufe der Zeit wurden Untersuchungen von zwei- und mehrsprachigen Personen von Vildomec (1971; übertragen von Fill, 1993) dargelegt, um die Betonung auf der strukturalistischen Frage der Interferenzen und auf der ökologischen der Schwankungen des Beherrschungsgrades handelte.

Mehrsprachigkeit wird heute ökologisch als Prozess gesehen, in dessen Verlauf sich Sprachbeherrschung quantitativ und funktional verlagern, aber auch verloren gehen kann Mehrsprachigkeit wird von jedem Menschen individuell anders wahrgenommen. Wandruszkas erklärt dies anhand eines Beispiels: Seiner Erfahrung nach irren sich Menschen, die sagen, dass sie zwei Muttersprachen haben, denn obwohl die Person sagt, dass sie beide Sprachen gut spricht, denkt und spricht sie nur in einer davon fließend. (Wandruszka, 1979, S.76; übertragen von Fill, 1993, S.13). Zusätzlich zu dieser Situation kann die Person durch die Akzente der Sprachen, die sie spricht, beeinträchtigt werden. Vildomec (1971, S.55; übertragen von Fill, 1993, S.13) schreibt über den englischen Schriftsteller Joseph Conrad, dessen Muttersprache Polnisch war und

außerdem Französisch, Deutsch und Englisch kannte. Ihm zufolge sprach der Autor Englisch mit polnischem Akzent. Obwohl er gut Englisch sprechen konnte, dominierte seine Muttersprache, was sich auf seinen Akzent auswirkte.

Die Menschen, die beim Thema Mehrsprachigkeit in den Sinn kommen, sind ebenfalls Polyglotten. Sie sind dafür bekannt, viele Sprachen zu beherrschen. Polyglotten wie Weltbekannter belgischer Wissenschaftler Johan Vandewalle, der 50 Sprachen spricht, und der deutsche Diplomat Emil Krebs (1867–1930), die 68 Sprachen beherrschte, dominierten viele Sprachen. Sogar Menschen, die nur zwei Sprachen fließend sprechen, erleben interlinguale Interaktion, während diejenigen, die so viele Sprachen sprechen, können wahrscheinlich Probleme haben. „Leopold (1939- 1949) gibt in vier Bänden eine detaillierte Dokumentation der Zweisprachigkeit seiner Tochter Hildegard und bespricht [...] das „interplay oft two languages“, das sich in Sprachmischungen, Übersetzungen, zeitweisem Vergessen und Wiedererwerb, sowie im Konkurrenzkampf zwischen interlingualen Synonymen äußerte“ (Fill, 1993, S.14).

Als Forscher kann ich von mir ein Beispiel anführen: Meine Muttersprache ist Türkisch, aber da ich in Deutschland aufwuchs, erwarb ich Deutsch als Zweitsprache. Dazu lernte ich in der Schule als Fremdsprache Englisch und Französisch. Obwohl ich dafürhalte, dass ich während des Sprechens auf Deutsch denken kann, spreche ich meine Muttersprache fließender. Außerdem beachte ich, dass meine Studenten, die Deutsch lernen, aufgrund der Ähnlichkeiten zwischen Englisch und Deutsch Interferenzfehler machen. Beispielsweise verwechseln sie oft das Wort „study“ im Englischen mit dem Wort „studieren“ im Deutschen.

5.3.2. Soziolinguistische Ökologie der Sprachen

Es gibt keine präzise Unterscheidung zwischen Soziolinguistik und Psycholinguistik. „Haugens Vergleich zwischen dem Überlebenskampf von Tier- und Pflanzenarten und der Konkurrenz zwischen Sprachen lässt sich jedoch leichter auf die soziale als auf die psychische Umwelt anwenden und hat daher bei Soziolinguisten größere Beachtung gefunden als in der Psycholinguistik“ (Fill, 1993, S. 15). Denison plädierte dafür (1982, S. 8; übertragen von Fill, 1993, S

15), dass die Menschen angesichts des sich in den letzten Jahren verändernden Klimas Anstrengungen unternehmen sollten, um bedrohte Sprachen sowie bedrohte Tiere und Pflanzen zu schützen und zu retten.

Die Faktoren, die den ökologischen Prozess zwischen Sprache und Gesellschaft bestimmen, werden von Haugen, Mackey und Denison wie folgt ausgedrückt:

Tabelle 3: Die Faktoren der ökologischen Prozesse bei Sprache und Gesellschaft

| | |
|---------|--|
| Haugen | „Status“ und „Intimität“ |
| Mackey | <ul style="list-style-type: none"> -Größere und geringere Ähnlichkeit zwischen den Sprachen -Zahl der konkurrierenden Sprachen -Kulturelle, religiöse und wirtschaftliche Faktoren -Häufigkeit der Heirat zwischen den Angehörigen verschiedener Sachgruppen |
| Denison | <ul style="list-style-type: none"> -Funktionale Verteilung -Grad der Kodifizierung einer Sprache und der Alphabetisierung ihrer Sprecher -Intervention von außen: Sprachplanung |

Basierend auf diesen Faktoren stellt Haugen in Fills Buch Ökoluistik (1993, S. 16, 17) fest, dass ein hoher Status der Sprache zu einem begrenzten Grad an Vertrautheit führt und umgekehrt.

Mackey hingegen gibt an, dass die großen Ähnlichkeiten zwischen den Sprachen dazu beitragen, die andere Sprache leichter zu lernen. Darüber hinaus stellt er den Einfluss von Englisch, Französisch und Spanisch, die er als Supersprachen bezeichnet, in jedem sprachökologischen Prozess fest. Darüber hinaus wirken sich auch kulturelle, religiöse und wirtschaftliche Faktoren auf Sprachen aus. Auch die Häufigkeit der Heirat von Angehörigen unterschiedlicher Sprachgruppen ist einer der Faktoren, die die Sprache beeinflussen.

Schließlich erwähnte Denison, dass Sprachen und Dialekte nebeneinander existieren und dass eine Sprache und ihr Dialekt die Kraft des Widerstands und die fremde Intervention in Sprachen haben.

Auszugsweise wird die Sprache von verschiedenen Faktoren beeinflusst und kann dadurch im Laufe der Zeit beschädigt und zerstört werden. Um dieser Gefahr vorzubeugen, ist es notwendig, sich für den Schutz und die Vermeidung von Schäden an den Sprachen einzusetzen und dem drohenden Aussterben entgegenzuwirken.

5.4. ÖKOLINGUISTIK UND COMPUTERSPIELE

Die Grundidee der Ökolinguiistik besteht darin, die in der Natur vorkommenden Lebewesen mit Sprachen zu vergleichen. So wie Tiere und Pflanzen in der Natur geschädigt werden und aussterben können, können auch Sprachen geschädigt werden und verschwinden.

Die von uns ausgewählten Computerspiele sind eines der wichtigen Werkzeuge, um den Spielern diesen auf der Ökolinguiistik basierenden Gedanken zu vermitteln. Die natürliche Umgebung, die der Spieler während des Spiels vorfindet, und die Einstellung des Spielcharakters dazu können die Sicht auf die Natur positiv beeinflussen und dazu führen, dass die Spieler bewusst mit der Natur umgehen. Die vom Spiel angebotene Sprachoption bietet dem Spieler jedoch die Möglichkeit, unbewusst seine Fremdsprache zu verbessern. Fünf Spiele namens, All Star Tower Defense, Blox Fruits und Natural, Brookhaven- und Backpacking-Spiele, die wir in unserer Recherche ausgewählt haben, werden im Hinblick auf Ökolinguiistik bewertet und erklärt.

Das Spiel „All Star Tower Defense“ schreitet stufenweise voran und hilft den Spielern auch dabei, Gruppen zu bilden und gemeinsam zu agieren. Dieses Spiel, das gemeinsam statt einzeln gespielt wird, fördert die Kommunikation durch den Chat-Bereich und kann so das Schreiben auf Deutsch und das Verstehen des Geschriebenen verbessern und damit die Kommunikation stärken. Im Vergleich zu anderen Spielen bietet dieses Spiel eine Welt voller

Anime-Charaktere, Anime-Grafiken und Anime-Hintergrundmusik. In All Star Tower Defense wird die Umgebung mit einem Science-Fiction-Visual präsentiert. Mit diesem Spiel können die Spieler, die eine Fremdsprache lernen, im Spiel folgende Sprache verwenden, und so können sie ihre Sprachkenntnisse verbessern, ebenso können sie umweltbewusste Personen werden.



Abbildung 306. Die Chat- Beschreibungen im Spiel All Star Tower Defense



Abbildung 307. Eine Nacht im Spiel All Star Tower Defense

Blox Fruits ist ein Spiel, bei dem wir mit Piraten- oder Seemannsoptionen beginnen. In jeder Phase dieses Spiels ist es möglich, verschiedene Inseln und Naturschönheiten zu sehen. Der Spieler reist zwischen Inseln und sieht die

Wüsten-, Eis-, Tropenklima etc., erkundet Wälder, Städte und Dörfer und realisiert dabei die zu erfüllenden Missionen.

Während des gesamten Spiels werden Anweisungen, Gegenstände usw. in der vom Spieler gewählten Sprache erklärt. Ein Spieler, der Deutsch als Sprache wählt, kann während des Spiels seine Satzmuster und seinen Wortschatz verbessern. Es kann auch für den Spieler, der mit Spaß lernt, einfacher sein, sich an das Gelernte zu erinnern.



Abbildung 308. Dschungelinsel im Spiel Blox Fruits



Abbildung 309. Eine Nacht auf der Stadtinsel im Spiel Blox Fruits



Abbildung 310. Vulkandorf auf einer Insel im Spiel Blox Fruits



Abbildung 311. Blick auf die Inseln im Spiel Blox Fruits

Natural ist ein Spiel, bei dem man Naturkatastrophen erlebt und versucht, zu überleben. Die Spieler erscheinen sich nach einem Turm auf einer Insel, auf der sich die Naturkatastrophe ereignen wird. Nach der Warnung kommt es zu Katastrophen wie Erdbeben, Überschwemmungen, saurem Regen, Meteoritenschauern, Vulkanausbrüchen, tödlichen Viren, Bränden und Tornados. Der Spieler versucht, mithilfe seiner Problemlösungsfähigkeiten Wege zu finden, aus dieser Situation herauszukommen. Beispielsweise klettert er hoch, wenn Überschwemmungen kommen, geht bei einem Erdbeben ins Freie, versucht, sich von der Menschenmenge im tödlichen Virus fernzuhalten, und versteckt sich an einem Ort, um sich zu schützen, wenn ein Tornado auftritt. Dies

ermöglicht es den Menschen, auf Katastrophen vorbereitet zu sein, die Teil ihres Lebens sind. Sie versuchen auch, die Wörter und Sätze in der Beschreibung zu verstehen, da sie die Anweisungen mitbekommen müssen, um im Spiel zu überleben.

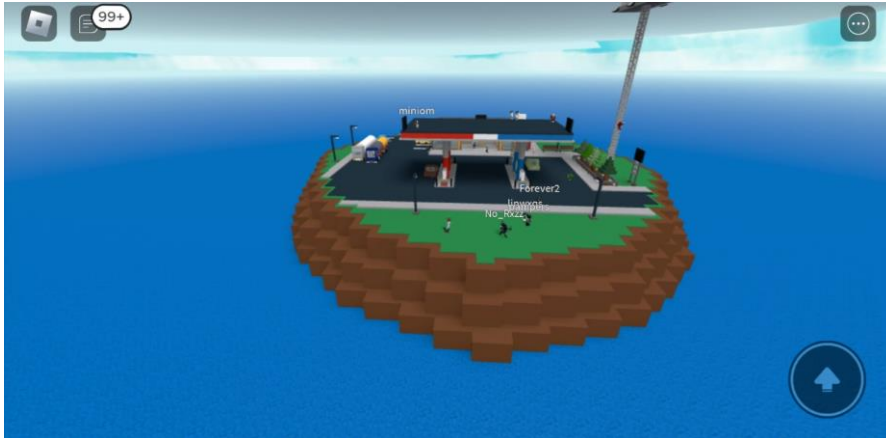


Abbildung 312. Katastropheninsel im Spiel Natural



Abbildung 313. Katastrophenwarnung im Spiel Natural



Abbildung 314. Die Naturkatastrophe „Tsunami“ im Spiel Natural



Abbildung 315. Die Naturkatastrophe „Vulkanausbruch“ im Spiel Natural



Abbildung 316. Die Naturkatastrophe „Vulkanausbruch 2“ im Spiel Natural



Abbildung 317. Die Naturkatastrophe „Flut“ im Spiel Natural

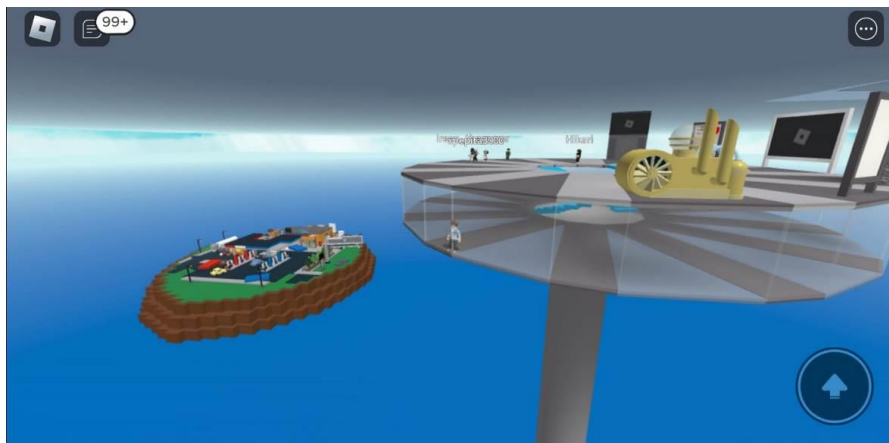


Abbildung 318. Blick vom Turm auf die Insel im Spiel Natural

Backpacking, mit anderen Namen Rucksack ist ein Spiel für Naturliebhaber. Zu Beginn teleportiert sich der Spieler zu einer Hütte. Mit einem draußen aufgestellten Kleinbus (besonders ähnlich den Kleinbussen der nach Natur und Frieden strebenden Hippies in den 70er Jahren) fährt der Spieler zu dem Ort, an dem er campen möchte, baut sein Zelt auf, stellt seinen Schlafsack, Stuhl und Tisch auf, und kann am See angeln. Mit dem im weiteren Verlauf des Spiels verdienten Marshmallow-Geld ist es möglich, verschiedene Fahrzeuge zu kaufen.

Im Hintergrund des Spiels sind Vogel- und Wassergeräusche zu hören. Dies hilft dem Spieler, so zu spielen, als ob er sich tatsächlich in dieser Umgebung befände. Wenn man bedenkt, dass vor allem Kinder dieses Spiel spielen, kann

es zeigen, dass dieses Spiel eine wichtige Rolle beim Schutz der Natur unserer Zukunft spielen wird. Wie auch bei anderen Spielen trägt die Tatsache, dass die Gegenstände und Anweisungen in diesem Spiel auf Deutsch sind, zur Hilfe der Sprachentwicklung bei.



Abbildung 319. Spielcharakter und sein Bus im Spiel Backpacking



Abbildung 320. Im Regen fährt der Spielcharakter mit dem Bus



Abbildung 321. Der Campingplatz im Spiel Backpacking



Abbildung 322. Der Spielcharakter angelt im Spiel Backpacking

Brookhaven ist ein Spiel, das das Stadtleben selbst darstellt. Der Spieler kann ein Haus bauen, in einem Hotel übernachten; sein Auto, Fahrrad, Pferd, Skateboard, Roller usw. fahren; Essen, Eis, Apfel usw. essen, schlafen, duschen, ins Krankenhaus, auf den Markt, ins Café, in die Schule, zum Flughafen, ins Schwimmbad usw. gehen. und während er dies tut, kann er die Möglichkeiten wählen und seine Gefühle auszudrücken. Zum Beispiel kann er lachen, weinen, verlegen, gelangweilt, und auch der Spieler kann aus den Optionen die Handlungen, Berufe und Kleidung der Figur auswählen: Tanzen, Klatschen, Liegen, Soldat, Polizei, Arzt, Tänzer, Schauspieler usw. Mit diesem Spiel lernt der Spieler, wie man sich in der Stadt verhält und es wird dabei dem Spieler die

Möglichkeit angeboten, beim Lesen der Anleitung sein Deutsch oder eine beliebige Sprache seiner Wahl unbewusst zu verbessern.

Wenn wir an Menschen denken, die heute noch nicht wissen, wie sie sich in der Gesellschaft verhalten sollen, wäre es für junge Menschen von Vorteil, in einer Stadtsimulation zu leben und durch dieses Spiel etwas über das Stadtleben zu lernen.



Abbildung 323. Zentrum der Stadt im Spiel Brookhaven



Abbildung 324. Auswahl der Autos und Regen in der Stadt



Abbildung 325. Spielcharakter fährt Auto im Spiel Brookhaven



Abbildung 326. Auswahl der Tätigkeiten im Spiel Brookhaven



Abbildung 327. Spielcharakter isst zu Hause Brezel

Es gibt eine Wechselbeziehung zwischen Menschen, Natur und Sprache, wie Haugen, Denison, Bolinger, Fill, Trampe und Hagége erklären, und Sprache kann geschädigt und bedroht werden, ebenso wie Tiere und Pflanzen bedroht und Luft und Wasser verschmutzt werden. Nämlich, Sprache ist ein lebendiges, dynamisches Werkzeug wie die Natur.

So wie unsere Region trocken wird, wenn wir unsere Seen und Gewässer unbewusst nutzen und unsere Wälder nicht schützen können, so wie unsere Tiere sich dezimieren, wenn wir sie unbewusst jagen, sind auch unsere Sprachen genauso gefährdet. Sie wird durch den Einfluss der Gesellschaft und Kultur, in der wir leben, durch die Globalisierung und das Zusammenspiel verschiedener Kulturen und Sprachen geschädigt und kann im Laufe der Zeit assimiliert werden. Dies führt dazu, dass die Sprache vom Aussterben bedroht ist.

Wir müssen die gleiche Sensibilität für unsere Sprache, das heißt für unser Wesen, an den Tag legen, genauso wie wir größtmögliche Fürsorge für die Welt, in der wir leben, für unser Zuhause, für unsere Zukunft zeigen müssen. Denn unsere Sprache ist das Element, das uns, unser Land, unsere Kultur, unsere Geschichte und unser Leben am besten definiert.

KAPITEL 6

FERTIGKEITEN BEIM FREMDSPRACHENLERNEN

Beim Erlernen einer Sprache stehen vier Grundkompetenzen im Vordergrund. Diese Fertigkeiten werden gemäß dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen in rezeptive und produktive Fertigkeiten unterteilt. Während es sich bei den rezeptiven Fähigkeiten um Lesen und Hören handelt, handelt es sich bei den produktiven Fähigkeiten um Schreiben und Sprechen.

6.1. REZEPTIVE FERTIGKEITEN

Im Rahmen der rezeptiven Fertigkeiten sind Lesen und Hören enthalten. In dieser Phase übernehmen die Lernenden eine anspruchsvolle Aufgabe, obwohl sie Empfänger sind. Beim Vergleich der Lese- und Hörfertigkeiten steht die Person beim Zuhören unter Zeitdruck. Bei den Lesefertigkeiten kann eine Person immer wieder lesen. Es besteht kein Problem darin, das zu übersehen, was verstanden werden muss, wie im Hörtext.

6.1.1. Lesen

Lesen gehört zu den rezeptiven Fertigkeiten. Bei dieser Fertigkeit besteht kein Zeitdruck wie beim Zuhören. Der Lernende hat Zeit, den Text so oft zu lesen, wie er möchte, und es kann dem Lernenden auch helfen, den Text sehen zu können. Der Leser muss nicht wie der Zuhörer der Reihe nachlesen. Er kann jeden gewünschten Absatz in beliebiger Reihenfolge lesen. Zum Lesefertigkeit gehören Lesestile. Diese Stile sind globales Lesen, selektives Lesen und detailliertes Lesen. Wenn Lehrkräfte ihren Schülern diese Stile zuerst im Unterricht beibringen, kann dies den Lesern helfen, bewusster zu lesen. Beim Globales Lesen sollte sich der Leser auf den Inhalt des Textes konzentrieren und die grundlegenden Informationen berücksichtigen. Beim Selektives Lesen gibt es bestimmte Informationen, die für Leser wichtig sind. Andere Informationen gelten unwichtig. Für den Leser, der das Detaillierte Lesen durchführt, sind alle

Informationen wichtig und es ist notwendig, den gesamten Text mit vollem Verständnis zu lesen. Krumm und die Andere (2010, S.126) legten außerdem Wert auf orientiertes Lesen und überfliegendes Lesen. Beim orientierten Lesen hat man das Ziel, zu erfahren, ob in einem Text etwas über ein bestimmtes Thema oder einen Sachverhalt befindet oder ob der Text für den Leser interessante oder relevante Informationen enthält. Im Gegensatz zum orientierten Lesen ist beim überfliegenden Lesen wichtig, einen ersten globalen Überblick über den Text zu erhalten und zu erkennen, worum es inhaltlich handelt.

Bei der Grammatik-Übersetzungsmethode waren literarische Texte von großer Bedeutung und auch Übersetzung und Grammatik wurden berücksichtigt. Die Weitergabe literarischer Texte gehörte zur Bildung der Eliten. Da die Texte aus der damaligen Literatur ausgewählt wurden, war es notwendig, große Anstrengungen zu unternehmen, um sie zu lesen. Mit der Direkten Methode verloren literarische Texte ihre Bedeutung und existierten weiter, indem sie mit den später entwickelten Methoden (Audiolinguale und Audiovisuelle Methoden) mit der gesprochenen Sprache vermischt wurden. Heutzutage werden literarische Texte wieder in fremdsprachige Lehrbücher aufgenommen und gelesen.

Beim Lesen eines Textes ist der Autor der Sender und der Leser der Empfänger. „Interaktion findet freilich nicht nur sozusagen zwischen Leser und Text statt, sondern auch zwischen den verschiedenen sprachlichen und außersprachlichen Kenntnissystemen, die während des Lesens aktiviert werden: Grammatisches Wissen, lexikalisches Wissen, kommunikatives Wissen, Textsortenwissen, themenspezifisches und allgemeines Weltwissen“ Fabricius-Hansen, 2002, S. 6). Dementsprechend können Top-Down-Lesen und Bottom-Up-Lesen untersucht werden, die darauf abzielen, das Verständnis des Empfängers sicherzustellen. Während Top-Down-Methode von oben nach unten, also konzeptgeleitet, diskutiert wird, lässt sich Bottom-up-Methode als von unten nach oben, also datengeleitet, erklären. Gemäß Tahir, (2019, S. 15, 16) findet bei der erfahrungsgelenkten Methode (bottom- up) eine Kommunikation über einen

literarischen Text statt. Dabei spielen das Weltwissen, die Erfahrungen, die literarischen Konventionen und das psychologische Schema der Lernende eine wesentliche Rolle. Und bei der datengeleiteten Methode (top- down) geschieht eine non- verbale Kommunikation. In einem Fremdsprachenunterricht ist der Lehrer der Vermittler und der Schüler der Leser. Für einen effektiven Unterricht wird es empfohlen, beide Methoden gemischt anzuwenden.

6.1.2. Hören

Hören, eine der rezeptiven Fähigkeiten, erfordert möglicherweise mehr Anstrengung als Lesen. Denn beim Zuhören versucht der Zuhörer, die gehörten Informationen zu verstehen, ohne sie zu verpassen. Dies kann zu Zeitdruck und Stress führen. Darüber hinaus kann der Zuhörer nicht in beliebiger Reihenfolge zuhören. Er kann anhand der bestehenden Reihenfolge des Hörtextes vorgehen.

Hörfertigkeiten, die in der Grammatik-Übersetzungsmethode nicht berücksichtigt werden, erlangten erstmals mit der Audiolinguale- und der Audiovisuellen Methode Bedeutung. Neben diesen Methoden traten Schallplatten, Tonträger, Kassetten und Sprachlaboren in den Vordergrund und es wurde versucht, Hörfertigkeiten mit Pattern-Drill-Übungen zu entwickeln. Im Laufe der Zeit wurde aufgrund der Mängel dieser Methoden auf die Kommunikative Didaktik zurückgegriffen und es entstanden authentische und alltägliche Hörtexte. Diese Hörtexte, die die fremde Welt in den Unterricht bringen können, haben auch Schwierigkeiten. Das sind die Zeit, das Medium, die Situationen und die Varietäten. Der Zeitfaktor ist für den Zuhörer wichtig. Denn während der Leser das Tempo selbst bestimmen kann, muss sich der Hörer an den Hörtext, den Radiomoderator, den Gesprächspartner usw. anpassen. Wenn der Hörer beim Hören etwas übersieht, geht ihm das Wesentliche verloren. Dies kann ihn zu Stress führen. Bei Medium kann der Zuhörer durch Nebengeräusche, Mimik, Gestik oder Intonation gestört werden. Situation ist die Situation der Person im Moment des Zuhörens. Während die Situation für die Person, die Face- to- Face zuhört, verständlicher ist, da sie auch die Körpersprache beobachten kann, kann es für den Zuhörer schwierig sein, sich nur auf das zu konzentrieren, was sie während eines Telefongesprächs oder von den Radiosendungen hört. Wenn wir

Varietäten nennen, denken wir an Dialekt, Soziolekt, Sondersprachen etc. Da die Lernende im Unterricht Hochdeutsch lernt und auf der Straße Dialekt, Soziolekt usw. hört, könnte es ihm Schwierigkeiten bereiten.

Es kann hilfreich sein, Hörstile zu erlernen, um diese Schwierigkeiten zu reduzieren und leichter zu verstehen, was man gerade hört. Diese Stile können wie beim Lesen als global, selektiv und detailliert aufgeführt werden. Bei der Aufführung von Globales Hören sollte sich der Zuhörer nur auf das Wesentliche konzentrieren. Beim Selektives Hören sind bestimmte Informationen wichtig, während andere nicht benötigt werden. Bei der Aufführung von Detailliertes Hören sind alle Informationen wichtig, daher muss der Hörtext in allen Einzelheiten verstanden werden.

6.2. PRODUKTIVE FERTIGKEITEN

Im Rahmen der produktiven Fertigkeiten sind Schreiben und Sprechen enthalten. Beim Vergleich der Schreib- und Sprechfertigkeiten steht die Person beim Sprechen unter Zeitdruck. Bei den Schreibfertigkeiten hat die Person genug Zeit. Aber beim Sprechen erwartet der Sprechpartner eine Antwort, daher braucht der Sprecher bei der Kommunikation mehr Konzentration.

6.2.1. Schreiben

Schreiben ist eine von den produktiven Fertigkeiten und beinhaltet die kognitiven Aktivitäten. Das heißt, während etwas geschrieben wird, soll auf sprachliche Korrektheit, Ausdruck und sprachliche Form und auf den Inhalt des Textes geachtet werden. Demnach hat Schreiben einen langsamen Prozess und soll in jedem Schritt kognitiv gearbeitet werden.

Die Schreibfähigkeit, die in der Grammatik-Übersetzungs-Methode eine wichtige Rolle spielt, wurde in anderen Methoden nicht berücksichtigt. Um die Kommunikation in alltäglichen Lebenssituationen zu erleichtern, rückten Schreibaktivitäten wie das Verfassen kurzer Postkarten und Briefe sowie das Ausfüllen von Formularen in den Vordergrund. „Da Schreiben eine lernfördernde

Wirkung hat, finden viele Lehrer heutzutage die Schreibfertigkeit wichtig“ (Tahir, 2019, S. 10).

Darüber hinaus wird heute den kreativen Schreibtypen große Bedeutung beigemessen. Der Zweck besteht darin, dass der Autor mit Mühe und Motivation Texte verfasst. Obwohl es beim Schreiben keinen Zeitdruck gibt, gibt es auch negative Aspekte. Beim Schreiben muss man die nonverbale Kommunikation schriftlich zum Ausdruck bringen. Das andere Problem ist das Wissen über die Welt. Eine Person, der es an deklarativem Weltwissen mangelt, erfährt Brüche im Schreibprozess. Schließlich kann auch die Form sprachlicher Ausdrücke dazu führen, dass die Schrift künstlich wirkt.

6.2.2. Sprechen

Sprechen ist eine von den produktiven Fertigkeiten. Sprechen ist eine Fertigkeit mit begrenzter Zeit zum Nachdenken. Der Sprecher muss sofort nachdenken und reagieren. Dies kann dazu führen, dass die Person Stress verspürt. Für diese Fertigkeit sind Konzentration, Geduld und Aufmerksamkeit erforderlich.

Sprechfertigkeiten sind vor allem durch audiolinguale und audiovisuelle Methoden in den Vordergrund gerückt. In den damals existierenden Sprachlabors wiederholten Menschen mit Patter- Drill- Übungen die alltäglichen Sprachmuster und konnten sie somit ihre Aussprache verbessern. Bei der kommunikativen Didaktik standen Sprechdialoge für Situationen im alltäglichen Leben im Vordergrund. Auch wenn das Sprechen wie ein stressiger Prozess erscheinen mag, wenn es Face- to- Face stattfindet, beeinflussen Körpersprache, Mimik, Gestik usw. Dadurch kommt die nonverbale Sprache ins Spiel und es wird einfacher, die andere Person zu verstehen. Allerdings gibt es neben den Vorteilen auch Schwierigkeiten. Eine davon ist die Angst vor dem Sprechen. Eine Person, deren Motivation zum Sprechen aus Angst nachlässt, kann die Sprechfähigkeit nicht ausüben. Atemübungen, Sprechspiele und ähnliche Übungen können helfen, Ängste zu überwinden.

Diese vier grundlegenden Fertigkeiten, die in den Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen enthalten sind, werden den Spielern durch fünf Spiele auf der

Roblox-Plattform, an der wir arbeiten, vermittelt. Während des Spiels müssen die Spieler zunächst die Anleitung des Spiels, das sie spielen, auf Deutsch (bzw. die Anleitung des Spiels, das sie spielen, in der von ihnen gewählten Zielsprache) lesen und verstehen. Während dies zu ihren Lesefertigkeiten beiträgt, hilft ihnen das Schreiben auf Deutsch im Chat-Bereich dabei, ihre Schreibfertigkeiten zu verbessern.

Laut Aydın (2014, S. 81) wird im modernen Bildungssystem versucht, die Sprache zusammen mit ihren vier Grundkompetenzen so schnell wie möglich zu vermitteln. Gleichzeitig ist dieses System schülerzentriert und hat das „Spiel“, das Teil des natürlichen Lernprozesses des Kindes ist, in den Unterrichtsprozess einbezogen. Die von uns bearbeiteten Computerspiele spiegeln diesen natürlichen Prozess wider und tragen durch die Nutzung von vier Sprachkompetenzen zum Spracherwerb des Kindes bei. Während sie diese Fertigkeiten entwickeln, können sie durch die Umweltzeichen im Spiel zu umweltbewussten Individuen werden.

SCHLUSSBETRACHTUNG

Der Computer hat sich durch eine Langzeitstudie von seiner Erfindung bis heute zu einem Gerät entwickelt, das unser tägliches Leben praktisch macht. Heutige Studien umfassen neben seiner Funktion im täglichen Leben auch den Beitrag des Computers zum Fremdsprachenunterricht. Durch die Nutzung des Internets wird es möglich sein, die Sprachen unserer sich globalisierenden Welt wieder über den Computer zu beherrschen.

Computergestütztes Sprachenlernen wurde 1983 auf dem Kongress der Lehrer, die Englisch als Fremdsprache unterrichten, in Tesol als Begriff akzeptiert (Chapelle, 2005). In der Folge haben viele Forscher versucht, diesen Begriff mit ihren Definitionen zu erklären. Warschauer und Healey (1998) stellten fest, dass beim computergestützten Sprachenlernen (CALL) (dt.: CALL) beim Erlernen und Lehren von Sprachen die Verwendung von Computertechnologie zur Unterstützung der Präsentation, Vertiefung und Bewertung von Lernmaterialien erforderlich ist. Laut Yanpar Şahin und Yıldırım (1999) ist computergestützter Unterricht eine Lehrmethode, bei der der Computer als Lernumgebung genutzt wird, die den Lehrprozess und die Motivation der Studierenden stärkt und von der die Studierenden je nach Bedarf eigene Lerngeschwindigkeit profitieren können. Auf diese Weise hat der Schüler die Möglichkeit, selbstständig mit Computertechnologie zu lernen. Im Bereich des Lehrens und Lernens von Sprachen konzentriert sich die Forschung zum computergestützten Sprachenlernen (CALL) und zum technologiegestützten Sprachenlernen häufig auf die Steigerung der Lehreffektivität. Laut Bündgens-Kosten (2020) definiert der Begriff Computer Assisted Language Learning sehr unterschiedliche Dimensionen des Einsatzes im Kontext des Sprachenlernens. Dabei handelt es sich um vorgefertigte Medienprodukte, Websites, digitale Spiele und Sprachlern-Apps. Laut Donmuş (2012) zielen Lernspielprogramme, die zu den in der computergestützten Bildung genannten Aktivitäten gehören, darauf ab, Schüler zu motivieren und Spaß zu haben, indem sie mit diesen Programmen die geistigen Fähigkeiten und die Kreativität der Schüler auf hohem Niveau im Spielprozess verbessern. Darüber hinaus besteht der Zweck des Einsatzes von

Computern in der Bildung nicht nur darin, den Lehr-Lern-Prozess zu automatisieren, sondern auch darin, diese Prozesse effektiv, kontinuierlich und in Integrität abzuwickeln.

Die Geschichte des computergestützten Fremdsprachenlernens reicht bis zu den ersten Anwendungen auf großer Computerhardware in den 60er Jahren zurück (Alyaz & Akyıldız, 2018). In jenen Jahren begann man mit der Nutzung kostengünstigerer Computer mit der Entwicklung von Projekten für Bildungsanwendungen. Unter diesen gehören die Systeme TICCIT (Time-Shared Interactive Computer Controlled Information Television) und PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations) zu den wichtigsten (Borat, 1996).

Das TICCIT-Programm ist ein in den USA entwickeltes computergestütztes Lehrsystem, das insbesondere Mathematik- und Englischunterricht umfasst. Es kombiniert die Leistung von Minicomputern mit Anzeigefunktionen. Das System ermöglicht den Studierenden die Kontrolle über ihren eigenen Unterricht: Die Studierenden können nicht nur das Lerntempo, sondern auch das Niveau, das Studienfach und den Schwierigkeitsgrad entsprechend ihrer Leistung wählen (Alderman, 1979).

Das PLATO-Programm ist ein computergestütztes Bildungssystem, das für die umfassendste und vielleicht fortschrittlichste Computerausbildung entwickelt wurde. Die spezielle Schreibsprache dieses Systems ist Tutor und kann dank des zentralen Computerpanels, unterstützt durch die Rechenleistung des Systems, Grafiken dynamisch übertragen und so Aufgaben wie das Rendern ausführen. Das System bietet Studierenden einfache und wiederholbare Anwendungen für Laborexperimente in Physikkursen. Darüber hinaus können Studierende grundlegende Konzepte üben (Alderman, Appel & Murphy, 1978).

Das PLATO-Programm ist ein computergestütztes Bildungssystem, das für die umfassendste und vielleicht fortschrittlichste Computerausbildung entwickelt wurde. Die spezielle Schreibsprache dieses Systems ist Tutor und kann dank des zentralen Computerpanels, unterstützt durch die Rechenleistung des Systems,

Grafiken dynamisch übertragen und so Aufgaben wie das Rendern ausführen. Das System bietet Studierenden einfache und wiederholbare Anwendungen für Laborexperimente in Physikkursen. Darüber hinaus können Studierende grundlegende Konzepte üben (Alderman, Appel & Murphy, 1978).

Laut Aussage von Uşun (2000) entwickelten Deutschland, England und Frankreich als Ergebnis computergestützter Fremdsprachenlernstudien in den USA Projekte zu diesem Thema in Europa. Im Jahr 1975 wurde in Deutschland erstmals Computerunterricht für Schüler der Ober- und der Unterstufe der Sekundarstufe erteilt. 1980 wurde in England das Micro-Electronics Education Programm ins Leben gerufen, 1983 wurde in Frankreich das Ziel von hunderttausend Computern festgelegt und 1985 wurden Computerkurse für jedermann abgehalten. Darüber hinaus wurden laut Alyaz und Akyıldız (2018) von 1980, in dem ersten persönlichen Computer hergestellt wurde, bis in die 90er Jahre Sprachlernanwendungen entwickelt, die über Disketten verteilt werden können, damit sie auf persönlichen Computern funktionieren.

In den 90er Jahren wurde Sprachlernsoftware für den Einsatz auf PCs entwickelt, die über CD/DVD geteilt werden kann. Wie Yamaç (2009) feststellte, wurde mit der Einrichtung des World Wide Web (www) im Jahr 1989 der Weg für das Internet geebnet und es verbreitete sich schnell mit den Entwicklungen im Bereich der Mikroelektronik. Das Internet ist zu einem der wichtigsten Mittel für den umfassenden Informationsfluss und die Kommunikation auf der ganzen Welt geworden. Hochgeschwindigkeitsnetzwerke bieten Zugang zu authentischen kulturellen Ressourcen und bringen Schüler mit Muttersprachlern der gelernten Sprache zusammen (Sarı, 2006). Als Ergebnis dieser Entwicklung wurden bis 2007 Anwendungen vorgestellt, die online über das Internet genutzt werden können. Nach 2007, mit der Entwicklung tragbarer Geräte wie Telefone und Tablets, wurden mobile Versionen computergestützter Sprachlernanwendungen entwickelt und die Anwendungen über virtuelle Geschäfte bereitgestellt (Alyaz und Akyıldız, 2018).

Zusammen mit den Entwicklungen im Bereich des computergestützten Sprachenlernens hat in den letzten Jahren das Interesse an Lernautonomie und

deren Auswirkungen auf das Lernen zugenommen (Jones, 2001). Wer eine Fremdsprache lernen möchte, möchte durch die angebotenen Anwendungen die Sprache selbständig erlernen. Laut Akyıldız (2019) bieten neue Technologien immer mehr Möglichkeiten für das autonome Sprachenlernen. Aufgrund starker Motivationsfaktoren kann das Spielen eine wichtige Rolle für die Autonomie des Lernenden spielen und das Interesse am Erlernen einer neuen Sprache wecken. Nach der Erklärung von Blin (2005) sind Anwendungen für computergestütztes Sprachenlernen darauf ausgelegt, Schülern im Vergleich zu früheren Anwendungen ein gewisses Maß an Kontrolle über einige Aspekte des Sprachenlernens zu geben. Denn frühere Implementierungen erlaubten grundsätzlich die Kontrolle über die Lerngeschwindigkeit und begrenzten die Auswahl an Möglichkeiten zur Interaktion mit dem Programm.

Computergestütztes Fremdsprachenlernen ist ein Prozess, der sowohl im Unterricht als auch im Einzelstudium stattfindet. Laut Warschauer und Healey (1998) wird die Entscheidung für die am besten geeignete Methode im Unterricht vom Lehrer getroffen, der die Bedürfnisse der Schüler und die Unterrichts Atmosphäre kennt und so das Lernen erleichtert. Da in der Klasse eine Multi-Learning-Situation herrscht und jeder Schüler unterschiedliche Interessen und Bedürfnisse hat, erleichtert die Entscheidung des Lehrers im Namen der gesamten Klasse diesen Prozess. Dabei können multimediale Hilfsmittel und das Internet die notwendigen Lernsituationen und Inhalte für das Sprachenlernen vorbereiten und gleichzeitig Schüler und Lehrer motivieren. Allerdings ermöglichen digitale Spiele mit ihrer einzigartigen kulturellen Struktur dem Einzelnen, seine Sprachlernerfahrungen zu personalisieren. Es verleiht dem Erlernen und Lehren von Fremdsprachen neue Dimensionen, indem es die Erfahrungen, Situationen und Bedingungen, die Einzelpersonen in ihrem eigenen Leben nicht machen können, in der virtuellen Umgebung erlebt (Arslan, 2017).

Der Lehrerfaktor sollte bei diesem computergestützten Lernprozess jedoch nicht außer Acht gelassen werden. Der Einsatz von Technologie in der Bildungsphase beginnt und endet mit der Beteiligung des Lehrers. Ohne die Unterstützung der Lehrer wird die alleinige Nutzung der Computertechnologie durch die Schüler auf

lange Sicht keinen Nutzen bringen (Hanson-Smith, 2000). Wir können den computergestützten Fremdsprachenlernprozess, den der Lehrer in der Unterrichtsumgebung unterstützen wird und den der Schüler außerhalb des Klassenzimmers durchführen kann, unter drei Überschriften untersuchen. Diese können als „Pervasive and Ubiquitous Learning“, „Digital Game-Based Language Learning and Teaching“ und „Mobile Assisted Language Learning“ aufgeführt werden.

Pervasives und ubiquitäres Lernen, auch U-Learning genannt, basiert auf allgegenwärtiger Technologie. Die Lernumgebung, die es jedem ermöglicht, jederzeit und überall zu lernen, wird von Forschern diskutiert. Forscher haben unterschiedliche Ansichten zur Definition und Charakterisierung von U-Learning. U-Learning zielt darauf ab, Lernende an ihre Lernstile anzupassen (Yahya, Ahmad & Abd Jalil, 2010). U-Learning ist neu in den Lernparadigmen der Vergangenheit und ermöglicht es Menschen, jederzeit und überall zu lernen.

Mobiles unterstütztes Sprachenlernen (Mobile Assisted Language Learning, kurz MALL/M-Learning) ist ein Sprachenlernen, bei dem mobile Geräte die Zusammenarbeit beim Sprechen und Zuhören unterstützen. Obwohl das Konzept des mobilen Lernens schon in der Vergangenheit existierte, wurde seine Definition erstmals mit der Nutzung mobiler Technologie vorgenommen (Sharples, 2006). Theorien und Modelle, die über MALL untersucht werden, einschließlich Konstruktivismus und Sozialkonstruktivismus, stammen häufig aus wichtigen Lerntheorien (Viberg & Grönlund, 2012). Mobiles Lernen kann als eine neue Generation des E-Learning betrachtet werden, und bei richtiger Anwendung tragen digitale Technologien erheblich zur Qualität des Lehrens und Lernens bei und entwickeln Lernende für lebenslanges Lernen in solchen Umgebungen (Petko, 2019). M-Learning umfasst die Verwendung jeglicher tragbaren Lernmaterialien, und Materialien wie Bücher, Audiokassetten, Audio-CDs, tragbare Radios und DVD-Player bestehen in der Regel aus modernsten Technologien (Kukulska-Hulme & Shield, 2008). Mobile Geräte ersetzen nicht bestehende Lerngeräte, aber beim Lernen in der neuen Umgebung sind alle Lerninhalte und Aktivitäten für mobile Geräte geeignet. Beim Lernen werden

Größe, Gewicht, physikalische Eigenschaften mobiler Geräte usw. berücksichtigt. Darüber hinaus spielen auch das Wissen, die Erfahrung und die Einstellung der Studierenden zu Geräten eine wichtige Rolle (Miangah & Nezarat, 2012). MALL ist ein sich schnell entwickelndes Forschungsgebiet, und Untersuchungen zeigen, dass es Sprachlernenden sowohl innerhalb als auch außerhalb des Klassenzimmers in Echtzeit konversationelle, kollaborative und reichhaltige Erlebnisse bieten kann. Dies liegt daran, dass mobile Geräte wirksame Hilfsmittel zur Bereitstellung von Sprachlernmaterialien für Schüler sein können (Thornton & Houser, 2005).

Das Angebot an Unterrichtsumgebungen hat sich in den letzten 50 Jahren erheblich erweitert. Um die Qualität des Unterrichts zu verbessern, müssen Kommunikationsinstrumente die hohe Qualität des Medienaustauschs, die hohe Qualität der didaktischen Adaption der Medien durch den Lehrer und die hohe Qualität der von den Schülern verwendeten Medien verbessern (Molenda, 2008).

Beim digitalen, spielbasierten Sprachenlernen und -lehren handelt es sich dagegen um ein digitales, spielbasiertes Sprachenlernen, das sich mit dem Aufkommen neuer mobiler Technologien weiterentwickelt. Im Bereich des computergestützten Fremdsprachenlernens gelten digitale Spiele als primäre Komponenten (Reinhardt et al., 2014). Digitale Spiele, die auf Geräten wie Tablets und Telefonen installiert werden können, ermöglichen es den Schülern, wann und wo sie wollen, zu spielen. Diese Spiele, die die Schüler sowohl akustisch als auch visuell ansprechen, können den Schülern auch dabei helfen, ihre vier grundlegenden Sprachfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) zu entwickeln.

Im Rahmen dieser Studie wurden fünf ausgewählte Spiele der Roblox-Plattform untersucht und diese Spiele (All Star Tower Defense, Blox Fruits, Natural, Backpacking, Brookhaven) nach umweltlinguistischen und semiotischen Ansätzen diskutiert. Bei der Betrachtung des umweltlinguistischen Ansatzes in der Computerlinguistik geht es vor allem um den Schutz der Umwelt. Die Umweltlinguistik konzentriert sich auf die Natürlichkeit der Sprache, d. h. auf den natürlichen Gebrauch der Sprache wie bei Lebewesen in der Natur. Im

Gegensatz zur Umweltlinguistik werden in der Computerlinguistik die Lernmaterialien individualisiert und interaktiv präsentiert. Durch die ausgewählten Spiele sollen die Kinder umweltbewusst werden, ohne sich dessen bewusst zu sein. In der Studie wurden die umweltlinguistischen Zeichen nach den Zeichentheorien von Saussure, Peirce und Morris interpretiert. Dementsprechend wird der Spieler in fast jeder Phase der fünf ausgewählten Spiele mit umweltlinguistischen Zeichen konfrontiert. Der Spieler, der diese Zeichen während des Spiels ständig sieht, kann unbewusst ein Umweltbewusstsein entwickeln.

Zu den Unterzielen gehört, dass ein Spieler, der das Spiel in deutscher Sprache wählt, wieder mit der deutschen Sprache in Verbindung kommt, ohne es zu merken. Mit dieser Studie wollen wir einen Beitrag zum Fremdsprachenunterricht leisten. Die Wörter in den ausgewählten Spielen können durch die Vermittlung von Vokabeln zum Sprachlernen beitragen, die die Kinder im Unterricht erhalten. Die Gegenstände, die der Spieler benutzt, die Orte, an denen er sich aufhält, und die Handlungen, die er ausführt, können zum Wortschatz der Spiele erwähnt werden. Darüber hinaus können die Anweisungen, die die Kinder sehen, ihnen helfen, ihre Grammatik zu verbessern. Die Verwendung von Strukturen wie Imperativsätzen, Präsens usw. kann als Beispiel für Grammatik genannt werden. Darüber hinaus bietet der Chat-Bereich in allen fünf Spielen die Möglichkeit, mit anderen deutschsprachigen Spielern zu korrespondieren und so sowohl die schriftliche als auch die mündliche Kommunikationsfähigkeit zu entwickeln.

Gemäß der Forschung werden Kinder, die gerade eine Sprache lernen, durch Computerspiele sprachlichen Umweltzeichen ausgesetzt. Sie können bei ihnen das Umweltbewusstsein wecken und ihnen Spaß machen. Sie können außerdem ihnen dabei helfen, in Zukunft umweltbewusste Menschen zu werden. Darüber hinaus haben die Kinder die Möglichkeit, die Fremdsprache ihrer Wahl aktiv anzuwenden, ohne es zu merken, indem sie fünf interaktive Spiele spielen, die über die Roblox-Plattform ausgewählt wurden. Darüber hinaus wird die Sprachlernumgebung durch einen umweltlinguistischen Ansatz bereichert, der

den Kindern die Möglichkeit gibt, die Fähigkeiten der Fremdsprache, die sie lernen, zu entwickeln. Darüber hinaus kann davon ausgegangen werden, dass Kinder Computer mögen, weil sie die meiste Zeit vor ihnen verbringen, wie die vom türkischen Statistikinstitut (TÜİK) durchgeführte Umfrage von 2024 zeigt.

Genauer gesagt kann die Kombination von Computerlinguistik und Umweltlinguistik, wenn sie zusammen eingesetzt wird, den Prozess interessant, lernerzentriert und interaktiv gestalten. In Zukunft können die Beiträge der Umweltlinguistik und der Computerlinguistik zum Sprachenlernen von Menschen verschiedener Altersgruppen untersucht werden. Darüber hinaus können auch die Auswirkungen dieser Ansätze auf die Rolle der Lehrer im Lernprozess untersucht werden.

LITERATURVERZEICHNIS

- Akyıldız, Y. (2019). *Bestimmung des Beitrags eines digitalen 3D- Lernspiels im DaF- Unterricht zu Lehramtkandidaten und ihren Meinungen* (Masterarbeit. Uludağ Universität Institut für Erziehungswissenschaften, Bursa).
- Alderman, D. L. (1979). Evaluation of the TICCIT computer-assisted instructional system in the community college. *ACM SIGCUE Outlook*, 13(3), 5-17.
- Alderman, D. L., Appel, L. R., & Murphy, R. T. (1978). PLATO and TICCIT: An evaluation of CAI in the community college. *Educational Technology*, 18(4), 40-45.
- Alyaz, Y., & Akyıldız, Y. (2018). Yabancı dil öğretimi için 3b dijital oyunlar/oyunlaştırılmış uygulamalar geliştirme. *Diyalog Interkulturelle Zeitschrift Für Germanistik*, 6(1), 131-158.
- Arslan, H. (2017). *Bilgisayar Oyunlarının Gündelik Hayata Kültürel Bir Aktarım Süreci Olarak Yabancı Dil Öğrenimi* (Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara).
- Aslan, E., & COŞKUN, O. (2016). Yabancılarla Türkçe Öğretiminde Oyun Yazılımları ile Sözcük Öğretimi. *Electronic Turkish Studies*, 11(3).
- AYDIN, T. (2014). Dil Öğretimi ve Oyun-Çoklu Zekâ Teorisi Işığında. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 14(1), 71-83.
- Baranowski, T. (2016). Pokémon Go, go, go, gone?. *Games for Health Journal*. <http://dx.doi.org/10.1089/g4h.2016.01055.tbp>
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim İlkeleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel Serüven*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2020) *Dijital Oyunlar Raporu 2020*, <https://www.guvenlioyna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf> 20.04.2023 tarihinde erişildi.
- Bircan, U. (2015). Roland Barthes ve göstergebilim. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 13(26), 17-41.
- Birnbaum, H. (1985). Divergence and Convergence in Linguistic Evolution. In: Fistak, Jacek(ed.). *Papers from the 6th International Conference on Historical Linguistics (=Current Issues in Linguistic Theory, 34)*. Amsterdam: Benjamins (1- 24). zitiert von Fill, A. (1993). *Ökolinquistik: Eine Einführung*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Blin, F. (2005). *CALL and the development of learner autonomy: An activity theoretical study*. Institute of Educational Technology, The Open University.
- Blum, T., Vahrenkamp, N., Welke, K., Ciliox, O., Gutleber, R., & Hawranke, T. (2008, October). Space invaders 360: an interactive multiplayer gaming installation that makes you move. In *Proceedings of the 12th international conference on Entertainment and media in the ubiquitous era* (pp. 39-43).
- Bolinger, D. (1980). *Language, the Loaded Weapon. The Use and Abuse of Language Today*. London: Longman. zitiert von Fill, A. (1993). *Ökolinquistik: Eine Einführung*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Boon, E., & Tobias, J. (2012). Mortal Kombat. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, 1, 420, 421.
- Borat, O., (1996). *Bilgisayar Destekli Eğitim ve Uygulamaları*, Marmara Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Boronin, D. (2017). *Game Development: Sci-Fi Endless Runner. In Finland* (Bachelor's Thesis).
- Bryce, J., & Rutter, J. (2002). Spectacle of the deathmatch: Character and narrative in first-person shooters. *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces*, 66-80.

- Bündgens-Kosten, J. (2020). Mehrsprachigkeit und CALL (computer assisted language learning). *Handbuch Mehrsprachigkeit und Bildung*, 273-277.
- Burns, J. (2006). *Shigeru Miyamoto: Nintendo Game Designer*. Greenhaven Publishing LLC.
- Can, M. Z., & Türkmen, B. (2017). Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitime Katkısının Araştırılması: Anadili Türkçe Olan 100 Yükseköğretim Öğrencisi Üzerinde Yapılan Araştırma Örneği. *Journal of History School (JOHS)*, 10 (31), 399- 435.
- Category Archives: *NES- Nekketsu Soccer League*
<https://obscurevideogames.com/category/nes-nekketsu-soccer-league/>
 10 Temmuz 2013 tarihinde erişildi.
- Chapelle, C. A. (2005). Computer-assisted language learning. In *Handbook of research in second language teaching and learning* (pp. 767-780). Routledge.
- Cheung, G., & Huang, J. (2011, May). Starcraft from the stands: understanding the game spectator. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 763-772).
- Civelek, M., Türkay, O. (2020). Göstergibilimin Kuramsal Açısından İncelenmesine Yönelik Bir Araştırma. *Alanya Akademik Bakış Dergisi*, 4 (3), 771- 787.
- Collins, K., & Dockwray, R. (2017). *Drive, Speed, And Narrative*. In *The Soundscapes of Racing Games*. California: Routledge publishing.
- Cooper, S. B., Leeuwen J. V. (2012). *Alan Turing His Work And Impact*. Amsterdam: Elsevier publication.
- Crawford, G. (2005). Sensible soccer: Sport fandom and the rise of digital gaming. *The bountiful game*, 249-266.
- Deely, J. (1990). *Basics of Semiotics*, Bloomington: Indiana University Pres.

- Denison, N. (1982). A Linguistic Ecology for Europe? *Folia Linguistica* 16/1-4 (5-16). Dt (1983): Sprachkontakt und Sprachkonflikt. Zeitschrift für Wissenschaftsforschung. Sondernummer 1, Bd.2/4 (77-85). zitiert von Fill, A. (1993). *Ökolinquistik: Eine Einführung*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Derakhshan, A., & Khatir, E. D. (2015). The effects of using games on English vocabulary learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 2(3), 39-47.
- Deutsch, J. E., Brettler, A., Smith, C., Welsh, J., John, R., Guarrera-Bowlby, P., & Kafri, M. (2011). Nintendo wii sports and wii fit game analysis, validation, and application to stroke rehabilitation. *Topics in stroke rehabilitation*, 18(6), 701-719.
- DeWinter, J. (2015). *Shigeru Miyamoto: Super Mario Bros., Donkey Kong, The Legend of Zelda*. Bloomsbury Publishing USA.
- Donmuş, V. (2012). *İngilizce Öğrenmede Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanmanın Erişkiye, Kalıcılığa ve Motivasyona Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi. Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ).
- Donmuş, V., & Gürol, M. (2015). İngilizce Öğrenmede Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanmanın Erişkiye ve Kalıcılığa Etkisi. *Electronic Turkish Studies*, 10(15).
- Duncan, S. C. (2011). *Minecraft, beyond construction and survival*. Oxford: Miami University.
- Enniger, W., Haynes, L.M. (1984). *Studies in Language Ecology*. Wiesbaden: Franz Steiner (ZDL- Beiheft 45). zitiert von Fill A. (1993). *Ökolinquistik: Eine Einführung*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Ergin, İ. H. (2020). *The effects of computer multimedia life simulation games in english vocabulary learning* (Master's thesis, Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Erkman, F., (1987). *Göstergebilime Giriş*. Istanbul: Alan Yayıncılık.

- Fabricius-Hansen, C. (2002). Texte in der Fremdsprache lesen und verstehen: Überlegungen zu einem vernachlässigten Thema. *Report of the project Languages in Contrast*, 16, 1-17.
- Ferreira, C., & Fernandes, H. (2014). Transmedia storyworlds: Digital games, transmedia, and cross-media. A case study of 'Prince of Persia.'. In *Videojogos, Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos* (pp. 1-10).
- Fill, A. (1993). *Ökolinquistik: Eine Einführung*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Flom, L., & Robinson, C. (2005). *Using a genetic algorithm to weight an evaluation function for Tetris*. Colorado State University, Department of Computer Science, <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=2f5598f4a2e211681835a500c484e262bdbaf50d> 15.04.2023 tarihinde erişildi.
- Fokides, E., & Foka, A. (2017). Computer Games and English as a Foreign Language: Results of a Pilot Study. *Open Journal for Educational Research*, 1(1), 31-44.
- Games, S. (2021). Unboxing Age Of Empires. *Paratextualizing Games: Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play*, 13, 97.
- Gish, H. (2010). Playing the Second World War: Call of Duty and the telling of history. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 4(2), 167-180.
- Golub, A. (2010). Being in the World (of Warcraft): Raiding, realism, and knowledge production in a massively multiplayer online game. *Anthropological Quarterly*, 17-45.
- Güneş, A. (2012). Çağdaş bir Çözümleme Yöntemi: Göstergibilim. *Humanities Sciences*, 7(2), 31-43.
- Güneş, A. (2013). Göstergibilim Tarihi. *Humanities Sciences*, 8(4), 332-348.

- Günther, M. The Switch from Resistance to Drudgery in the Creation of Computer Role-playing Games. *Play/Write Student Journal*, 34.
- Hanson-Smith, E. (2000). The role of technological environments in language education. In E. Hanson-Smith (Ed.), *Technology-enhanced learning environments* (pp. 1-6).
- Harper, T. (2013). *The culture of digital fighting games: Performance and practice*. Routledge.
- Haugen, E. (1972a). *The Ecology of Language. Essays by Einar Haugen*. (Ed. AnwarS. Dil). Standford: Stanford University Press. zitiert von Fill, A. (1993). *Ökolinquistik: Eine Einführung*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Haugen, E. (1972b). *The Ecology of Language*. In: Haugen 1972a. (325-339). zitiert von Fill, A. (1993). *Ökolinquistik: Eine Einführung*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Jones, J. (2001). CALL and the teacher's role in promoting learner autonomy. *CALL-EJ Online*, 3(1). <http://callej.org/journal/3-1/jones.html> 4.5.2023 tarihinde erişildi.
- Kahraman, İ. *Dijital oyunların iletişim dinamikleri: Selçuk Üniversitesi öğrencilerine yönelik bir araştırma* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Kaleidoscope Network of Excellence Mobile Learning Initiative, University of
- Kohler, C. (2005). *Retro gaming hacks: Tips & tools for playing the classics*. "O'Reilly Media, Inc."
- Klimova, B., & Kacet, J. (2017). Efficacy of computer games on language learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 16(4), 19-26.
- Krumm, H.J., Fandrych, C., Hufeisen, B. & Riemer, C. (2010). *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache Eine internationales Handbuch*. Berlin/ New York: De Gruyter Mouton.

- Kukulka-Hulme, A., & Shield, L. (2008). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, S. 271-289. doi:10.1017/S0958344008000335
- Le, M., & Cliffe, J. (1999). Counter-Strike. *Valve Corporation*.
- Liedtke, F., Tuchen, A. (2018). *Handbuch Pragmatik*. Stuttgart: J. B. Metzler Verlag.
- Long, R. U. (2019). Roblox and effect on education. *Springfield (MO): Drury University*.
- Long, R. U. (2019). Roblox and effect on education. *Springfield (MO): Drury University*.
- Lowood, H. (2009). Videogames in computer space: The complex history of pong. *IEEE Annals of the History of Computing*, 31(3), 5-19.
- Miangah, T. M., & Nezarat, A. (2012). Mobile-assisted language learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3(1), 309.
- Molenda, M. (2008). Historical Foundations. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Van Merriënboer, & M. P. Driscoll (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (3. Ed., pp. 3–20). New York: Routledge.
- Monnens, D., & Goldberg, M. (2015). Space Odyssey: The long journey of Spacewar! from MIT to computer labs around the world. *Kinephanos: Journal of Media Studies and Popular Culture*, 124-147.
- Morris, C. (1946). *Signs, language and behavior*. Prentice-Hall.
- Morris, C. W. (1981). *Symbolik und Realität*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Naka, Y. Yuji Naka (2006) creator of Sonic the Hedgehog. *Very Important Game People in the History of Computer and Video Games*.

https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/12544/optika_id_1037_kuittinen_petri_2006.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=139

22.04.2023 tarihinde erişildi.

- Newman, J. (2016). Mazes, monsters and multicursality. Mastering Pac-Man 1980–2016. *Cogent Arts & Humanities*, 3(1), 1190439.
- Nöth, W. (2000). *Handbuch der Semiotik*. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler Verlag.
- Nöth, W. (Ed.). (2010). The criterion of habit in Peirce's definitions of the symbol. *Transactions of the Charles S. Peirce Society: A Quarterly Journal in American Philosophy*, 46(1), 82-93.
- Nuamah, G. (2012). *Development Of A Smart Gaming Software For Basic Level Students In Ghana* (Doctoral dissertation).
- Özdemir, Z. (2018). Üniversite öğrencilerinin akıllı telefon oyun tercihleri ile cinsiyet, gelir ve akıllı telefon kullanım alışkanlıkları arasındaki ilişkiler üzerine inceleme. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 4(2), 79-107.
- Özgür, A. (2006). Göstergibilim. *Erişim adresi: http://www. ahmetozgur.com/akademik/gostergibilim_2006.pdf. Erişim tarihi, 12, 2017.*
- Özsoy, Ö., & Turan, B. O. (2021). Video Oyunlarından Uyarlanan Filmlerin Başarı ve Başarısızlık Analizi. *Turkish Online Journal Of Design Art And Communication*, 11(2), 635-658.
- Özsoy, S. (2009). *Su ve Yaşam: Suyun Toplumsal Önemi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Panumate, C., Xiong, S., Iida, H., & Kondo, T. (2015). Evolutionary changes of Pokemon game: A case study with focus on catching Pokemon. In *Entertainment Computing-ICEC 2015: 14th International Conference, ICEC 2015, Trondheim, Norway, September 29-October 2, 2015, Proceedings 14* (pp. 182-194). Springer International Publishing.

- Peirce, C. (1991). *Naturordnung und Zeichenprozess*. Frankfurt: Suhrkamp Taschenbuch Verlag.
- Rauscher, A. Playing Situationism. *Navi Gationen*, 16, 41- 52.
- Reinhardt, J., Warner, C., & Lange, K. (2014). Digital games as practices and texts: new literacies and genres in an L2 German classroom, In: Guikema, J., P., & Williams, L. (Eds.), *Digital Literacies in Foreign and Second Language Education, CALICO Monograph Series*, 12, 159-190.
- Rıfat, M. (1992). *Göstergebilimin ABC'si*, Istanbul: Simavi Yayınları.
- Rizov, T., Tashevski, R., Zhivskovski, M. (2020). Design of a game controller for people with motor impairment. *MoNGeometrija The 7th ICGG Conference*, 18- 21.
- Roblox Corporation. "A year in Roblox 2021 Data". Zugang: 23.06.2023. <https://blog.roblox.com/de/2022/01/ein-jahr-auf-roblox-2021-in-daten/> .
- Şahin, S. (2009). *Die Rezeption des Begriffes "Heimat" in drei Generationen der in Deutschland Lebenden Türken ein Beitrag zur Soziolinguistik und Semiotik*. Diss. Hacettepe Universität. Ankara.
- Şahin, S. (2014). *Göstergebilim ve Tarihsel Gelişimi (Semiyotik, Semiyoloji)*. Ankara: Hacettepe Yayınları.
- Samuels, M. L. (1970). *Linguistic Evolution*. Cambridge: Cambridge University Press. zitiert von Fill, A. (1993). *Ökolingüistik: Eine Einführung*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Sanglard, F. (2017). *Game Engine Black Book: Wolfenstein 3D*. Software Wizards.
- Sarı, H. (2006). *Bilgisayar destekli yabancı dil öğretimi ile ilgili öğrenci görüşleri [Students conception about computer based foreign language teaching]* (Doctoral dissertation, Yüksek Lisans Tezi [YÖK Tez No: 186673]. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya).
- Saussure, F. d. (1967). *Grundfragen der Allgemeinen Sprachwissenschaft*. Berlin: Walter De Gruyter & Co.

- Sharples, M. (Ed.). (2006). *Big issues in mobile learning*. Report of a workshop by the
- Tahir, D. (2019). *Almanca Öğretiminde Podcast Yardımıyla Dinleme Becerilerinin Geliştirilmesine Yönelik Bir Araştırma*. (Yüksek Lisans Tezi [YÖK Tez No: 598131]. Gazi Üniversitesi, Ankara).
- Timur, Ş. (2001). *Göstergebilim Tartışmaları*. Istanbul: Multilingual Yayınları.
- Trabant, J. (1989). *Zeichen des Menschen. Elemente der Semiotik*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Trampe, W. (1990). *Ökologische Linguistik. Grundlagen einer ökologischen Wissenschafts- und Sprachtheorie*. Opladen: Westdeutscher Verlag. zitiert von Fill, A. (1993). *Ökolingüistik: Eine Einführung*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Uşun, S. (2000), *Dünyada ve Türkiye’de Bilgisayar Destekli Öğretim*, Pagem Yayıncılık, Ankara.
- Vardar, B. (1988). *Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü*, Istanbul: ABC Yayınları.
- Viberg, O., & Grönlund, Å. (2012). Mobile assisted language learning: A literature review. In *11th World Conference on Mobile and Contextual Learning*.
- Vildomec, V. (1971). *Multilingualism*. Leiden: Sijthoff. zitiert von Fill, A. (1993). *Ökolingüistik: Eine Einführung*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Wandruszka, M. (1979). *Die Mehrsprachigkeit des Menschen*. München, Zürich: Piper. zitiert von Fill, A. (1993). *Ökolingüistik: Eine Einführung*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Warschauer, M., & Healey, D. (1998). Computers and language learning: An overview. *Language teaching*, S. 57-71.
- Weinreich, U. (1968). *Language in Contact. Findings and Problems*. The Hague, Paris: Mouton (1st edn. 1953). zitiert von Fill, A. (1993). *Ökolingüistik: Eine Einführung*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Wikipedia. “Roblox”. Zugang: 23.06.2023.
<https://de.wikipedia.org/wiki/Roblox#:~:text=Roblox%20verf%C3%BCgt%20>

20%C3%BCber%20zwei%20Millionen,mit%20%C3%BCber%2011%20Millionen%20Spielen.

- Yahya, S., Ahmad, E., & Abd Jalil, K. (2010). The definition and characteristics of ubiquitous learning: A discussion. *International Journal of Education and Development using ICT*, 6(1).
- Yamaç, K. (2009). *Bilgi toplumu ve üniversiteler* (Vol. 12131). Eflatun Basım Dağıtım Yayıncılık.
- Yanpar Şahin, T., & Yıldırım, S. (1999). Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme, Ankara: Anı Yayıncılık. *Öğretim ve Eğitim Durumları İlişkisi*, 389.
- Zengin, M. (2019). *İngilizce Kelime Öğretiminde Eğitsel Bilgisayar Oyunları Kullanımının Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi* (Doktora tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi).


ANHANG 1 ORJİNALLİK FORMU

| | | | |
|---|---|------------------------------|------------|
|  | HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ | Doküman Kodu Form No. | FRM-DR-21 |
| | | Yayın Tarihi Date of Pub. | 04.01.2023 |
| | FRM-DR-21 Doktora Tezi Orijinallik Raporu <i>PhD Thesis Dissertation Originality Report</i> | Revizyon No Rev. No. | 02 |
| | | Revizyon Tarihi Rev. Date | 25.01.2024 |

| | |
|---|--|
| HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ ALMAN DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA | |
| Tarih: 23/12/2024 | |
| Tez Başlığı: Dijital Ortamda Çevre Dilbilim: Roblox'taki Bilişsel ve Dilsel Etkileşimler | |
| Tez Başlığı (Almanca/Fransızca)*: Ökologische Linguistik im digitalen Raum: Kognitive und sprachliche Interaktionen in Roblox | |
| Yukarıda başlığı verilen tezin a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam ...143... sayfalık kısmına ilişkin, 23.12.2024 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezin benzerlik oranı % 5... 'dir. | |
| Uygulanan filtrelemeler**: | |
| 1. <input type="checkbox"/> Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç | |
| 2. <input checked="" type="checkbox"/> Kaynakça hariç | |
| 3. <input checked="" type="checkbox"/> Alıntılar hariç | |
| 4. <input type="checkbox"/> Alıntılar dâhil | |
| 5. <input checked="" type="checkbox"/> 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç | |
| Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tezin herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumlarda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. | |
| Gereğini saygılarımla arz ederim. | |
| Dilek TAHİR/  | |

| | | | |
|--------------------------|------------------------------|---|--|
| Öğrenci Bilgileri | Ad-Soyad | Dilek TAHİR | |
| | Öğrenci No | N21145697 | |
| | Enstitü Anabilim Dalı | Alman Dili ve Edebiyatı | |
| | Programı | Doktora | |
| | Statüsü | Doktora <input checked="" type="checkbox"/> | Lisans Derecesi ile (Bütünlük) Dr <input type="checkbox"/> |

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.
Dr. Öğretim Üyesi, Sedat ŞAHİN, 

*Tez Almanca veya Fransızca yazılıyor ise bu kısımda tez başlığı **Tez Yazım Dilinde** yazılmalıdır.

**Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları İkinci bölüm madde (4)/3'te de belirtildiği üzere: Kaynakça hariç, Alıntılar hariç/dâhil, 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç (Limit match size to 5 words) filtreleme yapılmalıdır.

| | | | |
|---|---|------------------------------|------------|
|  | HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ | Doküman Kodu Form No. | FRM-DR-21 |
| | | Yayın Tarihi Date of Pub | 04.01.2023 |
| | FRM-DR-21 Doktora Tezi Orijinallik Raporu <i>PhD Thesis Dissertation Originality Report</i> | Revizyon No Rev. No. | 02 |
| | | Revizyon Tarihi Rev. Date | 25.01.2024 |

TO HACETTEPE UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES
DEPARTMENT OF GERMAN LANGUAGE AND LITERATURE

Date: 23/12/2024

Thesis Title (In English): Ecological Linguistics in the Digital Space: Cognitive and Linguistic Interactions in Roblox


According to the originality report obtained by myself/my thesis advisor by using the Turnitin plagiarism detection software and by applying the filtering options checked below on 23.12.2024 for the total of143..... pages including the a) Title Page, b) Introduction, c) Main Chapters, and d) Conclusion sections of my thesis entitled above, the similarity index of my thesis is5..... %.

Filtering options applied**:

- Approval and Declaration sections excluded
- References cited excluded
- Quotes excluded
- Quotes included
- Match size up to 5 words excluded

I hereby declare that I have carefully read Hacettepe University Graduate School of Social Sciences Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports that according to the maximum similarity index values specified in the Guidelines, my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge.

I respectfully submit this for approval.

Dilek TAHİR/ 

| | | | |
|----------------------------|-----------------------|---|--|
| Student Information | Name-Surname | Dilek TAHİR | |
| | Student Number | N21145697 | |
| | Department | German Language and Literature | |
| | Programme | PhD | |
| | Status | PhD <input checked="" type="checkbox"/> | Combined MA/MSc-PhD <input type="checkbox"/> |


SUPERVISOR'S APPROVAL

APPROVED
Dr. Öğretim Üyesi, Sedat ŞAHİN, 

**As mentioned in the second part [article (4)/3] of the Thesis Dissertation Originality Report's Codes of Practice of Hacettepe University Graduate School of Social Sciences, filtering should be done as following: excluding reference, quotation excluded/included, Match size up to 5 words excluded.

ANHANG 2 ETİK KURUL MUAFİYET FORMU

| | | | | |
|---|---|------------------------------|------------------------------|------------|
|  | HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ | Doküman Kodu Form No. | FRM-DR-12 | |
| | | | Yayın Tarihi Date of Pub. | 22.11.2023 |
| | FRM-DR-12 Doktora Tezi Etik Kurul Muafiyeti Formu <i>Ethics Board Form for PhD Thesis</i> | Revizyon No Rev. No. | 02 | |
| | | Revizyon Tarihi Rev. Date | 25.01.2024 | |

| | |
|--|-------------------|
| HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ ALMAN DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA | Tarih: 17/12/2024 |
| <p>Tez Başlığı: Dijital Ortamda Çevre Dilbilim: Roblox'taki Bilişsel ve Dilsel Etkileşimler</p> <p>Tez Başlığı (Almanca/Fransızca)*: Ökologische Linguistik im digitalen Raum: Kognitive und sprachliche Interaktionen in Roblox</p> <p>Yukarıda başlığı verilen tez çalışmam:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. İnsan ve hayvan üzerinde deney niteliği taşımamaktadır. 2. Biyolojik materyal (kan, idrar vb. biyolojik sıvılar ve numuneler) kullanılmasını gerektirmemektedir. 3. Beden bütünlüğüne veya ruh sağlığına müdahale içermemektedir. 4. Anket, ölçek (test), mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme gibi teknikler kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütülen araştırma niteliğinde değildir. 5. Diğer kişi ve kurumlardan temin edilen veri kullanımını (kitap, belge vs.) gerektirmektedir. Ancak bu kullanım, diğer kişi ve kurumların izin verdiği ölçüde Kişisel Bilgilerin Korunması Kanuna riayet edilerek gerçekleştirilecektir. <p>Hacettepe Üniversitesi Etik Kurullarının Yönergelerini inceledim ve bunlara göre çalışmamın yürütülebilmesi için herhangi bir Etik Kuruldan izin alınmasına gerek olmadığını; aksi durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.</p> <p>Gereğini saygılarımla arz ederim.</p> <p style="text-align: right;">Dilek TAHİR </p> | |

| | | | |
|-------------------|-----------------------|---|-------------------------------------|
| Öğrenci Bilgileri | Ad-Soyad | Dilek TAHİR | |
| | Öğrenci No | N21145697 | |
| | Enstitü Anabilim Dalı | Alman Dili ve Edebiyatı | |
| | Programı | Doktora | |
| | Statüsü | Doktora <input checked="" type="checkbox"/> | Lisans Derecesi ile (Bütünleşik) Dr |

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.
Dr. Öğretim Üyesi, Sedat ŞAHİN, 

* Tez Almanca veya Fransızca yazılıyor ise bu kısımda tez başlığı **Tez Yazım Dilinde** yazılmalıdır.

| | | | |
|---|---|------------------------------|------------|
|  | HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ | Doküman Kodu Form No. | FRM-DR-12 |
| | | Yayın Tarihi Date of Pub | 22.11.2023 |
| | FRM-DR-12 Doktora Tezi Etik Kurul Muafiyeti Formu <i>Ethics Board Form for PhD Thesis</i> | Revizyon No Rev. No. | 02 |
| | | Revizyon Tarihi Rev. Date | 25.01.2024 |

HACETTEPE UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES
DEPARTMENT OF GERMAN LANGUAGE AND LITERATURE

Date: 17/12/2024


ThesisTitle (In English): Ecological Linguistics in the Digital Space: Cognitive and Linguistic Interactions in Roblox

My thesis work with the title given above:

- Does not perform experimentation on people or animals.
- Does not necessitate the use of biological material (blood, urine, biological fluids and samples, etc.).
- Does not involve any interference of the body's integrity.
- Is not a research conducted with qualitative or quantitative approaches that require data collection from the participants by using techniques such as survey, scale (test), interview, focus group work, observation, experiment, interview.
- Requires the use of data (books, documents, etc.) obtained from other people and institutions. However, this use will be carried out in accordance with the Personal Information Protection Law to the extent permitted by other persons and institutions.

I hereby declare that I reviewed the Directives of Ethics Boards of Hacettepe University and in regard to these directives it is not necessary to obtain permission from any Ethics Board in order to carry out my thesis study; I accept all legal responsibilities that may arise in any infringement of the directives and that the information I have given above is correct.

I respectfully submit this for approval.

Dilek TAHİR/ 

| | | | |
|----------------------------|----------------|---|--|
| Student Information | Name-Surname | Dilek TAHİR | |
| | Student Number | N21145697 | |
| | Department | German Language and Literature | |
| | Programme | PhD | |
| | Status | PhD <input checked="" type="checkbox"/> | Combined MA/MSc-PhD <input type="checkbox"/> |

SUPERVISOR'S APPROVAL

APPROVED
Dr. Öğretim Üyesi, Sedat ŞAHİN 

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Dilek Tahir
Doğum Yeri ve Tarihi : Ankara/ 01.12.1986

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Hacettepe Üniversitesi Alman Dili Eğitimi
Anabilim Dalı
Yüksek Lisans : Gazi Üniversitesi Alman Dili ve Eğitimi
Öğrenimi Ana Bilim Dalı
Bildiği Yabancı Diller : Almanca, İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri :


İş Deneyimi

Stajlar : Ümitköy Türk Telekom Sosyal Bilimler
Lisesi
Projeler :
Çalıştığı Kurumlar : Bilkent Üniversitesi Yabancı Diller
Koordinatörlüğü (2009- 2012)
Gazi Üniversitesi Yabancı Diller
Yüksekokulu (2012- devam etmekte)

İletişim

E-Posta Adresi : dilektahir@gmail.com

Tarih : 17.12.2024

| | | |
|--|--|---|
| | <p>ÖKOLOGISCHE LINGUISTIK IM DIGITALEN RAUM: KOGNITIVE UND SPRACHLICHE INTERAKTIONEN IN ROBLOX</p> <p>Dilek TAHİR</p> <p>2024</p> | <p></p> <p>Hacettepe Universität Institut für Sozialwissenschaften</p> <p>Abteilung für Deutsche Sprache und Literatur</p> <p>ÖKOLOGISCHE LINGUISTIK IM DIGITALEN RAUM: KOGNITIVE UND SPRACHLICHE INTERAKTIONEN</p> <p>Dilek TAHİR</p> <p>Inauguraldissertation</p> <p>Ankara, 2024</p> |
|--|--|---|