

**Unterrichtsmaterial und Kopiervorlagen für eine
Unterrichtsreihe im Deutschunterricht
und fächerübergreifend für den Unterricht in
Medienbildung, Ethik und Politik zu**

Martin Schäuble: Godland

FISCHER KJB, 2023

336 Seiten

ISBN 978-3-7373-4311-4



Autorin: Inga Piel

Umfang: ca. 17 Unterrichtsstunden

Ab der 7. Jahrgangsstufe

INHALTSÜBERSICHT

Einführung: Didaktische und methodische Anmerkungen	3
Zum Inhalt des Buches	3
Arbeit mit den Kopiervorlagen	4
Umgang mit den Arbeitsaufträgen	6
Tabellarische Kapitelübersicht	8
Lösungen	13
KV 2, Plus-Aufgabe	13
KV 5, Aufgabe 1	13
KV 7, Aufgabe 1	13
KV 9, Aufgabe 1	14
Kopiervorlagen	
KV 1 Godland?! (<i>zum Einstieg</i>)	
KV 2 Leben auf der Serverinsel (<i>zu Kapitel 1</i>)	
KV 3 Die Botschaft (<i>zu Kapitel 2 bis Kapitel 3, S. 35</i>)	
KV 4 Die Zeremonie (<i>zu Kapitel 3 ab Seite 36 bis Kapitel 4</i>)	
KV 5 Die Lüge (<i>zu den Kapiteln 5–7</i>)	
KV 6 Das Paradies (<i>zu den Kapiteln 8–11</i>)	
KV 7 Godland – Himmel oder Hölle? (<i>zu den Kapiteln 12–14</i>)	
KV 8 Weitere Besuche (<i>zu den Kapiteln 15–18</i>)	
KV 9 Der Unfall (<i>zu den Kapiteln 19–21</i>)	
KV 10 Die Serverinsel als Zuflucht (<i>zu den Kapiteln 22–23</i>)	
KV 11 Flucht von der Serverinsel (<i>zu den Kapiteln 24–26</i>)	
KV 12 Die Grenzen von Godland (<i>zu den Kapiteln 27–28</i>)	
KV 13 Die Rückkehr zur Serverinsel (<i>zu den Kapiteln 29–30</i>)	
KV 14 Die Zerstörung von Godland (<i>zu den Kapiteln 31–33</i>)	
KV 15 Das Ende (<i>zu Kapitel 33</i>)	

Zum Inhalt des Buches

Der Roman spielt in einer unbestimmten Zukunft, in der sich die Welt nach verheerenden Klimakriegen sehr verändert hat. Die Menschheit hat sich dabei in zwei Gruppen aufgeteilt: auf der einen Seite die Reichen, die sich den Kriegen entzogen haben, indem sie ihr Bewusstsein in die virtuelle Welt „Godland“ hochgeladen haben.

Ihnen gegenüber stehen auf der anderen Seite diejenigen, die die Kriege als Flüchtlinge überlebt haben und nichts als ihr Leben retten konnten. Auf vereinzelteten Außenposten im Pazifik kümmern sich kleine Gruppen von ihnen auf sogenannten „Serverinseln“ um die Superrechner, die Godland zur Verfügung stellen. Halten sie 20 Jahre durch, dürfen sie sich als Belohnung ebenfalls in diese virtuelle Welt hochladen lassen. Beaufsichtigt und koordiniert werden diese Gruppen von einer künstlichen Intelligenz mit dem Namen „Godmother“.

Im Mittelpunkt der Geschichte steht die 15-jährige Yolanda, die mit ihrem Vater als kleines Kind vor den Klimakriegen geflohen ist und nun auf einer solchen Serverinsel lebt. Sie bemüht sich, allen Anforderungen zu genügen, um eines Tages auch nach Godland hochgeladen zu werden. Doch die Bedingungen auf der Serverinsel verschlechtern sich immer mehr, es gibt nicht genug zu essen, kaum medizinische Versorgung oder Ersatzteile für Verluste am Material. Und nach einer Reparaturrexpedition mit ihren gleichaltrigen Freunden Tian und Silver findet Yolanda sogar eine Botschaft, die lautet: „Godland ist ein Fake. Seid bereit.“ In ihr steigen immer mehr Zweifel an Godmother und dem Sinn ihres Lebens auf der Serverinsel auf, zumal Godmother immer unmöglichere Dinge von ihr verlangt.

Um Yolanda zu beruhigen, gestattet Godmother ihr jedoch schließlich, was noch niemandem vorher erlaubt war: Sie darf Godland besuchen. Doch ihre Erlebnisse machen es ihr nicht leichter, die Befehle Godmothers zu befolgen und das entbehrungsreiche Leben weiter zu ertragen. Schließlich muss sie sich entscheiden: Soll sie die Insel in eine unsichere Zukunft verlassen oder bleiben und weiter auf Besserung hoffen?

Arbeit mit den Kopiervorlagen

Die Lektüre eignet sich für Lernende ab der Jahrgangsstufe 7. Dabei werden gleichermaßen Jungen wie Mädchen angesprochen. Auch wenn die Protagonistin eine 15-Jährige ist, können sich aufgrund des Themas und der Erzählweise, die an Science-Fiction-Filme, -Serien oder auch -Games erinnert, auch Jungen gut angesprochen fühlen. Die Verbindung von spannender Geschichte und Themen aus der direkten Lebenswelt der Lernenden macht diesen „Pageturner“ zu einer gut geeigneten Lektüre für den Deutschunterricht.

In den Kopiervorlagen werden mehrere inhaltliche und formale Schwerpunkte behandelt. Zum einen gibt es die Auseinandersetzung mit den Themen Digitalität, Klimawandel sowie zukünftiges Leben. Zum anderen beschäftigen sich die Lernenden mit im Deutschunterricht wichtigen inhaltlichen Kompetenzen wie der Erarbeitung von Merkmalen einer spannenden Geschichte sowie Dystopien in unterschiedlichen Medien. Darüber hinaus werden auch soziale Kompetenzen geschult, indem die Lernenden die Aufgaben in unterschiedlichen Sozialformen bearbeiten. Auch die Medienkompetenz spielt eine Rolle: Neben der inhaltlichen Beschäftigung gibt es auch Arbeitsaufträge, die diese Kompetenz ansprechen und fördern.

Die vorliegenden Kopiervorlagen verstehen sich dabei als „Leitfaden“ durch die Lektüre. Nach und nach in der vorgegebenen Reihenfolge eingesetzt, ergibt sich daraus eine komplette Unterrichtsreihe (im Umfang von ca. 17 Unterrichtsstunden), mit der sich der Roman vollständig erschließen lässt. Die Kopiervorlagen beziehen sich immer konkret auf ein bis ca. vier Kapitel, die als Sinneinheit mit Hilfe der zugehörigen Kopiervorlage erarbeitet werden. Da der Roman sehr lang ist, sollten diese Kapitel als Hausaufgabe zur nächsten Stunde gelesen werden. Es bietet sich an, die Arbeitsblätter in einer Mappe zu sammeln, die mit weiteren Seiten ergänzt werden kann (Bilder oder Collagen zu einzelnen Kapiteln, Rechercheergebnisse aus der Bibliothek usw., selbstverständlich mit einem Deckblatt und Inhaltsverzeichnis versehen), und diese dann am Schluss zu bewerten.

Arbeiten Ihre Lernenden vor allem mit digitalen Medien, kann eine Mappe oder ein Lektüreheft auch digital angelegt werden. Die Arbeitsblätter können eingescannt werden, und die Antworten dazu werden mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogramms erstellt und hinzugefügt. Dazu können dann weitere Filme, Audios, Bilder usw. ergänzt und Verlinkungen gesetzt werden. Arbeiten die Lernenden mit iPads, bietet sich die Erstellung eines digitalen Portfolios mit Hilfe der App BookCreator an. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass darin angegeben ist, in welcher Sozialform (Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit) sie am besten umgesetzt werden können. Das ist aber natürlich kein Muss, je nach Lerngruppe und -situation können sie auch in anderen Kontexten eingesetzt werden. Dasselbe gilt für die Anregungen zur digitalen Umsetzung von Aufgaben: Ist die Lerngruppe nicht entsprechend ausgestattet oder im Umgang mit digitalen Aufgabenstellungen nicht geübt, können die Arbeitsaufträge leicht in analoge Arbeitsaufträge umgewandelt werden.

Wie man sieht, können die Arbeitsblätter deshalb auch einfach als „Ideen-Steinbruch“ genutzt werden, aus dem eine eigene Unterrichtsreihe mit den für die jeweilige Lerngruppe angemessenen und umsetzbaren Methoden entwickelt werden kann. Letztlich entscheidet jede Lehrkraft selbst, welche Arbeitsform für ihre Lernenden am besten passt.

Umgang mit den Arbeitsaufträgen

Die Aufgaben auf den Seiten sind so gehalten, dass sie von einfacheren und konkreten Anforderungen zu anspruchsvolleren Arbeitsaufträgen vorangehen und oft mit Transferaufgaben enden.

Die Methoden der Aufgaben sind so gewählt, dass die Lernenden sich der Lektüre auf unterschiedliche, oft handlungsorientierte Arten nähern: Das Spektrum reicht vom Schreiben von neuen Kapiteln über das Erstellen von Collagen, Präsentationen oder Erklärvideos bis zur Diskussion in der Lerngruppe. So ist gewährleistet, dass die Lernenden sich gemäß ihrer individuellen Art mit der Lektüre auseinandersetzen können. Zudem bleibt die Motivation während der gesamten Unterrichtsreihe hoch, wenn abwechslungsreich gearbeitet werden kann.

EINFÜHRUNG: DIDAKTISCHE UND METHODISCHE ANMERKUNGEN

Auf den Arbeitsblättern finden sich „Plus-Aufgaben“. Diese können zur Differenzierung als Zusatzaufgaben für besonders schnell arbeitende Lernende genutzt oder als freiwillig zu bearbeitende Arbeitsaufträge eingesetzt werden. Mit diesen Aufgaben erarbeiten die Lernenden weitere Inhalte des Buches oder des Leitthemas, sie sind jedoch für das Verständnis der Lektüre nicht essenziell notwendig.

Soll neben den Aufgaben zur Lektüre auch ein Arbeitsauftrag gegeben werden, der während der gesamten Zeit parallel zur Lektüre bearbeitet wird, so bieten sich hier folgende Methoden an:

- **Erstellen einer Lesekiste:** Die Lernenden bringen je einen Karton mit, den sie während der Lektüre mit Gegenständen, Bildern oder kleinen Liedern, Gedichten o. Ä. befüllen. Zum Abschluss der Lektüre stellen sie sich gegenseitig die Kisten vor und stellen sie ggf. zusammen mit ihren anderen Ergebnissen aus.
- **Tagebuch schreiben:** Die Lernenden wählen sich eine Figur aus dem Roman aus und schreiben aus deren Sicht Tagebucheinträge zu den wichtigen Ereignissen des Romans. Es können natürlich auch stattdessen Bilder oder Comics gezeichnet werden. Dieses Tagebuch kann am Schluss der Mappe hinzugefügt werden.
- **Podcast aufnehmen:** Die Lernenden richten einen Podcast ein. Immer zwei Personen unterhalten sich im Anschluss an die Lektüre und die Bearbeitung einer Lektüreeinheit über den Roman, was sie gerade damit gemacht und dabei gelernt haben. Diese Podcastserie kann im Anschluss an die Unterrichtsreihe für alle zur Verfügung gestellt werden.

Die Aufgaben auf den Arbeitsblättern lehnen sich an die Kompetenzerwartungen des Deutschunterrichts an, wie sie in den unterschiedlichen Curricula der Bundesländer vorgegeben sind. Die Beschäftigung mit einem altersgemäßen Jugendbuch, die Erschließung des Textes und die Erarbeitung der Themen und Figuren auf altersgemäße Weise stehen dabei selbstverständlich im Vordergrund. Dabei wenden die Lernenden der Jahrgangsstufe entsprechende Verfahren an und produzieren selbst

EINFÜHRUNG: DIDAKTISCHE UND METHODISCHE ANMERKUNGEN

Texte in unterschiedlichen Formen. Auch die kreative Auseinandersetzung mit der Lektüre wird gefördert, insbesondere beim Hineinversetzen in die Figuren, bei der Darstellung des Geschehens aus unterschiedlichen Perspektiven sowie beim Schreiben spannender Geschichten. Es werden darüber hinaus aber auch Kompetenzen zur Meinungsbildung, zum Diskutieren und zur Selbstreflexion gefördert, die die Lernenden von anderer Stelle im Deutschunterricht kennen.

Viel Spaß beim Lesen und viel Erfolg bei der Durchführung der Unterrichtsreihe!

TABELLARISCHE KAPITELÜBERSICHT

In dieser Übersicht sind die Inhalte der einzelnen Kapitel aufgeführt. Sie kann zur Orientierung dienen und schwächeren Lernenden als Mittel zum Verfolgen des langen Textes zur Verfügung gestellt werden.

Kapitel	Inhalt
1	Yolanda berichtet von den Klimakriegen der Vergangenheit und ihrem Leben auf der Serverinsel. Ein Alarm ruft alle Bewohner*innen ihres Decks A in die Trainingshalle: Es gibt ein Problem in der Entsalzungsanlage. Godmother bestimmt Tian, Silver und Yolanda dazu, den Fehler zu beheben.
2	Yolanda berichtet von einem früheren Wartungseinsatz, bei dem Tian seinen Finger verloren hat. Die drei Freunde werden von Godmother angeleitet, den Filter in der Entsalzungsanlage zu reinigen. Silver verfängt sich dabei in einem Netz und kann in letzter Sekunde von Yolanda und Tian gerettet werden. Im Müll, der sich im Filter verfangen hat, befindet sich auch ein Marmeladenglas mit einem Stück Papier mit einer Botschaft.
3	Der Filter kann nun ausgetauscht werden, dann kehren die drei zurück zu Deck A. Als Godmother bemerkt, dass Silver eifersüchtig auf Yolanda ist, führt sie eine Aussprache zwischen Tian und Yolanda herbei, bei der sie ziemlich unsanft ausplaudert, dass Tian nicht mehr als ein Bruder für Yolanda ist. Beim Frühstück gibt es eine gute Nachricht: Eine Bewohnerin von Deck B wird am nächsten Tag nach Godland hochgeladen.
4	Tian, Silver und Yolanda gehen auf das Freideck, der einzige Ort, an dem Godmother die Bewohner*innen nicht überwachen kann. Yolanda und Silver erzählen Tian von der Botschaft im Marmeladenglas: „Godland ist ein Fake. Seid bereit.“ Sie diskutieren darüber, was diese Botschaft bedeuten könnte. Sie wollen gerade über ihre Gefühle sprechen, als sie ihre Mitbewohnerin Mary gefährlich nahe am Rand der Freifläche bemerken. Sie ziehen sie zurück und versuchen, sie zu beruhigen. Schließlich erklärt ihnen Mary, dass ihre Freundin Zoe sich gerade von der Insel ins Meer gestürzt hat.
5	Godmother verlangt von allen vier bei der Rückkehr auf ihr Deck, dass sie von Zoes Tod als Unfall sprechen. Yolanda fragt sich zum ersten Mal, ob Godmother sie auch schon früher belogen hat.
6	Nach dem Frühstück am nächsten Tag werden alle Bewohner*innen von Deck A und B über Zoes „Unfall“ informiert. Godmother sorgt dafür, dass Mary von ihrem Mann und alle beide von Yolandas Vater überwacht werden.

TABELLARISCHE KAPITELÜBERSICHT

7	Godmother spricht allein mit Yolanda. Sie befürchtet, dass auch sie sich eines Tages etwas antun könnte, unter anderem weil sie ihre Mutter, die auf der Flucht gestorben ist, immer noch vermisst. Sie kündigt Yolanda an, dass sie als erste Analoge Godland besuchen darf.
8	Godmother schickt Yolanda zum Kontrollzentrum, wo der Besuch unverzüglich in die Wege geleitet werden soll. Yolanda muss eine Art Datenhelm aufsetzen und bekommt eine Narkose, um ihr Bewusstsein in der Realität auszuschalten, während sie sich in der virtuellen Welt bewegt. Yolanda ist nervös, freut sich aber auch.
9	Yolanda findet sich in einem Boot auf einem Fluss wieder. Ein fremder Junge, Finn, taucht auf und lädt sie zu einem Wettrudern ein. Er kann ihre Gedanken hören und mit ihr kommunizieren, ohne zu sprechen, glaubt aber nicht, Teil ihrer Simulation zu sein. Er bringt sie zu der Heilerin Muriel, die gewissermaßen die Godmother in der virtuellen Welt ist und ihr die Bedingungen von Godland erklärt. Sie erläutert, dass Finn zu den Hochgeladenen gehört, die sich an ihr vorheriges reales Leben nicht erinnern, und versucht, sie zu „verkuppeln“.
10	Yolanda trifft ihre Mutter. Doch bevor sie sich länger unterhalten können, endet Yolandas Besuch in Godland. Sie hat zwei Tage dort verbracht und soll sich nun ausruhen. Sie fragt Godmother nach ihrer Mutter, doch Godmother behauptet, dass diese in ihrer Simulation nicht vorgekommen sei.
11	Yolanda berichtet ihrem Vater vom Besuch in Godland und dass sie ihre Mutter gesehen hat. Er wird wütend und schreit sie an, dass die Mutter tot sei. Auch Godmother versichert Yolanda wieder, dass sie ihre Mutter nicht gesehen haben kann.
12	Alle Bewohner*innen versammeln sich in der Kantine, und Godmother zeigt ihnen Yolandas Reise auf dem Monitor, was ihr sehr peinlich ist. Nachfolgend soll nun jeder Godland einmal besuchen dürfen. Als Nächster soll Yolandas Vater dran sein, der das Ereignis verpasst hat und Yolanda nicht sehen will.
13	Bis nach seinem Besuch in Godland sieht Yolanda ihren Vater nicht mehr. Als Godmother seine Simulation in der Kantine präsentiert, erkennt sie ihr Leben vor der Flucht. Sie sieht ihren jüngeren Vater, ihre Mutter und einen Bruder, von dem sie nichts wusste.
14	Yolandas Vater erzählt ihr von ihrem Bruder, der als Baby gestorben ist. Er diskutiert mit Godmother darüber, dass es ungerecht war, dass sich nur Reiche nach Godland hochladen konnten, und dass sein Sohn in der virtuellen Welt zwar für ihn sichtbar, aber er selbst trotzdem tot ist. Yolanda versteht zwar seine Reaktion, jedoch findet sie es immer noch erstrebenswert, nach Godland zu kommen und dort ein besseres Leben zu führen.

TABELLARISCHE KAPITELÜBERSICHT

15	Yolanda geht zum Putzdienst mit Tian. Er drängt sie, sich beim nächsten Alarm freiwillig zu melden. Trotz der Besuche in Godland macht sich weiter Unzufriedenheit breit.
16	Godmother schickt Yolanda in ihre alte Schule, wo sie ein VR-Brille aufsetzen soll. Sie trifft Finn wieder, und sie verbringen Zeit miteinander, bis Godmother sie zurückruft. Entgegen deren Wunsch ist Yolanda nicht verliebt, stattdessen erfährt sie, dass in Godland einige Dinge wie Farben nicht mehr richtig dargestellt werden.
17	Das Essen muss weiter rationiert werden, da von den Bewohner*innen von Deck B kein Fisch gefangen wurde. Die nächste Godland-Reise wird gezeigt, und Silver darf überraschend schon früher auf ihre Reise gehen.
18	Godmother zeigt Silvers Reise in ihre Simulation. Auch dort ist sie mit Tian zusammen. Am Schluss sieht Yolanda zu ihrer Überraschung, dass die Heilerin in Silvers Simulation ihr Gesicht trägt.
19	Ein Alarm geht los. Tian, Silver und Yolanda melden sich freiwillig. Godmother verpflichtet sie, über ihren Einsatz kein Wort zu den anderen zu sagen. Als sie auf Deck B ankommen, stellen sie fest, dass keine Menschen mehr dort sind und Godmother dort weder etwas sehen noch hören kann. Ihr Auftrag besteht darin, die Schleuse zu den Schlafkojen zu verriegeln.
20	Die drei stellen fest, dass der Bereich der Schlafkojen voller Wasser steht. Die Tür muss verriegelt werden, damit nicht die gesamte Insel vollläuft. In einer der Außenwände sieht Yolanda ein Loch, das jemand hineingeschnitten haben muss. Nachdem die Tür verriegelt ist, erklärt Silver, dass es einen Aufstand gegeben hat und die Bewohner*innen die Insel verlassen haben. Tian und Silver deuten an, noch mehr Nachrichten bekommen und nichts gesagt zu haben, weil Yolanda bisher Godmother zu sehr vertraute. Bevor sie weiter-sprechen können, beordert Godmother sie zurück und verriegelt Deck B für immer.
21	Am nächsten Morgen erzählen Yolanda, Tian und Silver die vereinbarte Lüge über einen Laborunfall. Godmother erklärt, dass es keine Überlebenden gab. Daher ordnet sie Doppelschichten an. Die Bewohner*innen von Deck A wenden ein, dass sie das mit ihren begrenzten Ressourcen auf Dauer nicht aushalten werden. Godmother verspricht daraufhin Hilfe von einer anderen Serverinsel, was aber auf Skepsis stößt. Außerdem soll möglichst schnell Nachwuchs für die Insel gezeugt werden, sowohl von Tian und Silver als auch von Yolanda und dem Mitbewohner Aidan.

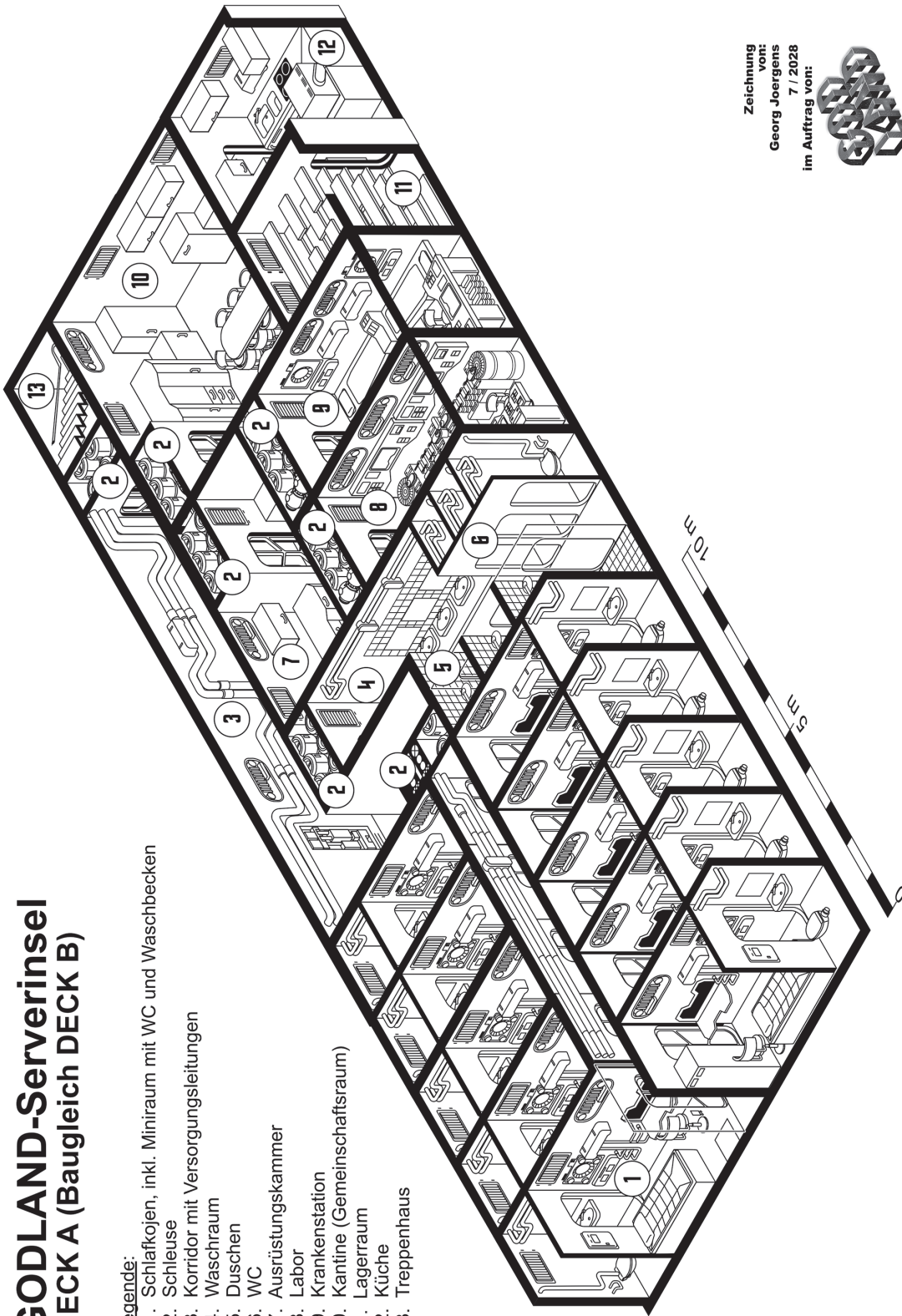
TABELLARISCHE KAPITELÜBERSICHT

22	Yolanda stürzt in ihre Schlafkoje und ärgert sich über Godmother, der sie nicht mehr vertraut. Plötzlich steht Aidan vor der Tür, da Godmother ihn zu ihr geschickt und seine Schlafkoje verschlossen hat. Er gesteht Yolanda, nicht auf Frauen zu stehen. Beide sind ratlos, wie es nun weitergehen soll, da eine Diskussion mit Godmother nicht weiterführt.
23	Yolanda stellt fest, dass Godmother selbst in den Duschen Kameras anbringen lässt, und folgert, dass sie Angst hat. Sie begegnet Silver und Tian vor der Trainingshalle, und die beiden fordern sie auf, hineinzugehen. In der Halle fällt ihr als Erstes eine offene Tür zu einem Lagerraum auf. Als sie unauffällig hineinschlüpft, trifft sie dort einen Mann mit langen Haaren, der offensichtlich von draußen kommt.
24	Der Mann gibt Yolanda einen länglichen Metallgegenstand, den er als „Godmothers Grabstein“ bezeichnet. Für weitere Erklärungen ist keine Zeit, da schon nach Yolanda gesucht wird. Nachdem Yolanda in ihrer Schlafkoje ist, erkennt Godmother den Fremdkörper, den sie versteckt hat. Bevor sie reagieren kann, steigt ein Blitz aus dem Metallkasten und legt Godmother lahm. Silver und Tian rufen alle Bewohner*innen von Deck A zusammen und fordern sie auf, ihnen auf das Freideck zu folgen, von wo aus sie von der Insel fliehen können.
25	Yolanda rennt zusammen mit vielen anderen zum Freideck. Sie verspricht Aidan, den Godmother an der Flucht hindern kann, zurückzukehren und ihn zu holen. Sie widersteht den Versprechen Godmothers und springt von der Serverinsel. Sie wird zusammen mit den anderen auf ein Schiff gezogen. Die Crew erzählt, dass sie zunächst die Bewohner*innen von Deck B holen wollte, da die verstorbene Zoe die Mutter der Retterin Atara war, und danach das zweite Deck evakuiert werden sollte.
26	Yolanda blickt zur Serverinsel zurück. Im Gegensatz zu Silver und Tian kann sie sich noch nicht ganz von dem Gedanken an Godland verabschieden.
27	Atara und Liam, ein weiteres Crewmitglied, fragen Yolanda, ob sie noch einmal auf die Serverinsel zurückkehren würde, um Godland abzuschalten: Da der Supercomputer Godmother einen Schaden hat, kann die Simulation der virtuellen Welt immer weniger aufrechterhalten werden. Die Hochgeladenen sind in einer virtuellen Welt gefangen, die bald zu einem schwarzen Nichts werden wird. Nach einigem Zögern erklärt sie sich einverstanden.
28	Yolanda macht sich bereit für den Einsatz auf der Serverinsel. Silver und Tian begleiten sie. Als sie die Serverinsel betreten, bemerkt Godmother schnell, dass Yolanda wieder da ist.

TABELLARISCHE KAPITELÜBERSICHT

29	Yolanda tut so, als wolle sie wieder auf die Serverinsel zurückkehren, weil sie ihre Chance auf Godland wahren will. Sie setzt Godmother unter Druck, damit diese ihr sofort einen Besuch dorthin genehmigt.
30	Bei der Arbeit auf dem Freideck entdeckt Yolanda, dass die von Godmother angekündigte Verstärkung auf dem Weg ist. Daher besteht sie auf dem Besuch in Godland noch am selben Abend.
31	Yolanda trifft in Godland wieder auf Finn, dessen Welt sich schon in Auflösung befindet. Nach einem Abschiedskuss beginnt sie, den Plan von Liam umzusetzen: Sie stellt sich einen Geheimgang im Code vor, um mit Hilfe ihrer Gedankenvorstellungen Godland abzuschalten.
32	Yolanda wacht inmitten der Zurückgebliebenen auf der Serverinsel auf. Alle Systeme sind heruntergefahren, Godmother und Godland gelöscht. Yolanda erfährt, dass Liam der Erfinder von Godland sein muss, da nur dieser den Notausgang kennen kann. Bevor sie weiter darüber nachdenken kann, kommt die Verstärkung in Form von alten Soldatinnen und Soldaten an. Es stellt sich heraus, dass sie von der ersten Serverinsel kommen, die noch vor den Klimakriegen eingerichtet worden ist. Als alle zusammen die Insel verlassen wollen, begibt sich eine Frau zu Yolanda: ihre Mutter.
33	Yolanda geht und wird jetzt ihr reales Leben leben.

KV 2:



**GODLAND-Serverinsel
DECK A (Baugleich DECK B)**

Legende:

- 1. Schlafkajen, inkl. Miniraum mit WC und Waschbecken
- 2. Schleuse
- 3. Korridor mit Versorgungsleitungen
- 4. Waschräum
- 5. Duschen
- 6. WC
- 7. Ausrüstungskammer
- 8. Labor
- 9. Krankenstation
- 10. Kantine (Gemeinschaftsraum)
- 11. Lagerraum
- 12. Küche
- 13. Treppenhaus

Zeichnung
von:
Georg Joergens
7 / 2028
im Auftrag von:



LÖSUNGEN

KV 5:

Sie freut sich nicht auf Godland. Ihr bedeutet das offenbar nichts. (S. 66)

Aber mein Weg dorthin ist noch lang. Und bis dahin werde ich noch viele Dinge denken, von denen Godmother lieber nichts erfährt. (S. 69)

Wenn Godmother heute lügt, hat sie es früher auch schon getan? (S. 69)

Viele scheinen Godmothers Weisheit zu bewundern. Doch von mir hat sie ein paar fette Minuspunkte bekommen. (S. 76)

Ich mache alles genauso, wie es Godmother mir damals beigebracht hat. Nur deswegen bin ich die ersten Jahre auf der Serverinsel zurechtgekommen. (S. 84)

KV 7:

Schlüsse aus Yolandas Erlebnissen:

Was war mit dem weichen Gras in Godland, der runzligen Baumrinde? Fühlte sich das echt an? Ich kann es nur vermuten. Mir fehlt doch der Vergleich! (S. 133)

Wenn ich das nächste Mal in Godland bin, dann habe ich mehr Zeit. Viel mehr Zeit.

Genauer gesagt: ewig. Und dann werden auch mein Bruder da sein, meine Mutter, mein Vater. Wir werden wieder zusammen sein. (S. 152)

(Silver) „Du schaust nach vorn in die Zukunft. Du fängst in deinem Godland neu an.“ (S. 153–154)

Schlüsse aus Jespers Erlebnissen:

(Silver) „Die Alten blicken zurück, wir Jungen nach vorn.“ (S. 154)

„Fortschritt hat seinen Preis.“ „Einen zu hohen Preis.“ (S. 158)

„Godland war bei meinem Besuch realer als das echte Leben. So ist das für die Hochgeladenen. [...] Aber davon hat mein Sohn auch nichts mehr. Er ist und bleibt tot.“ (S. 159)

Gemeinsam ist ihnen:

Wir haben uns eine Welt vorgestellt, die von den Klimakriegen nicht verwüstet wurde. (S. 154)

Wir wollten einfach nur eine heile Welt. (S. 154)

KV 9:

a) falsch: Mauro

b) richtig

c) falsch: Sie hört und sieht nichts mehr.

d) falsch: Der Bereich der Schlafkojen auf Deck B ist komplett überflutet.

e) falsch: Alle Bewohner*innen von Deck B sind verschwunden.

f) richtig

g) richtig

h) falsch: Tian

i) richtig

j) falsch: Silver und Yolanda



1. Lies dir die Werbeslogans auf Seite 7 durch. Wähle einen aus und gestalte damit in dem Rahmen oben oder digital eine Werbeanzeige für Godland.
2. Stellt euch eure Ergebnisse gegenseitig vor. Erörtert dabei, was ihr euch unter Godland vorstellt.
3. Vergleicht eure Ideen mit dem Trailer, den der (fiktive) Konzern über Godland und das Leben dort zur Verfügung stellt: www.martin-schaeuble.net/godland
4. Godland nennt sich selbst Paradies. Tauscht euch im Gespräch darüber aus, wie für euch ein Paradies aussehen müsste.

Plus: Gestalte ein Bild oder eine Collage zu deiner Vorstellung vom Paradies.

Im ersten Kapitel wird das Leben von Yolanda vorgestellt, die in einer nicht allzu fernen Zukunft auf einer sogenannten Serverinsel lebt. Allerdings unterscheidet sich ihr Leben sehr von dem in der Gesellschaft, die wir heute kennen.

Informationen über ...

Yolanda

Tian und Silver

Godland

*Weitere Bewohner*innen von Deck A*

1. Im ersten Kapitel bekommst du viele Informationen, die für das Verständnis des Romans wichtig sind. Gehe das Kapitel durch und notiere die Informationen, die du zu den oben angegebenen Bereichen findest.
2. Die Kapitel in diesem Roman haben keine Überschriften, sondern sind einfach durchnummeriert. Lege eine Tabelle an, in die du während der Lektüre für jedes Kapitel eine Überschrift einträgst. Wenn du möchtest, kannst du auch in einer weiteren Spalte die wichtigsten Ereignisse jedes Kapitels notieren.

Kapitel	Titel	Stichpunkte zum Inhalt
1	Die Serverinsel	Yolanda stellt sich vor. ...
2

3. Der Alarm, der alle Bewohner*innen von Deck A zusammenruft, wurde ausgelöst, weil es eine Fehlermeldung in der Entsalzungsanlage gibt. Yolanda, Tian und Silver sollen ihn beheben. Schreibe das erste Kapitel weiter, indem du erzählst, wie die drei diesen Fehler beheben.

Plus: Gestalte in einem Schuhkarton einen Raum der Serverinsel als Modell. Nutze dazu zum Beispiel Playmobil- oder Lego-Figuren, selbst gebaute Möbel und Gegenstände etc. aus Pappe, Holz- oder Plastikresten, ausgedruckte Bilder für die Wände usw. Haben mehrere von euch solche Räume gebaut, könnt ihr sie zu einem Gesamtmodell der Serverinsel zusammensetzen. Oder ihr teilt vorher auf, wer welchen Raum bauen möchte. Das Ergebnis könnt ihr mit dem Plan der Serverinsel vergleichen.

Damit die Leser*innen eines Romans beim Lesen so gefesselt werden, dass sie das Buch gar nicht mehr aus der Hand legen wollen, muss die Geschichte zum einen ein **interessantes und aktuelles Thema** präsentieren. Zum anderen ist es wichtig, dass die **Form** dazu passt und der Roman **spannend geschrieben** ist. Spannung in der Erzählung kann mit verschiedenen **Mitteln** erzeugt werden:

- Wichtige Informationen werden dem/der Leser*in vorenthalten.
Beispiel: _____
- Interessante Stellen in der Erzählung werden besonders detailreich ausgestaltet.
Beispiel: _____
- Das wichtige Geschehen wird (zum Beispiel durch Cliffhanger) verzögert.
Beispiel: _____
- Die Protagonist*innen werden durch unvorhergesehene und/oder gefährliche Ereignisse an der Umsetzung ihrer Pläne gehindert.
Beispiel: _____
- Vorausdeutungen werden eingefügt.
Beispiel: _____
- An wichtigen Stellen wechseln der Schauplatz und/oder die Protagonist*innen.
Beispiel: _____
- Es wird eine ausdrucksstarke Sprache (zum Beispiel abwechslungsreiche Verben und Adjektive, Vergleiche, Sprachbilder) verwendet.
Beispiel: _____
- Wörtliche Rede wird verwendet.
Beispiel: _____
- Die Protagonist*innen werden mit Tatsachen und Hinweisen konfrontiert, die ihre Weltsicht in Frage stellen.
Beispiel: _____

1. Lies das zweite und dritte Kapitel bis zum Ende von Seite 35. Ist dies deiner Meinung nach eine spannende Szene? Du kannst das begründen, indem du Beispiele für die oben genannten Kriterien für eine spannende Erzählung suchst und ggf. einträgst.
2. Vergleiche deine Fortsetzung des ersten Kapitels mit dem genannten Abschnitt. Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede kannst du erkennen?
3. Tausche deine Fortsetzung des ersten Kapitels mit einer/einem Partner*in. Überprüfe anhand der Merkmale, ob die Szene spannend erzählt wird.
4. Überarbeite gemeinsam eine eurer Versionen, so dass sie möglichst spannend ist. Stelle einige der Fortsetzungen in der Lerngruppe vor.
5. Erarbeite aus den Informationen eine Checkliste zum Schreiben einer spannenden Erzählung.

Plus: Erstelle eine Buch- oder Filmvorstellung zu einem Roman/einem Film, den du besonders spannend findest. Erkläre dabei, was die Spannung ausmacht.

Auf der Serverinsel steht ein großes Ereignis bevor: die Zeremonie. Zoe, eine Bewohnerin von Deck B, hat genug Dienstjahre und Vergünstigungen gesammelt, so dass sie nach Godland hochgeladen werden soll. Du denkst vielleicht, dass ein solches System von Belohnung und Strafe nur in der Zukunft möglich wäre. Dabei ist eine ähnliche Idee schon jetzt Realität.

Der erste Staat, der in der heutigen Welt eine Komplettüberwachung seiner Bürger*innen durchführt, um ihr Verhalten zu überwachen und in gewünschte Bahnen zu lenken, ist **China**. Dort wird nach einer langen Testphase das sogenannte „**Sozialkreditsystem**“ im ganzen Land in Betrieb gehen. Durch eine **digitale Überwachung mit anschließender Bewertung und Punkteverteilung** will die Regierung des Landes die Bürger*innen kontrollieren und disziplinieren. Allerdings empfinden das viele Menschen dort gar nicht so: In einer repräsentativen Umfrage der FU Berlin befürwortet eine Mehrheit der befragten Chines*innen das System als **Instrument zur Verbesserung der Lebensqualität** und Hilfe dabei, das gesellschaftliche Zusammenleben zu verbessern. **Pluspunkte** gibt es in diesem System für **gutes soziales Verhalten** (etwa pünktliches Bezahlen von Rechnungen oder alten Menschen über die Straße helfen), **Minuspunkte** werden bei **negativem Verhalten** (zum Beispiel Müll auf die Straße werfen, bei Rot über die Ampel fahren oder Veröffentlichungen von negativen Bemerkungen über die Regierung im Internet) abgezogen. Hat eine Person insgesamt ein niedriges oder negatives Punktekonto, kann das dazu führen, dass zum Beispiel Kinder nicht auf bestimmte Schulen gehen können, keine Kredite gewährt werden oder Zug- und Flugtickets für bestimmte Strecken oder Komfortklassen nicht gebucht werden können.

Erfasst werden die Daten über das **Handy**, **Überwachungskameras** an öffentlichen Plätzen mit Sprach-, Stimm- und Gesichtserkennung und andere **Überwachungssysteme**. Zudem stellen **Behörden und Unternehmen** Daten für die Auswertung zur Verfügung.

Mit Hilfe von **künstlicher Intelligenz** (KI) wird das Verhalten der Menschen schließlich bewertet, und die Konsequenzen werden sofort umgesetzt. Entscheidend ist dabei, dass die KI **eigenständig Entscheidungen treffen** und Probleme selbständig bearbeiten kann. Die Regierung kann so darauf verweisen, dass die Entscheidung für eine bestimmte Bewertung vollkommen **objektiv** (d. h. unabhängig von persönlichen Einflüssen), **regelkonform und gerecht** abläuft. Das erhöht die Akzeptanz für diese Art der sozialen Kontrolle. Die KI ist dabei jedoch nur ein „**Erfüllungsgehilfe**“ bei der Umsetzung der Vorgaben.

Das Sozialkreditsystem funktioniert darüber hinaus wie ein **öffentlicher Pranger**: Jeder kann nicht nur seinen, sondern auch den Punktestand aller anderen Menschen einsehen.

Wer nun glaubt, dass so ein System nur in totalitären Staaten umsetzbar ist, liegt falsch: In Italien wird ein ähnliches System mittlerweile in einem **Pilotprojekt** in Bologna erprobt.

1. Lies die Informationen über das chinesische Sozialkreditsystem. Vergleiche dieses System von Kontrolle und Belohnung mit dem System, das Godmother auf der Serverinsel betreibt. Beschreibe Übereinstimmungen und Unterschiede.
2. Kannst du dir Bedingungen vorstellen, unter denen du bereit wärst, ein solches System zu akzeptieren? Welches Ziel müsste damit verfolgt werden? Wofür sollte es Punktabzüge oder Belohnungen geben? Sollten Bereiche von der Kontrolle ausgenommen werden?
3. Führt in der Gruppe in einem Online-Forum (zum Beispiel über eure Schulplattform) eine Diskussion darüber, ob die Einführung eines solchen Systems unter bestimmten Bedingungen vorteilhaft sein könnte. Postet eure Beiträge und kommentiert auch die Anmerkungen der anderen. Ordnet am Schluss alle Beiträge in einem Textverarbeitungsprogramm (Copy-and-paste) und schreibt eine eigene Stellungnahme darunter.

Plus: Informiere dich über künstliche Intelligenzen (KI), z. B. unter www.planet-wissen.de/technik/Computer_und_roboter/kuenstliche_intelligenz (Abrufdatum: 14.10.2022). Schreibe einen Internetlexikon-Eintrag darüber, was darunter zu verstehen ist und wie KI die Welt heute und in Zukunft beeinflussen. Nutze Godmother dabei als Beispiel.

Sie freut sich nicht auf Godland. Ihr bedeutet das offenbar nichts.

Aber mein Weg dorthin ist noch lang. Und bis dahin werde ich noch viele Dinge denken, von denen Godmother lieber nichts erfährt.

Ich mache alles genau so, wie es Godmother mir damals beigebracht hat. Nur deswegen bin ich die ersten Jahre auf der Serverinsel zurechtgekommen.

Wenn Godmother heute lügt, hat sie es früher auch schon getan?

Viele scheinen Godmothers Weisheit zu bewundern. Doch von mir hat sie ein paar fette Minuspunkte bekommen.

1. Ergänze an den Sprechblasen die Seiten, auf denen die Gedanken Yolandas zu finden sind.
2. Yolandas Vertrauen in Godmother beginnt zu schwinden. Begründe das anhand der Gedanken aus den Sprechblasen. Du kannst auch noch weitere Beispiele aufführen, die du während der Lektüre gefunden hast.
3. Stelle dir vor, Yolanda könnte Zeit mit ihrem Vater auf dem Freideck verbringen. Sie könnte ihm dort die Wahrheiten über die Geschehnisse der letzten Tage erzählen.
 - a) Setze dich mit einer/einem Partner*in zusammen. Überlegt euch, wie dieses Gespräch verlaufen könnte.
 - b) Nehmt das Gespräch auf eurem Handy auf. Teilt das Ergebnis mit den anderen Paaren.
4. Yolanda hat ihre Mutter bei der Flucht auf die Serverinsel verloren. Diskutiert in der Gruppe: Ist Godmother nun so etwas wie eine Ersatz- oder Stiefmutter für sie?

*Plus: Eine der großen Fragen, die zum Beispiel Philosoph*innen immer wieder beschäftigt, ist, ob und, wenn ja, wann man lügen darf. Schreibe eine Pro-und-Kontra-Diskussion über diese Frage. Informationen dazu findest du zum Beispiel in Ethik-Schulbüchern, in (Online-) Lexika oder im Internet, z. B. unter www.planet-wissen.de/video-luegen (Abrufdatum: 14.10.2022).*

Was ist ein Metaversum? Viele Menschen verbinden den Begriff „**Metaversum**“ oder dessen englische Variante „**Metaverse**“ mit dem neuen Konzern „Meta“ des Facebook-Besitzers Mark Zuckerberg und seiner Ankündigung, sich von seinen bisherigen Social-Media-Plattformen weg in Richtung „Metaverse“ entwickeln zu wollen. Dabei ist ein Metaversum viel mehr als eine neue Entwicklung dieses Konzernchefs. Der Begriff „Metaversum“ setzt sich aus den beiden Wörtern „**Meta**“, was u. a. „darüber hinausgehend“ bedeutet, und „**Universum**“, was die „Gesamtheit (aller Dinge)“ meint, zusammen. Damit ist eigentlich schon deutlich, was ein Metaversum ist: eine **Welt, die über die jetzige hinausgeht und ganz neue, noch nicht gekannte Möglichkeiten bietet**. Konkret ist ein Metaversum nichts anderes als eine **digitale Parallelwelt**, die durch technische Entwicklungen die bestehenden Möglichkeiten des Internets immer weiter ausweitet. Im Moment ist vor allem daran gedacht, **alle Bereiche des Alltags in einem virtuellen Raum miteinander zu vernetzen**: sich mit Freund*innen treffen, Arbeit an unterschiedlichen Orten ermöglichen, einkaufen, miteinander kommunizieren, Urlaube und Freizeitaktivitäten planen, gemeinsam gamen, Erlebnisse teilen usw.

Das alles muss nicht ausschließlich in dem Raum stattfinden, den Mark Zuckerberg zur Verfügung stellt. Es gibt zum einen **weitere Anbieter** wie Nvidia oder Decentraland, die wie Meta darauf setzen, ein eigenes Metaversum zu entwickeln. Durch besondere Angebote möchten sie die Menschen dazu bringen, sich dort zu treffen und zu vernetzen. Auf der anderen Seite funktionieren bestimmte **Gaming-Plattformen** wie Metaversen: Das bekannteste Beispiel ist das Spiel Fortnite, das neben gemeinsamem Gaming zum Beispiel auch virtuelle Events wie Konzerte anbietet, an denen die Spieler*innen mit ihren virtuellen Avataren (= Spielfiguren) teilnehmen können. So ist Fortnite schon jetzt ein großer **Treffpunkt für Millionen von Menschen auf der ganzen Welt**. Natürlich soll mit den Metaversen auch **Geld verdient** werden: In der Regel muss dort ein eigenes Konto in einer eigenen Währung eröffnet werden, um bestimmte Dienstleistungen in Anspruch nehmen zu können. Und Unternehmen zahlen dafür, dass sie sich in dieser Welt präsentieren und ihre Produkte anbieten dürfen. Da sich Metaversen als ein **attraktives Geschäft** für die Zukunft darstellen, entfernt sich die konkrete Umsetzung immer weiter von der ursprünglichen Idee: Statt einer einzigen virtuellen Welt, die offen und leicht zugänglich allen Menschen zur Verfügung gestellt wird, setzen große Konzerne darauf, einen eigenen, geschlossenen Standard zu entwickeln, in dem möglichst viel Geld verdient werden soll.

Kritiker*innen bemängeln darüber hinaus, dass sich nicht alle Menschen den Zugang zum Internet oder die notwendige Technik leisten können und damit von wichtigen Entwicklungen ausgeschlossen werden. Auch vermuten sie, dass es mehr Internet-Abhängige geben könnte, was der Vergleich mit der bisherigen Entwicklung bei Online-Sucht nahelegt.

Außerdem ist eine weitere Befürchtung, dass in den virtuellen Welten ein **rechtsfreier Raum** entstehen könnte, da bisher nicht geklärt ist, welche Rechte und Pflichten die Betreiber gegenüber ihren Kund*innen haben. Eine Idee zur Eindämmung von unangemessenem Verhalten, Mobbing oder Betrug ist, eine künstliche Intelligenz im Hintergrund laufen zu lassen, die solche Fälle aufspürt, die Täter*innen verwarnt und im schlimmsten Fall aus dem Metaversum ausschließt.

Klar ist: Metaversen werden in der Zukunft mehr und wichtiger werden. Und wie bei jeder technischen Entwicklung liegt es vor allem an den Mitmachenden, ob sie sich in eine positive oder negative Richtung bewegt.

1. Sammelt gemeinsam in der Lerngruppe auf einem digitalen Whiteboard (z. B. Concept-Board) in einer Mind-Map, was ihr über den Begriff „Metaversum“ wisst oder vermutet. Teilt das Ergebnis.
2. Ergänze in der Mind-Map die Informationen, die du dem Text entnehmen kannst.
3. Stelle dar, inwiefern Godland ein Metaversum ist und was es ggf. davon unterscheidet.

Plus: Erarbeite eine eigene Vorstellung von einem Metaversum, das der Ursprungsidee nahekommt. Erstelle eine digitale Präsentation oder ein Erklärvideo.

Yolanda und ihr Vater haben ganz unterschiedliche Erfahrungen in Godland gemacht.

Schlüsse aus Yolandas Erlebnissen:

Was war mit dem weichen Gras in Godland, der runzligen Baumrinde?

Wenn ich das nächste Mal in Godland bin, dann habe ich mehr Zeit. Viel mehr Zeit. Genauer gesagt: ewig. _____

(Silver) „Du schaust nach vorn in die Zukunft.“

Schlüsse aus Jespers Erlebnissen:

(Silver) „Die Alten ...“ _____

„Fortschritt hat seinen Preis.“

„Godland war bei meinem Besuch realer als das echte Leben. So ist das für die Hochgeladenen.

Gemeinsam ist ihnen:

Wir haben uns eine Welt vorgestellt, ... _____

Wir wollten einfach nur ... _____

1. Suche die Enden bzw. die nächsten ein bis zwei Sätze der oben angefangenen Zitate und ergänze sie. Schreibe dazu, auf welcher Seite du fündig geworden bist.
2. Beschreibe in eigenen Worten, wie die beiden ihren Besuch in Godland empfunden haben.
3. Ist Godland ein Himmel oder doch eher die Hölle?
 - a) Beantworte die Frage sowohl aus der Sicht von Yolanda als auch aus der ihres Vaters.
 - b) Nimm persönlich Stellung zu der Frage.
 - c) Tausche dich in einem Placemat-Gespräch darüber mit drei weiteren Partner*innen aus.

Plus: Beschreibe den Besuch in Godland und das anschließende Gespräch mit Yolanda aus der Sicht ihres Vaters Jesper.

Wenn man an die Zukunft des Internets und die Möglichkeiten eines Metaversums denkt, dann stellt sich irgendwann auch die Frage: Wie bewege ich mich darin?

Viele Expert*innen sind sich da einig: Ist heute das Smartphone der am häufigsten genutzte Zugang zum Internet, den die meisten Menschen ganz selbstverständlich im Alltag nutzen, wird es in Zukunft eine **Datenbrille** sein.

Damit sind nicht die unhandlichen und übergroßen VR-Brillen gemeint, die räumliches Sehen vor allem für dreidimensionale Spiele ermöglichen. Auch wenn sie in Forschung, Industrie und Bildung zur Darstellung von dreidimensionalen Umgebungen gebraucht werden und deren Einsatz im Moment noch angepasst und ausgeweitet wird.

Deshalb ist es keine Überraschung, dass mehrere große Tech-Unternehmen an kleineren und alltagstauglicheren Modellen forschen, die das Smartphone irgendwann ablösen sollen: Mit annähernd „normal“ aussehenden Brillenmodellen sollen **reale und computergenerierte Wirklichkeit kombiniert** werden. Das funktioniert im Prinzip so: Über den Ausschnitt der Welt, den man durch die Brille sieht, werden zusätzliche Informationen – Texte, Bilder, Videos, aber auch Hologramme als Abbild von anderen Personen oder Gegenständen – gelegt. Damit wird die reale Welt durch die Technik erweitert und zu einer sogenannten „**Mixed Reality**“. Über diese grundlegende Funktion hinaus geht die Entwicklung dahin, dass man mit Hilfe von eingebauten Kameras mit den virtuellen Objekten in Kontakt treten und umgehen kann. So kann man zum Beispiel Videokonferenzen abhalten, in denen die Hologramme der Teilnehmenden in einem Konferenzraum miteinander reden und handeln. Und natürlich sollen sich zukünftige Modelle dazu eignen, sich einfach in großen Metaversen bewegen zu können.

Bisher haben sich erste Modelle dieser Datenbrillen noch nicht durchsetzen können. Aber die Entwickler*innen gehen davon aus, dass sich mit den zunehmenden Möglichkeiten, sie im Alltag einzusetzen, die Nutzung steigern wird. Genauso, wie sich das Smartphone als **selbstverständliches und nicht mehr wegzudenkendes Hilfsmittel** durchgesetzt hat.

1. Habt ihr schon einmal eine VR-Brille benutzt oder eine Google-Glass-Brille getragen? Tauscht euch in der Lerngruppe über eure Erfahrungen aus.
2. Vergleiche die Besuche in Godland, die Yolanda gemacht hat.
3. Gehe die Kapitel bis zu dieser Stelle noch einmal durch. Suche dabei nach Hinweisen, dass sich die Stimmung auf der Serverinsel bei den Bewohner*innen von Deck A verändert. Notiere diese Beobachtungen für die einzelnen Personen.
4. Wähle zwei Personen aus. Stelle dir vor, sie könnten frei sprechen und würden sich über die Veränderungen auf der Serverinsel und ihre Meinung dazu austauschen. Schreibe dieses Gespräch auf.
5. Yolanda hat von ihren Freunden eine Botschaft erhalten: „Melde dich freiwillig beim Alarm.“
 - a) Sammelt in der Lerngruppe Ideen, was diese Nachricht bedeuten könnte.
 - b) Wähle eine Idee aus. Schreibe ein spannendes Kapitel dazu. Beachte dabei die Merkmale einer spannenden Geschichte, die ihr erarbeitet habt.

Plus: Überlege, wie viel Zeit du im Moment pro Tag im Internet verbringst. Könntest du dir vorstellen, dass es mehr werden würde, wenn die Technik einen einfachen Weg in ein Metaversum frei machen würde? Siehst du Probleme oder Gefahren für dich dabei?

DER UNFALL

Name: _____

- | | wahr | falsch |
|---|--------------------------|--------------------------|
| a) Aidan meldet sich beim nächsten Alarm freiwillig.
_____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) Godmother verpflichtet Tian, Silver und Yolanda, alles über ihren Auftrag für sich zu behalten.
_____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) Godmother sieht auf Deck B nichts mehr, hört aber noch die Gespräche der drei.
_____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) Der Bereich der Schlafkojen auf Deck B ist komplett ausgebrannt.
_____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) Die Bewohner*innen von Deck B helfen Tian, Silver und Yolanda bei ihrem Auftrag.
_____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f) Die drei entdecken ein Loch in der Außenwand des Decks.
_____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g) Silver erklärt Yolanda, dass es einen Aufstand auf Deck B gab.
_____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h) Silver nennt Godmother Yolandas „Computermama“.
_____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| i) Godmother erzählt, dass alle Bewohner*innen von Deck B bei einem Laborunfall getötet wurden.
_____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| j) Um neue Bewohner*innen für die Serverinsel zu bekommen, sollen Mary und Silver Kinder bekommen.
_____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

1. Kreuze an, ob die oben stehenden Aussagen richtig oder falsch sind. Wenn der Satz falsch ist, notiere die richtige Information dazu.
2. Tian erzählt Yolanda, dass Godmother ihn absichtlich verletzt hat, damit ihn eine Botschaft von draußen nicht erreicht. Erläutere Yolandas Reaktion in eigenen Worten.
3. Tian und Silver stehen Godmother viel distanzierter gegenüber als Yolanda. Stellt zu zweit Vermutungen darüber an, was sie über ihr Leben denken und wie sie sich ihre Zukunft vorstellen.

*Plus: Schau dir noch einmal den Werbefilm zu Godland an. Vergleiche diesen mit der realen Erfahrung, die die Bewohner*innen der Serverinsel mit Godland machen. Stelle Recherchen an: Gibt es ähnliche Abweichungen zwischen Selbstdarstellung und Realität auch bei realen Tech-Konzernen?*

„Diese Serverinseln waren die einzige Möglichkeit, vor den Klimakriegen zu fliehen.“ Krieg, weil die Klimakatastrophe nicht zu verhindern war, das ist doch nur eine Fiktion in der Geschichte, die in der Realität nie stattfinden wird – oder?

Schon lange vor der Fridays-for-Future-Bewegung war vielen Expert*innen bewusst, dass sich das **Klima** der Erde rasant ändert und dass die festgestellte **Erwärmung der Erde** die Lebensgrundlage der Menschen in der Zukunft stark beeinflussen wird. Schon seit **Ende des 19. Jahrhunderts** ist bekannt, dass sich der CO₂-Anteil in der Atmosphäre vergrößert und dass der Mensch diese Veränderung verursacht haben könnte. In den **1930er Jahren** erklären Wissenschaftler*innen zum ersten Mal, dass sich die Erde dadurch erwärmt. Allerdings wird noch erwartet, dass dies positive Folgen für Mensch und Landwirtschaft haben wird. Gleichzeitig wird bezweifelt, dass die Ursache dieses Wandels menschengemacht ist.

Ab den **1960er Jahren** wird die Klimaforschung durch neue technische Möglichkeiten zu einem wichtigen Wissenschaftszweig. Erste **Klimamodelle** entstehen, die jedoch noch nicht so aussagekräftig wie heute sind, aber die Forschung entwickelt sich ständig weiter.

1979 findet die **erste Weltklimakonferenz** der World Meteorological Organization statt, an der ausschließlich Wissenschaftler*innen teilnehmen. Sie richten jedoch einen Appell an die Politik, die Klimaforschung weiter zu fördern, um die zu erwartenden weltweiten schweren Folgen des Klimawandels verhindern zu können. Seit **Mitte der 1980er Jahre** warnen Wissenschaftler*innen anhand von neuen Daten mit konkreten Annahmen: Sollte sich nichts am Ausstoß der Treibhausgase ändern, könnten die Temperaturen in den nächsten Jahrzehnten um mehrere Grad und damit der Meeresspiegel um fünf bis zehn Meter steigen. Die **Medien** werden langsam auf das Problem aufmerksam und berichten immer häufiger über das Thema. Die **Politik** reagiert und gibt den ersten Bericht zur „Vorsorge zum Schutz der Erdatmosphäre“ in Auftrag, der 1994 erscheint. Auch international tut sich etwas: 1988 wird der **Weltklimarat** gegründet, der in regelmäßigen Abständen einen **Weltklimabericht** veröffentlicht und darin aufführt, welche Handlungen notwendig wären, um den Klimawandel aufzuhalten bzw. abzumildern. Unter Wissenschaftler*innen ist es nun unstrittig, dass der Klimawandel existiert, dass er größtenteils vom Menschen verursacht wird und dass seine Folgen (steigende Meeresspiegel mit Bedrohung von tief liegenden Küsten, steigende Anzahl extremer Wetterphänomene, Vernichtung bestehender Ökosysteme ...) für viele Menschen äußerst bedrohlich sind. Auch die Politik erkennt das schließlich an.

Die ersten **Abkommen zum Klimaschutz** werden geschlossen: 1997 verpflichten sich die Industriestaaten im Kyoto-Protokoll zum ersten Mal dazu, den Ausstoß der Treibhausgase zu senken, im **Pariser Klimaabkommen von 2015** einigen sich fast alle Staaten der Welt darauf, den Temperaturanstieg auf möglichst 1,5 °C zu begrenzen. Problematisch ist dabei jedoch, dass das Abkommen nur auf Freiwilligkeit beruht. Jedes Land entscheidet selbst, welche Maßnahmen es dazu ergreift und wann diese umgesetzt werden. Und es gibt keine Möglichkeit, die Länder zu zwingen, ihre Ankündigungen einzuhalten. Das birgt die Gefahr, dass diese Ziele im Fall von aktuellen Ereignissen zurückgestellt werden.

Und Fridays for Future? Jugendliche auf der ganzen Welt wollen nicht mehr mitansehen, wie sich ihre Zukunft durch die Untätigkeit der Politik immer weiter verschlechtert. Durch ihr Engagement wollen sie dazu beitragen, dass die Verpflichtungen zum Klimaschutz eingehalten werden, so dass es letztlich nicht zu Auseinandersetzungen um die verbliebenen Ressourcen in der Zukunft kommen muss.

1. Stelle aus den bisherigen Kapiteln zusammen, was du dort über die Klimakriege erfährst. Vergleiche diese Beschreibung mit der Situation, wie sie sich heute für die Erde darstellt. Nutze dazu Informationen des Textes und die Fakten, die du aus anderen Fächern wie Erdkunde oder Physik kennst.
2. Schreibe einen Zeitungskommentar dazu, ob die Klimakriege, wie sie in diesem Roman geschildert werden, eine reale Zukunftsvision sind.

Plus: Recherchiere zur Bewegung Fridays for Future (www.fridaysforfuture.de) (Abrufdatum: 14.10.2022). Stelle die Ergebnisse in einer digitalen Präsentation vor. Würdest du an Aktionen der Bewegung teilnehmen?

FLUCHT VON DER SERVERINSEL

Name: _____

Tian und Silver organisieren die Flucht von der Serverinsel mit Hilfe von Retter*innen von außen. Als Yolanda schließlich auf dem Schiff angekommen ist und sich etwas erholt hat, steht sie an Deck und überdenkt ihr bisheriges Leben auf der Serverinsel.

Ich sehe ...	
Ich glaube ...	
Ich erinnere mich ...	
Ich wünsche mir ...	
Ich will verhindern, ...	
Ich fühle ...	

1. Beim Schreiben von spannenden Geschichten ist es wichtig, dass die Protagonist*innen glaubwürdig geschildert werden. Eine Hilfe dazu ist es, sich in ihre Situation hineinzuversetzen.
 - a) Versetze dich in Yolandas Situation auf dem Schiff. Ergänze die Tabelle.
 - b) Stelle dir vor, Yolanda berichtet später Silver und Tian von ihren Gedanken. Schreibe ihren Bericht mit Hilfe der Tabelle auf.
2. Wähle dir eine weitere Person aus, die von der Serverinsel geflohen ist. Lege eine entsprechende Tabelle an und beschreibe die Ereignisse in einem Text aus ihrer Sicht.

Plus: Beschreibe die Flucht von der Serverinsel aus der Sicht einer der zurückbleibenden Personen. Beschreibe auch, wie deren Tag nun ablaufen könnte.

Da das **Gehirn** eine Ansammlung von Milliarden von Nervenzellen ist, besteht das **Bewusstsein** eines Menschen darin, dass unzählige Informationen zwischen diesen Nervenzellen in einem für jeden Menschen einmaligen Muster ausgetauscht werden. Nachdenken, Erinnern und Lernen sind daher nichts anderes als **elektrische Prozesse und Impulse**, die bestimmten physikalischen Gesetzen unterliegen. Wenn man diese rein **mechanische Erklärung** akzeptiert, ist es auch kein Problem, sich vorzustellen, dass diese Prozesse unabhängig vom menschlichen Körper funktionieren könnten. Gäbe es eine Möglichkeit, diese Prozesse zum Beispiel mit Hilfe eines Computers in einer anderen Umgebung nachzubauen, wäre das eine vollständige **Kopie eines bestimmten menschlichen Bewusstseins**. Diese Kopie könnte dann zum Beispiel in einem digitalen Avatar gespeichert werden, und so könnte ein Mensch gewissermaßen **digitale Unsterblichkeit** erlangen. Diesen Prozess bezeichnet man als **Mind Uploading**.

Diese Technik kann in der Realität (noch) nicht umgesetzt werden. Der Gedanke, sein Bewusstsein zum Beispiel mit Hilfe eines Computers digital zu speichern oder in ein zweites, künstliches Gehirn zu kopieren, hat jedoch seinen festen Platz im Bereich **Science-Fiction**. Schon 1930 kommt im Roman „The Infinite Brain“ ein Wissenschaftler vor, der eine Maschine entwickelt, die sein Gehirn genau nachbildet und ihn so über seinen Tod hinaus weiterleben lässt. Das Thema wird in der Hochzeit der Science-Fiction-Begeisterung in den 1950er und 1960er Jahren dann oft wieder aufgegriffen.

Als sich die Computertechnik ab den 1990er Jahren rasant weiterentwickelt und damit die Digitalisierung von Bewusstsein plötzlich nicht mehr nur ein Märchen ist, sondern als immer realere Möglichkeit erscheint, wird Mind Uploading als Thema erneut interessant und kommt in den unterschiedlichsten Zusammenhängen in **Literatur** (z. B. Tad Williams: „Otherland“-Serie), **Filmen** (James Cameron: „Avatar“), **Serien** (Greg Daniels: „Upload“) oder **Games** (Daedalic Entertainment: „State of Mind“) wieder vor.

1. Beschreibe, welche Art von Mind Uploading in Godland praktiziert wird.
2. Yolanda ist immer noch von der Idee von Godland überzeugt. Ihre Retter Atara und Liam wollen Godland dagegen abschalten und versuchen, Yolanda zur Mithilfe zu überreden.
 - a) Lege eine Tabelle an, in der du Argumente für und gegen das Mind Uploading und die Weiterführung von Godland sammelst.

Gründe für Godland	Gründe gegen Godland
In Godland lebt man in einem selbst geschaffenen Paradies.	Auch Godland ist endlich, genau wie das reale Leben.
...	...

- b) Führt in der Lerngruppe eine Pro-Kontra-Argumentation zu der Frage durch: Soll Godland abgeschaltet werden?
 - c) Erkläre, ob du Yolandas Entscheidung nachvollziehen kannst.
3. Schreibe einen Artikel für eine Online-Schulzeitung, in dem du erläuterst, was man unter Mind Uploading in ein Metaversum wie Godland versteht. Beende deinen Artikel mit einer Stellungnahme.

Plus: Wähle eins der oben genannten Science-Fiction-Beispiele aus und stelle es der Lerngruppe vor. Erläutere dabei, welche Rolle das Mind Uploading darin spielt. Vielleicht kennst du auch weitere Beispiele, von denen du eins vorstellen kannst.

Eine **Dystopie** (von griechisch dys = schlecht und topos = Ort) ist eine Erzählung, die bestimmten Inhalten und Regeln folgt. Im Gegensatz zur Utopie, in der eine positive Zukunft optimistisch dargestellt wird, zeichnet die Dystopie das **negative Bild einer sich immer weiter zum Schlechteren entwickelnden kommenden Zeit**.

Die Grundstimmung einer dystopischen Erzählung ist **pessimistisch**. Das Ende ist häufig offen oder die Geschichte geht für die Protagonist*innen sogar schlecht aus.

Dystopien beinhalten oft einen oder mehrere der folgenden Bestandteile:

- Durch eine Revolution, eine (Natur-)Katastrophe oder einen Krieg hat eine **dramatische Änderung der bestehenden Weltordnung** stattgefunden.
- Die Folge ist oft eine **Spaltung der Gesellschaft** in eine in großer Armut lebende Unterschicht, eine Mittelschicht, die nur mit Mühe einen einigermaßen guten Lebensstandard halten kann, sowie eine kleine, extrem reiche Oberschicht, die sich jeden Luxus leisten kann.
- Staaten oder Gesellschaften werden durch **Großkonzerne, Diktaturen oder korrupte Politikergruppen** beherrscht. Sie bedienen sich dabei oft fortschrittlicher Technik.
- Die Protagonist*innen der Erzählung **hinterfragen die gesellschaftlichen Verhältnisse** und wollen Aufklärung oder ihre Veränderung. Häufig **scheitern** sie aber an dieser Aufgabe.

Mit Dystopien möchten Autor*innen in der Regel auf **konkrete Fehlentwicklungen und Missstände in der Gegenwart** aufmerksam machen. Sie möchten davor warnen, dass sich die Gesellschaft in die beschriebene Richtung entwickelt.

Ein bekannter Romanautor dieses Genres, dessen Bücher und Ideen auch oft verfilmt wurden, ist der Amerikaner Philip K. Dick. Weitere bekannte Werke haben George Orwell („1984“) und Suzanne Collins („Die Tribute von Panem“) geschrieben.

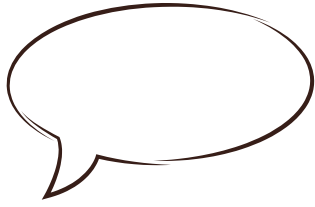
1. Eine bestimmte Kategorie von Erzählungen ist die Dystopie. Sowohl Bücher, Filme, Serien als auch Games können dystopisch erzählt sein.
 - a) Überprüfe anhand der oben genannten Merkmale, ob „Godland“ ein dystopischer Roman ist.
 - b) Wie könnte ein utopischer Roman zum Thema Mind Uploading und Metaversen aussehen? Skizziere eine mögliche Handlung.
2. Überlege dir, welchen Plan Liam und Atara gefasst haben könnten, um Godland zu zerstören. Schreibe ein neues Kapitel, in dem du erzählst, wie Yolanda den Plan umsetzt. Erzähle spannend und achte darauf, dass Yolandas Handlung plausibel ist.

Plus: Wäre es möglich, diesen Roman auch als Utopie zu schreiben? Skizziere, welche Gegebenheiten dazu geändert werden müssten und wie die Handlung verlaufen könnte. Beschreibe dann ausführlich einen Tag auf der utopischen Serverinsel.

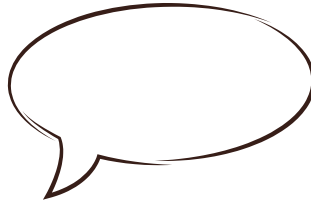
DIE ZERSTÖRUNG VON GODLAND

Name: _____

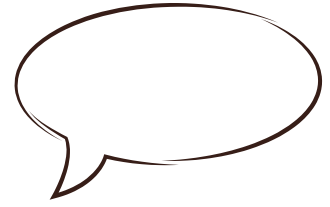
Yolanda hat es geschafft: Sie hat Godland zerstört und wird mit allen anderen die Serverinsel für immer verlassen.



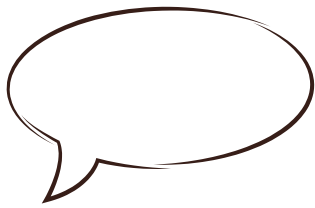
Yolanda



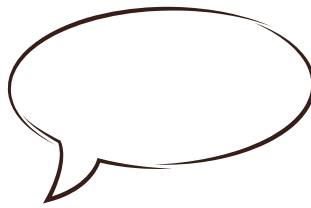
Silver



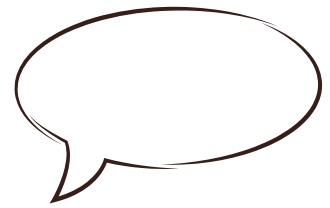
Atara



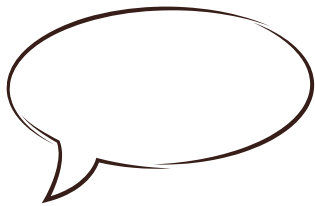
Yolandas Mutter



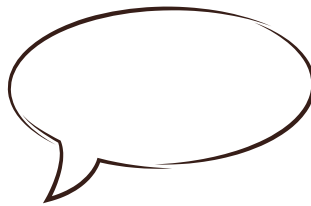
Mary



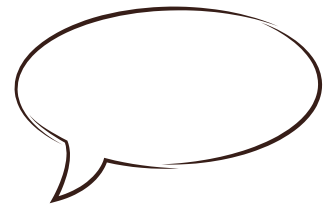
Josie



Aidan



Leila



Liam

1. Notiere in den Sprechblasen für jede dieser Personen, wie sie das Ende von Godland empfindet.
2. Lasse mit mehreren Partner*innen diese Personen ins Gespräch kommen. Unterhaltet euch über die Erlebnisse der letzten Wochen und die Perspektiven für die Zukunft.
3. Startet eine Blitzlichtumfrage, in der ihr eure Meinung zum Ende der Lektüre mitteilt. Ihr könnt dazu die folgenden Satzanfänge benutzen.

Ich fand gut, dass ...	Mich hat gestört, dass ...
Ich war überrascht von ...	Ich habe gelernt, dass ...
Mir ist aufgefallen, dass ...	Am meisten Spaß gemacht hat mir ...
Schwierig fand ich ...	Dieses Detail ist mir wichtig ...
Der Höhepunkt war für mich ...	Für das nächste Mal nehme ich mir vor ...

*Plus: Setze mit einigen Partner*innen die letzten Kapitel in Form von Standbildern um. Legt dazu entscheidende Szenen fest und überlegt, welche Personen in welchen Posen darin dargestellt werden sollen. Fotografiert die Standbilder mit dem Handy. Stellt passende Bildunterschriften dazu. Druckt die Fotos aus und hängt sie in der Klasse auf oder erstellt eine digitale Diashow daraus.*

Wähle dir eine der folgenden Aufgaben zum Abschluss des Buches aus.

Ein alternativer Schluss

Manchmal gefällt einem der Schluss eines Romans sehr gut, manchmal hätte man den Ausgang gern anders gehabt. Wie geht es dir hier? Könntest du dir auch ein anderes Ende vorstellen?

1. Entwerfe in Stichpunkten einen neuen Schluss für das Buch. Er kann ganz anders aussehen als das Original, er sollte aber zum Verlauf der Handlung passen.
 2. Suche dir dazu eine passende Stelle in einem der letzten Kapitel, an der du gut einsteigen und weiterschreiben kannst.
 3. Schreibe den letzten Satz vor dieser Stelle ab und formuliere deine Ideen aus.
 4. Stelle den neuen Schluss in der Lerngruppe vor.
-

Einige Zeit später

Bist du nicht auch neugierig darauf, wie es mit Yolanda, ihrer Familie und ihren Freund*innen weitergeht? Wirf dazu einen Blick in die Zukunft.

1. Lege fest, wie weit du in die Zukunft schauen willst: eine Woche, einen Monat, ein Jahr?
 2. Formuliere in Stichpunkten Antworten auf folgende Fragen:
 - Wie haben sich die Personen weiterentwickelt?
 - Wie könnte die Handlung weiter verlaufen sein?
 - Welche Probleme haben sich gelöst, welche bleiben und welche kommen neu hinzu?
 - Ist die Zukunft positiv oder negativ?
 3. Formuliere dazu einen Text und stelle ihn in der Lerngruppe vor.
-

Eine Rezension

Schreibe eine Beurteilung des Buches. Bist du der Meinung, dass sich die Lektüre lohnt?

1. Bilde dir zunächst zu der Frage eine eigene Meinung.
2. Nenne in deinem Text die wichtigsten Angaben zu dem Buch (Titel, Autor, Verlag, Erscheinungsjahr, Umfang und Preis).
3. Beschreibe knapp den Inhalt des Buches und nenne die Themen, die darin eine besondere Rolle spielen. Achte darauf, dabei nicht zu viel von der Handlung zu verraten!
4. Beschreibe Vor- und Nachteile des Romans.
5. Lege am Schluss deine Meinung zu dem Buch begründet dar.
6. Veröffentliche den Text zum Beispiel in der Schulzeitung oder lade ihn in einem Leseportal hoch.