GAMES
im Unterricht

The Stanley Parable - Zwischen Selbst- und Fremdbestimmung

Zu Beginn des Spiels erzählt uns eine männliche Stimme die Geschichte von Stanley, der in seinem Büro arbeitet. Jeden Tag geht Stanley in die Arbeit, bekommt Anweisungen von einem Monitor und bewegt daraufhin die Taste auf seiner Tastatur. Dies ist Stanleys Arbeitsroutine jeden Tag, jede Woche, jedes Jahr. Doch eines Tages bleibt der Computerbildschirm schwarz. Als Stanley das Gebäude erkundet, merkt er, dass alle anderen Mitarbeiter*innen verschwunden sind. Der Erzähler schlägt dem*der Spielenden vor, welchen Weg er durch das Büro gehen soll.

Sek 1 (Klasse 5-10), Sek 2 (Klasse 11-13)

Religion (REL), Ethik (ETH)

4 Unterrichtstunde(n)
Ergänzung: Film "The Truman Show"

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Mit dem Spiel *The Stanley Parable* können Themen wie Selbst- und Fremdbestimmung, blinder Gehorsam, Freiheit, Identität und Sozialisation behandelt werden. Die Schüler*innen tauchen in das Leben von Stanley ein und werden aktiv in Handlungsentscheidungen eingebunden. Diese Entscheidungen haben Einfluss auf den Verlauf der Geschichte. Ein männlicher Erzähler leitet Stanley im Spiel an, was er zu tun hat. Allerdings kann sich der*die Spieler*in auch gegen die Anweisungen des Erzählers entscheiden. Im Anschluss bietet sich ein Transfer auf den Alltag der Schüler*innen an. Das Spiel lädt zum Diskutieren und Philosophieren über gesellschaftliche Themen ein.

Anspruch für Lehrkraft in Hinblick auf Technik und Spielerfahrung

★★★☆

★☆☆☆ keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen und kaum technische Kenntnisse nötig,
★★☆☆ Grundlegende Computerkenntnisse, aber keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen nötig,
★★★☆ Vorerfahrung mit Games empfehlenswert,
★★★★ Konzepte für Gamer

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen

- Selbst- und Fremdbestimmung
- Identität
- Freiheit
- Sozialisation

Prozessbezogene Kompetenzen

- wahrnehmen und sich hineinversetzen
- analysieren und interpretieren
- beschreiben und hinterfragen
- argumentieren und reflektieren

Leitperspektiven

- Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)
- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

✓ In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.
✓ Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Ein Computerraum ist von Vorteil, sodass jede*r Schüler*in Einzelarbeit das Spiel durchspielen kann. Hinweis: Schüler*innen der Sek I und Sek II können ggf. das Spiel auf ihren Laptops installieren. BYOD ("Bring Your Own Device") kann eine Option für höhere Klassenstufen sein.

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

45 min	Erarbeitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen dürfen zu Beginn der Unterrichtseinheit das Spiel an einem Computer spielen. Sie bekommen mehrere Fragen an die Hand, die sie während des Spielens beantworten sollen:

- Um was geht es in dem Spiel?

- Was ist das Besondere am Leben von Stanley?

- Was ist das Besondere an dem Spiel?

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computerraum/1 Gerät pro Schüler*in

Unterrichtsabschnitt

25 min	Besprechung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Anschließend werden die Antworten im Plenum besprochen. Daran anknüpfend sollen die Schüler*innen ihrem*r Sitzpartner*in den Verlauf ihrer Geschichte erzählen. Das Spiel bietet 18 verschiedene Enden.

- Wie ist das Spiel bei euch ausgegangen?

- Seid ihr immer den Anweisungen des Erzählers gefolgt?

- Warum habt ihr den Anweisungen (nicht) gefolgt?

Unterrichtsform

Partnerarbeit

Unterrichtsabschnitt

20 min	Diskussion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Ergebnisse der Besprechung werden im Plenum zusammengetragen. Nun kann Folgendes mit der gesamten Klasse besprochen werden: Was hat das Leben in einer Routine für Vor- und Nachteile? Wenn

man so angeleitet wird, ist man dann überhaupt selbstständig?

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

15 min	Transfer

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Jetzt sollen die Schüler*innen mit ihren Sitzpartner*innen besprechen:

- Gibt es in eurem Leben eine Art „Erzähler“, auf den ihr hört oder denkt ihr, ihr seid komplett selbstbestimmt?

Welche Situationen aus eurem Alltag fallen euch hierzu ein? Beschreibt eine solche Situation.

Unterrichtsform

Partnerarbeit

Unterrichtsabschnitt

30 min	Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Lehrkraft teilt die Klasse in Gruppen ein. Dabei lautet die Aufgabe jetzt:

Sucht euch eine Alltagssituation aus. Spielt diese Situation der Klasse vor. Einer von euch darf den Erzähler spielen, wobei die Klasse bestimmen darf, wie das Schauspiel weitergeht. So erfahren die Schüler*innen aktiv, wie es ist, fremdbestimmt zu werden und integrieren und analysieren ihre eigenen Alltagserfahrungen in Bezug auf die Unterrichtseinheit.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

20 min	Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Als Abschluss sollten die Schüler*innen ihre Eindrücke und Erkenntnisse reflektieren:

- Wie habt ihr euch während des Schauspiels gefühlt, als die anderen bestimmen durften, was ihr tut?

- In welchen Alltagssituationen seid ihr selbst- und in welchen fremdbestimmt?

- Was bestimmt euer Handeln?

Zu den Fragen könnte ein gemeinsamer Tafelaufschrieb erstellt werden.

Unterrichtsform

Plenum

Unterrichtsabschnitt

	Ergänzung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Thematik „Fremd- und Selbstbestimmung“ und „Was ist real?“ wird auch in dem Film *The Truman Show* behandelt. Der Film könnte als Ergänzung und Abschluss der Unterrichtseinheit gezeigt werden.

LaurenSchulz, CC-BY-SA 4.0