

Papers, Please

Genre: Simulation, Point and Click

Veröffentlicht: 2013

Entwickler: Lucas Pope

Erhältlich auf: GoG.com, IOS, Android

Der fiktive Staat Arstotzka hat gerade einen sechs Jahre währenden Krieg beendet. Deine Aufgabe als Einreisebeamter ist es, die Menschen zu kontrollieren. Die Schüler:innen übernehmen die Rolle eines Grenzkontrolleurs in einem autokratischen Staat und müssen entscheiden wer eingelassen wird und wer nicht. Papers, please gibt den Spielenden verschiedene moralische Entscheidungen und Konsequenzen, die zu bewältigen sind.

Das Game eignet sich dafür, Themen wie Freiheit, Rechtsstaat und Autokratien erfahrungsbasiert und medienkritisch zu diskutieren.



Politische Leitfragen (Beispiele)

- **Freiheitsgedanke:** Warum schränken wir Freiheiten ein? (7. Klasse)
- **Rechtsstaat:** Wer profitiert vom funktionierenden Rechtsstaat? (8/9. Klasse)
- **Unabhängige Presse:** Sind Medien Zerstörer der Demokratie? (Q1 11. Klasse)

Methodenübersicht

Reduziertes Rollenspiel

Als Einstieg übernehmen 2-3 Personen die Rolle von Kontrolleur:innen, die anderen füllen Pässe aus. In jeder Spielrunde bekommen sie Regeln, nach denen die anderen SuS bei einer Passkontrolle einlassen oder abweisen. In der letzten Runde wird willkürlich entschieden.

Spielung + Reflexion

Die Schüler:innen spielen *Papers, Please* und sammeln Erfahrungen, Informationen oder Gefühle bei dem Spielen des Games. Nach einer bestimmten Zeit wird gesammelt und reflektiert. Gefühle und Erfahrungen werden eingeordnet in den Kontext des Games und wie es mechanisch diese Gefühle erzeugt.

Challenges

Die Gaming Community setzt sich selbst Herausforderungen: "Wer kann am schnellsten das Spiel durchspielen?" (Speedrun) oder "Finde jedes Ende". "100% Completion" Mit solchen Challenges regt man Schüler:innen an, ihren Spielstil anzupassen.

Game Analyse

Die Schüler:innen recherchieren, wie das Game entstanden ist und wie die Mechaniken die Spielwelt umsetzt. Zu einem bestimmten Aspekt führen sie auf den Ebenen des Kontextes, der inhaltlichen Spielwelt und der formalen Aspekte (z.B. Steuerung/UX) eine Analyse schriftlich durch.

Fragestellungen zum Spiel

Thema: Zwangsprostitution

An Tag 6 bittet uns im Spiel eine Migrant:in ihre Begleitperson nicht durchzulassen, da er sie mit Zwangsprostitution bedroht. Mit seinen Papieren ist er aber einreiserechtigt. Die Schüler:innen müssen innerhalb des Games zwischen Moral und Vorschrift entscheiden.

Entscheidet man als Grenzkontrolleur moralisch und schützt die verängstigte Person oder macht man opportunistisch "nur seinen Job"?

Thema: Familienmodell

In dem Game spielt man eine männliche Person, die das alleinige Einkommen für die Familie einbringt. Die Reflexion über normalisierte Familienmodelle fördert Kompetenzen im Rahmenlehrplan Teil B

Wie wird das im Game gerechtfertigt? Gibt es historische Parallelen?

Thema: Staatspropaganda

In der Staatszeitung "Wahrheit von Arstotzka" erfährt man im Spiel u.a. mehr über den Nachbarstaat Kolechien. Die Staatszeitung kann als Propaganda angesehen werden. Schüler:innen lernen bei der Untersuchung der Zeitungen, Medieninhalte zu hinterfragen und zu reflektieren.

Welches Framing betreibt die Zeitung und zu welchen Zwecken?

Aktuelle politischen Beispiele



Innenpolitik: Dobrindt scheidet mit Grenzkontrollen



Außenpolitisch: Gewalt bei Protesten durch Nationalgarde