

Artikel erschienen in:

Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.)

„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2020 – 424 S.

ISBN 978-3-86956-489-0

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-46846>



Empfohlene Zitation:

Mascha Tobe: Papers, Please, In: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.): „Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ : Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 307–319.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48578>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:

Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Papers, Please

Mascha Tobe

Steckbrief	
Altersfreigabe:	Ohne USK-Prüfung, PEGI 16
Entwickler:	Lucas Pope
Publisher:	3909 LLC
Erscheinungsjahr:	2013
Genre:	Simulation
Perspektive:	2D-Ego-Ansicht
Plattformen:	PC, iOS und PlayStation Vita
Geeignet für:	Moralische Verantwortung des Einzelnen; Wert des Individuums; totalitäre Systeme, ihre Wirkung und Widerstand
Fachrelevanz:	Philosophie/Ethik; Politik und Ge- schichte; Literatur und Kunst

1 INHALT

In *Papers, Please* schlüpfen die Spielenden in die Rolle eines namenlosen Arbeiters, der in dem fiktiven totalitären Staat Arstotzka lebt. Jüngst als Gewinner aus der Arbeitslotterie hervorgegangen, wird dieser Arbeiter samt Familie umgesiedelt und an einen Grenzübergang versetzt. Hintergrund dessen ist eine kürzlich erfolgte Grenzöffnung, die die Besetzung neuer Stellen nötig macht. Welcher Tätigkeit der Protagonist vor dieser Versetzung nachging, erfahren die Spielenden nicht. Auch gibt es keine Möglichkeit, sich dieser Form der staatlichen Willkür zu

widersetzen. Als Grenzbeamter finden sich Spielende an einem Schreibtisch wieder. Neben der Parzelle, in der die Personen vorstellig werden, und dem Handbuch für Grenzbeamte, in dem die Zutrittsprämissen sowie eine geografische Verortung Arstotzka aufgeführt werden, befindet sich hier unter anderem das Herzstück der Tätigkeit des Grenzbeamten: die Stempel. Die Spielenden müssen nämlich Dokumente überprüfen und auf Basis der Vollständigkeit und Aktualität Zugang zu Arstotzka gewähren oder verwehren. Dies bedeutet schon nach kurzer Spielzeit, sich moralischen Fragen ausgesetzt zu finden.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Der Protagonist von *Papers, Please* ist ein namenloser Arbeiter, der gemeinsam mit seiner Familie in einem Arbeiterviertel wohnt. Letztere wird zu keinem Zeitpunkt des Spiels visuell erfahrbar, was die gefühlte Distanz zwischen dem arbeitenden Vater und seiner Familie sehr stark wirken lässt. Die Hauptfigur verfügt über keinerlei Charaktereigenschaften, die sich in Handlungsweisen äußern könnten. Sämtliche Handlungen, die der Protagonist ausführt, basieren auf direkten Entscheidungen der Spielenden, was zu einer hohen Identifikation mit der Hauptfigur beiträgt.

3 SPIELKONZEPT

Papers, Please ist eine dystopische Simulation, die in zweidimensionaler Pixelästhetik und tristen Farben gestaltet ist. Vorherrschend sind neben Grautönen die Farben Schwarz und Weiß sowie das Rot des Arstotzkaer Adlers. Die Soundkulisse ist sehr sparsam, die verzerrte Sprache unverständlich. Lediglich die Titelmusik ist sehr distinktiv und im Stile einer Nationalhymne. Der Staat Arstotzka, in dem die Simulation spielt, ist fiktiv. Das Geschehen wird Ende des Jahres 1982 verortet. Zu Beginn des Spiels bietet sich die Wahl zwischen Story- und Endlosmodus, wobei letzterer durch das erfolgreiche Bestehen von ersterem freigeschaltet werden muss. Der Storymodus bietet 20 unterschiedliche Enden. Beispielsweise ist es möglich, für Fehlverhalten inhaftiert zu werden oder allein aus Arstotzka zu fliehen.

Das Spiel wechselt zwischen zwei Spielphasen: Tag und Nacht. Tagsüber sitzt der Protagonist an seinem Arbeitsplatz. Zu Beginn jedes Tages werden ihm die für den jeweiligen Tag geltenden Einreisebestimmungen für Arstotzka mitgeteilt. Während sich im unteren rechten Bildteil der Schreibtisch befindet, ist links die Befragungskabine, in die sukzessiv Personen eintreten (Abb. 1). Im oberen Bildrand können Spielende – ähnlich dem Blick aus einem Fenster – das Geschehen auf dem Grenzstreifen aus der Top-Down-Perspektive nachverfolgen. Tritt eine Person in die Kontrollkabine, so gilt es, ihre Dokumente zu prüfen, etwaige Dis-



Abb. 1: Ansicht des Arbeitsplatzes mit Einreisendem in der Kabine

krepanzen im Gespräch zu klären und den Pass schließlich mit einem roten Abgelehnt- oder grünen Genehmigt-Stempel zu versehen.

Der Grenzbeamte erhält keinen festen Lohn, sondern wird pro abgefertigte Person bezahlt. Daraus ergibt sich ein enormer Zeitdruck, unter dem die Entscheidung für den grünen oder roten Stempel fallen muss. Wird einer Person mit ungültigen Dokumenten aus Fahrlässigkeit oder Absicht der Zugang gewährt, erfolgt eine finanzielle Sanktion samt schriftlicher Verwarnung. Auch wenn Spielende einer Person, die gemäß ihren Unterlagen die Grenze übertreten darf, die Einreise verwehren, erfolgt diese Sanktion. Eine weitere Handlungsmöglichkeit ist ein Alarm, der im Falle einer Person mit ungültigen Dokumenten ausgelöst werden kann. Nach Auslösen des Alarms wird der Kontrollposten vorübergehend geschlossen und die Person inhaftiert. Gelegentlich führen auch Leute, die sich gewaltsam Zugang zum Grenzstreifen verschaffen, zu einem verkürzten Arbeitstag.

Der Tagesphase folgt die Nachtphase. Nun werden laufende Kosten mit den Einnahmen des Tages verrechnet. Neben Miete, Nahrungsmitteln und Heizkosten fallen unregelmäßige Kosten für Medikamente und Ähnliches an. Mit seinem Einkommen versorgt der Protagonist neben sich selbst seine Frau, seinen Sohn, einen Onkel sowie die Schwiegermutter. Neben der reinen Kostenübersicht erhalten Spielende hier Informationen über den körperlichen Zustand der Angehörigen, beispielsweise ob sie frieren, hungern oder krank sind.

Die spezifischen Vorgaben, wem Zugang zu Arstotzka gewährt wird, ändern sich von Tag zu Tag. Im Laufe des Spiels bedeutet dies, immer mehr Einzelaspekte kontrollieren zu müssen – und zwar am besten in der gleichen Zeit. Die Fixkos-

ten müssen schließlich gezahlt werden. Können Nahrung und Heizung dauerhaft nicht bezahlt werden, so erkranken die Familienmitglieder und sterben ohne medikamentöse Behandlung.

Neben dem finanziellen Druck sehen sich Spielende aber vor allem moralischen Problemen ausgesetzt. So werden in der kleinen Kontrollkabine auch Personen vorstellig, die darum flehen, ihre Angehörigen ohne gültige Dokumente durchzuwinken, da sie auf Medikamente angewiesen sind, die es nur in Arstotzka gibt. Oder Frauen nennen Namen und bitten eindringlich darum, den Mann, der sie verfolgt und zur Prostitution zwingt, nicht die Grenze passieren zu lassen. Immer wieder gilt es, Entscheidungen zu treffen, die unausweichliche Konsequenzen haben. Regelmäßig geraten Spielende in eine moralische Zwangslage zwischen Papier und Menschlichkeit, denn entscheiden sie sich dafür, beispielsweise die schwer kranke Frau, deren Papiere nicht den aktuellen Vorgaben entsprechen, einzulassen, so werden sie finanziell sanktioniert. Dies ist dann besonders verheerend, wenn an diesem Tag die Grenze aufgrund eines Attentats vorzeitig geschlossen wird und die Spielenden keine Möglichkeit haben, das Bußgeld durch Einnahmen auszugleichen. Auch werden die Entscheidungen zusätzlich erschwert, wenn beispielsweise der Sohn des Protagonisten erkrankt und selbst Medikamente benötigt (Abb. 2). Denn plötzlich ist die Entscheidung nicht mehr nur zwischen den



Abb. 2: Tag 29. Aufgrund der Bußgelder fehlen Medikamente

Regeln und dem Individuum zu fällen – es stellen sich stattdessen auch Fragen danach, ob die eigene Familie wichtiger als Hilfe suchende Menschen ist, die um Einlass in das Land flehen.

Nicht nur steigt im Verlauf des Spiels der Druck auf die Spielenden, auch das politische Klima verändert sich. Immer mehr Grenzbeamte verschwinden auf mysteriöse Weise – dass dies mit dem sich zuspitzenden politischen Klima in Arstotzka und der staatlichen Willkür hinsichtlich der Einwanderungspolitik sowie Disputen mit den Nachbarstaaten zu tun haben könnte, wird lediglich angedeutet.

Die Dezimierung des Grenzpersonals hat zur Folge, dass der Protagonist immer mehr Aufgaben übernehmen muss. So muss er im Verlauf des Spiels auch den Grenzstreifen überwachen und zu einer Schusswaffe greifen, sollte ein unerlaubter Übertritt erfolgen. Haben Spielende zuvor lediglich als Schreibtischtäter über Schicksale bestimmt, werden die Auswirkungen des eigenen Handelns nun wesentlich direkter erlebt. Auch beginnen die Kollegen, den Protagonisten zu bestechen, und bieten zusätzliches Schwarzgeld, wenn er besonders viele Personen in Arrest nimmt. Außerdem lässt ein mysteriöser Geheimbund namens EZIC die Flucht aus Arstotzka in greifbare Nähe rücken.

Je weiter das Spiel voranschreitet, desto unangenehmer werden die Examinationen der Einreisenden. Werden zunächst lediglich diverse Dokumente wie Pass, Visum, Arbeitserlaubnis oder Impfnachweis verlangt, werden schon bald auch Fingerabdrücke, Gewicht und Größe sowie mittels Nacktscanner der gesamte Körper überprüft (Abb. 3).



Abb. 3: Ansicht des Schreibtisches im fortgeschrittenen Spielstadium

Die Personenkontrolle wird zunehmend zu einer Massenabfertigung. Diesen Umstand unterstreicht auch die grobpixelige Grafik des Spiels. „Papers, Please verfügt über eine spezifische abstrakte Grafik, die die MigrantInnen und allgemein die

Umgebung sehr verzerrt darstellt, sodass es teilweise schwierig ist, die Personen zu identifizieren – es gibt nur eine kleine Auswahl an individuellen Darstellungen der Personen. Um diesen abstrakten Effekt noch zusätzlich zu verstärken, werden die Stimmen aller Personen komplett verzerrt, wodurch eine mögliche Identifikation bzw. eine Bindung zu dem/r jeweiligen MigrantInnen verhindert wird.“¹

Papers, Please ist kein lustiges Spiel, es bereitet keinen Spaß. Es ist anstrengend, Arbeit geradezu, und zwingt die Spielenden immer wieder, sich zu positionieren und dabei Entscheidungen über fremde Leben zu fällen – und zwar unter Zeitdruck. Dennoch ist das Spiel fesselnd. Die sparsame, aber dichte Narration und die Umsetzung des totalitären Regimes in die Spielmechanik bringen eine ganz und gar ungewöhnliche Art des Spielerlebnisses mit sich.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Papers, Please ist ein Spiel des unabhängigen Entwicklers Lucas Pope. Nach der Mitarbeit an Großproduktionen wie *Uncharted*² des kalifornischen Studios Naughty Dog beschließt Lucas Pope, einen in der Branche mittlerweile immer häufiger gewählten Weg zu gehen: Er verlässt das Großunternehmen, um unabhängig von Zielgruppenanalysen und darauf basierenden Publisher-Vorgaben Spiele zu entwickeln. *Papers, Please* ist das erste unabhängig entwickelte Spiel von Lucas Pope nach seiner Zeit in der Großwirtschaft. Bereits nach Abschluss seines Studiums hatte er sich in den 1990er-Jahren mit ein paar Freunden selbstständig gemacht, war dann aber in die Großproduktion gewechselt.³ Sein zweites Independent-Spiel, das Puzzle-Adventure *Return of the Obra Dinn*,⁴ erschien im Oktober 2018.

Für *Papers, Please* diente Pope eigenen Aussagen zufolge⁵ vor allem eine scheinbar alltägliche Situation als Inspiration. Pope, gebürtiger US-Amerikaner, lebt seit einigen Jahren in Japan. Durch regelmäßige Reisen zwischen Heimat und Japan passiert er häufig Flughafenkontrollen, bei denen er auf die Arbeit der Be-

1 Kaczmarczyk, Karolina: *Papers, Please*, (o. J.), in: Spieleratgeber NRW, online einsehbar unter URL: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Papers-Please.4377.de.1.html> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).

2 Naughty Dog: *Uncharted: Drakes Schicksal*, Sony Interactive (Hrsg.), 2007.

3 Lee, Dave: *Papers, Please: The ‚boring‘ game that became a smash hit*, 12.03.2014, in: BBC, online einsehbar unter URL: <https://www.bbc.com/news/technology-26527109> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).

4 Pope, Lucas: *Return of the Obra Dinn*, 3909 LLC (Hrsg.), 2018.

5 Shackford, Scott: *Papers, Please, Politics in Games, and the Growth of Indie Development: An Interview with Lucas Pope*, 26.09.2013, in: Reason, online einsehbar unter URL: <https://reason.com/archives/2013/09/26/papers-please-politics-in-games-and-the> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).

amten vor Ort aufmerksam geworden ist. Das Spiel entwickelte er daraufhin innerhalb von neun Monaten.

„Lucas Pope took a number of uneventful trips through international border control stations, fascinated by the stamping and paper-shuffling. In what’s to most a dull necessity, the game designer saw a fascinating opportunity: Instead of playing as common fiction’s heroic spy, smuggler or subversive, what if you played as the bureaucratic inspector?“⁶

Während Spiele, in denen Grenzkontrollen eine Rolle spielen, meist im Spionagethema angesiedelt sind, will Pope einen anderen Betrachtungswinkel wagen und beginnt die Entwicklung der Dokumenten-Simulation *Papers, Please*. Im Zentrum steht nicht der heldenhafte Spion, sondern der wenig aufregend anmutende Beamte, der einen illegalen Grenzübertritt zu verhindern oder zu ermöglichen vermag. Pope selbst sieht einen wichtigen Aspekt in der Sorglosigkeit, in der er bei seinen Reisen die Staatsgrenzen passieren kann: „I’ve never had even the slightest trouble with immigration and I’ve traveled a lot, especially in Southeast Asia, [...] I think that helps explain why the game tries to establish empathy with the difficult job that inspectors have. If I’d been mistreated, the game might’ve ended up a little different.“⁷

Popes Werk verweist nicht nur auf das Wechselspiel zwischen scheinbar langweiligen Jobs und der Aufladung dieser mit Bedeutung, sondern spielt auch mit den augenscheinlich unvereinbaren Konzepten von Spiel und Arbeit.⁸ Überdies bietet *Papers, Please* zahlreiche Deutungsebenen. Neben der Auflösung der Distinktion zwischen Arbeit und Spiel spielen totalitäre Regimes und ihre Individuen eine Rolle – besonders das Verhältnis zwischen (scheinbarer) Macht und Ohnmacht wird thematisiert.

6 Alexander, Leigh: Designing the bleak genius of Papers, Please, 03.09.2013, in: Gamasutra, online einsehbar unter URL: https://www.gamasutra.com/view/news/199383/Designing_the_bleak_genius_of_Papers_Please.php (zuletzt abgerufen am 20.06.19).

7 Leigh: Designing the bleak genius of Papers, Please.

8 Byrd, Christopher: Developer Lucas Pope continues to play with the idea of game-player as worker in ‚Return of the Obra Dinn‘, 04.01.2019, online einsehbar unter URL: https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2019/01/04/developer-lucas-pope-continues-play-with-ideas-game-player-worker-return-obra-dinn/?utm_term=.06028e2f7593 (zuletzt abgerufen am 17.03.19).

5 REZEPTION

Die Rezeption von *Papers, Please* war überaus positiv. Neben diversen Branchen-internen Preisen gewann das Spiel im Jahr 2014 bei mehrfacher Nominierung den BAFTA, den Preis der „British Academy of Film and Television Arts“, in der Kategorie „Strategie und Simulation“.⁹ Das Werk wurde international wie national hochgelobt, erlangte einen Metascore von 85 von 100 für die PC-Version¹⁰ beziehungsweise 92 von 100 für die iOS-Version.¹¹ Vor allem der gelungene Ansatz nicht spaßigen Spielens wird vielfach gelobt. So beschreibt Christian Schiffer das Spiel als „eine faszinierende Erfahrung und richtig kluge Unterhaltung“.¹² „Spaß im klassischen Sinne hat man beim Stempeln nicht, aber langweilig wird es erst recht nicht – so ähnlich wie bei einer guten Fernsehdokumentation zu einem ernsten Thema.“¹³

Papers, Please erlangte neben der positiven Bewertung für ein Independent-Spiel mit kurzer Entwicklungszeit herausragende Verkaufszahlen. So verkündete Lucas Pope 2014, das Werk habe sich über 500 000 Mal verkauft.¹⁴

Auch hat *Papers, Please* erfolgreich andere Kunstformen inspiriert. So wurde beispielsweise ein auf dem Spiel basierender Kurzfilm produziert.¹⁵ Das zehnmünütige Video wurde Anfang 2018 veröffentlicht und erreichte auf YouTube bislang über 4,7 Millionen Aufrufe.¹⁶

9 Karmali, Luke: BAFTA Games Awards 2014 Winners Announced, 13. 03. 2014, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2014/03/13/bafta-games-awards-2014-winners-announced> (zuletzt abgerufen am 17. 03. 19).

10 [Red.]: Pressespiegel zu Papers, Please (PC), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/papers-please> (zuletzt abgerufen am 17. 03. 19).

11 [Red.]: Pressespiegel zu Papers, Please (iOS), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/ios/papers-please> (zuletzt abgerufen am 17. 03. 19).

12 Schiffer, Christian: Stempeln gehen, 19. 08. 2013, in: Bayerischer Rundfunk, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20130925053701/http://www.br.de/puls/themen/popkultur/papers-please-gamescheck-114.html> (zuletzt abgerufen am 17. 03. 19).

13 Schiffer: Stempeln gehen.

14 Lee: Papers, Please: The ‚boring‘ game that became a smash hit.

15 Contaldi, Lou: PAPERS, PLEASE Short Film Adaption is an Amazing Take on Pope’s Hit Indie, 25. 02. 2018, in: DualShockers, online einsehbar unter URL: <https://www.dualshockers.com/papers-please-short-film-adaptation-amazing-take-popes-hit-indie/> (zuletzt abgerufen am 17. 03. 19).

16 Никита Ордынский: PAPERS, PLEASE – The Short Film (2018), 24. 02. 2018, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YFHHGETsxxE> (zuletzt abgerufen am 17. 03. 19).

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Das Spiel widmet sich nicht nur ernsten Themen, es enthält auch sehr explizite Gewaltdarstellungen. Übertreten Attentäter die Grenze widerrechtlich, so werden sie erschossen. Obschon die Darstellung sehr abstrahiert und verpixelt ist, ist sie zugleich sehr eindrücklich. Das Blut wird explizit in intensivem Rot dargestellt und hebt sich deutlich von der sonst tristen Farbgebung ab. Illegale Grenzübertretende, die der Protagonist im späteren Verlauf selbst erschießen soll, sowie von Bombenattentaten betroffenes Grenzpersonal fallen erstaunlich realistisch zu Boden. Eine USK-Einstufung des Titels ist bisher nicht erfolgt. Die PEGI („Pan European Game Information“), die in Deutschland keine rechtliche Gültigkeit hat, stuft das Spiel – um genau zu sein die PlayStation-Vita-Version – für eine Eignung ab 16 Jahren ein. Besonders wird auf die teils vulgäre Sprachverwendung hingewiesen,¹⁷ die besonders dann stattfindet, wenn Einreisewillige an der Grenze abgelehnt werden und fluchend den Posten verlassen. Der Spieleratgeber NRW empfiehlt *Papers, Please* zum pädagogischen Einsatz ab 14 Jahren.¹⁸

Grundsätzlich gilt also festzuhalten, dass eine Einbindung in den Schulunterricht sich eher im fortgeschrittenen Alter, frühestens jedoch ab der achten Klasse empfiehlt. Da das Spiel in diversen Sprachen erschienen ist, kann es auf Deutsch oder Englisch in den Unterricht eingebunden werden. Besonders geeignet ist es für die Unterrichtsfächer Philosophie, Politik, Geschichte, Literatur und Kunst.

Philosophie-, Geschichts- und Politikunterricht

Da *Papers, Please* sich sehr explizit mit moralischen Fragen auseinandersetzt, eignet es sich besonders für den Philosophieunterricht im Bereich der Ethik. Da das Thema überdies ein politisches ist, nämlich die moralischen Auswirkungen eines totalitären Regimes auf das Individuum abzubilden, bietet sich eine Verknüpfung mit dem Geschichts- oder Politikunterricht an, insbesondere in Kombination mit Zeitzeugenberichten. Auch thematisiert das Spiel sehr deutlich die individuellen Auswirkungen grenzpolitischer Entscheidungen. Dadurch eignet es sich ebenso für die Thematisierung aktueller politischer Debatten zur Grenzpolitik, beispielsweise der Europäischen Union oder der USA.

Da das Spiel sehr von seiner bedrückenden Atmosphäre profitiert, eignet es sich nicht per se für das Spielen in der Großgruppe. Empfehlenswert ist die Einteilung der Lernenden in kleine Gruppen von zwei bis vier Personen, in denen sie

17 [Red.]: PEGI-Einstufung, (o. J.), in: PEGI, online einsehbar unter URL: https://pegi.info/de/search-peg?q=papers%2C+please&op=Search&filter-age%5B%5D=&filter-descriptor%5B%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B%5D=&filter-release-year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-g4cY5vQfLR5-FZEdn1bg4ATOq3hulaSjjz4KDS9OzPc&form_id=pegi_search_form (zuletzt abgerufen am 17. 03. 19).

18 Kaczmarczyk, Karolina: *Papers, Please*.

sich während des Spiels über das Gesehene austauschen können und nicht permanent aktiv spielen müssen. Da *Papers, Please* schnell voranschreitet und ein Tag im Spiel etwa acht Minuten dauert, empfiehlt sich eine erste Spieldauer von etwa 25 bis 30 Minuten. Im Anschluss daran sollte im Plenum über die erlebten Eindrücke diskutiert werden. Wie erging es den Lernenden beim Spiel? Haben sie Entscheidungen getroffen, mit denen sie sich unwohl gefühlt haben? Falls ja, was waren das für Entscheidungen und woher kommt das unangenehme Gefühl? Es deutet sich in den möglichen Fragestellungen bereits an: Nach der Phase des aktiven Spielens sollte auf jeden Fall noch genügend Zeit sein, um das Erlebte zu besprechen und aufzuarbeiten. Eine Einzelstunde ist daher eher ungeeignet, um *Papers, Please* darin einzubetten.

Je nach Alter und Fähigkeit zur Selbstreflexion der Lernenden bietet sich auch ein gegenüberstellendes Experiment an. Dazu wird die Klasse zunächst in zwei Gruppen eingeteilt. Während die eine im Spiel stets Dienst nach Vorschrift leistet, wird die andere gebeten, vor allem auf ihr Bauchgefühl zu hören. Diese beiden Gruppen können anschließend in Kleingruppen spielen.

In der gemeinsamen Diskussion kann kontrastiv gearbeitet werden, denn nicht nur werden die Lernenden von unterschiedlichen persönlichen Erfahrungen berichten können, auch die Geschichte des Spiels entwickelt sich unterschiedlich, je nachdem ob der Protagonist gehorsam ist oder nicht.

Papers, Please öffnet nicht nur den Diskurs über totalitäre Regimes. Es regt auch zu Gedanken über Menschenwürde, über Grenzen und Migration und ihre vielfältigen Gründe sowie die Ohnmacht des Individuums gegenüber der Gesetzgebung und Bürokratie eines Landes an. Damit bietet das Spiel ebenso ein Fundament für Diskussionen über die europäische und deutsche Migrationspolitik der letzten Jahre. Gleichsam bietet es einen praktischen Impuls für klassischen Philosophiestoff wie beispielsweise Immanuel Kants kategorischen Imperativ und seine Ideen zu Werten an sich.

Literatur- und Kunstunterricht

Auch für den Literatur- und Kunstunterricht ist das Spiel gut geeignet. *Papers, Please* eignet sich als vorbereitender Impuls für Lektüren aus dem Bereich der Migrationsliteratur. Darüber hinaus lohnt sich eine genaue Analyse der narrativen und visuellen Faktoren, die den bedrückenden Grundtenor des Spiels ausmachen. Im Kunstunterricht bietet die grafische Ausgestaltung des Spiels viele Ankerpunkte für eine Wirkungsanalyse. Es können sowohl die Farbgebung als auch die simplifizierte und grob strukturierte Darstellungsweise von Personen in ihrer Wirkung analysiert werden, denn die pixelige Darstellung erzeugt ein Spannungsfeld: Zwar unterstreicht die detailarme Darstellung den Eindruck der Massenabfertigung, gleichzeitig trägt sie aber auch zur Verschärfung der moralischen Dilemmata bei. Dadurch, dass beispielsweise das im Pass angegebene Geschlecht oder Gewicht der jeweiligen Person validiert werden muss, kommen Spielende den Fi-



Abb. 4: Körperscanner



Abb. 5: Körperscanner

guren durch den eingesetzten Körperscanner unangenehm nahe (Abb. 4 und 5). Die Distanz erzeugende Grafik wirkt plötzlich sehr eindrücklich.

Neben der Farbwahl und der sehr simplifizierten Darstellungsweise dient immer wieder die Tageszeitung als Stimmungsbild der politischen Situation (Abb. 6). Die Erzählung wird sehr sparsam mit Fakten unterfüttert und wirkt dennoch sehr spannungsreich und dicht. Welche Schlagzeilen und welche Wortwahl dazu beitragen, ist ein lohnenswerter Gegenstand des Literaturunterrichts.



Abb. 6: Politische Meinungsbildung mittels Tageszeitung

Die Tageszeitung „Die Wahrheit von Arstotzka“ wird dem Protagonisten täglich vor Arbeitsantritt vorgelegt. Das Tagesblatt gibt nicht nur Hinweise auf etwaige Personen, die es an der Grenze aufzuhalten gilt, aus den einzelnen Schlagzeilen ergibt sich auch eine Erzählung um die Eskalation der politischen Situation in und um den fiktiven Staat Arstotzka. So wird beispielsweise auf Machtstrukturen zwischen den Staaten hingewiesen oder auch darauf, dass es immer weniger Grenzsoldaten gibt, da immer mehr Staatsangehörige aus Arstotzka flüchten.

Diese Rahmenerzählung dient nicht nur der Deutung der jeweiligen Regeln, nach denen Personen eingelassen oder abgewiesen werden sollen, sie steuern auch die Handlungsmöglichkeiten der Spielenden selbst. Wie die Schlagzeilen auf die Spielenden und ihre Entscheidungen wirken und was sie zur Erzählung beizutragen vermögen, kann im Literaturunterricht ebenso Gegenstand sein wie die Sprachverwendung innerhalb des Spiels und besonders innerhalb der Schlagzeilen. In einer kontrastiven Analyse können die Sprachverwendung und die distinktive Terminologie anderer fiktionaler Werke, die totalitäre Regimes und Diktaturen thematisieren, erhellend sein und einen spannenden Beitrag zum geschärften Verständnis der Sprachwirkung sorgen.

7 QUELLEN

- Alexander, Leigh: Designing the bleak genius of Papers, Please, 03.09.2013, in: Gamasutra, online einsehbar unter URL: https://www.gamasutra.com/view/news/199383/Designing_the_bleak_genius_of_Papers_Please.php (zuletzt abgerufen am 20.06.19).
- Byrd, Christopher: Developer Lucas Pope continues to play with the idea of game-player as worker in ‚Return of the Obra Dinn‘, 04.01.2019, online einsehbar unter URL: https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2019/01/04/developer-lucas-pope-continues-play-with-ideas-game-player-worker-return-obra-dinn/?utm_term=.06028e2f7593 (zuletzt abgerufen am 17.03.19).
- Contaldi, Lou: PAPERS, PLEASE Short Film Adaption is an Amazing Take on Pope’s Hit Indie, 25.02.2018, in: DualShockers, online einsehbar unter URL: <https://www.dualshockers.com/papers-please-short-film-adaptation-amazing-take-popes-hit-indie/> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).
- Kaczmarczyk, Karolina: Papers, Please, (o. J.), in: Spieleratgeber NRW, online einsehbar unter URL: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Papers-Please.4377.de.1.html> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).
- Karmali, Luke: BAFTA Games Awards 2014 Winners Announced, 13.03.2014, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2014/03/13/bafta-games-awards-2014-winners-announced> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).
- Lee, Dave: Papers, Please: The ‚boring‘ game that became a smash hit, 12.03.2014, in: BBC, online einsehbar unter URL: <https://www.bbc.com/news/technology-26527109> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).
- Naughty Dog: Uncharted: Drakes Schicksal, Sony Interactive (Hrsg.), 2007.
- Pope, Lucas: Return of the Obra Dinn, 3909 LLC (Hrsg.), 2018.
- Schiffer, Christian: Stempeln gehen, 19.08.2013, in: Bayerischer Rundfunk, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20130925053701/http://www.br.de/puls/themen/popkultur/papers-please-gamescheck-114.html> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).
- Shackford, Scott: Papers, Please, Politics in Games, and the Growth of Indie Development: An Interview with Lucas Pope, 26.09.2013, in: Reason, online einsehbar unter URL: <https://reason.com/archives/2013/09/26/papers-please-politics-in-games-and-the> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).