

Autoritärer Winter

Antidemokratischer Utilitarismus als Überlebensstrategie in „Frostpunk“

Erstellt von Florian Aumayr

Digitale Spiele haben früh erkannt, dass ein aus den Fugen geratenes Klima eine der gefährlichsten Bedrohungen für technologisch entwickelte Zivilisationen darstellt. Beispiele dafür findet man schnell, auch in einigen der größten Spielereihen. In den Spielen der „Mass Effect“-Reihe (Electronic Arts, 2008–2017) gibt es gleich zwei Spezies, die durch Klimakatastrophen existentiell bedroht werden. Die Krogerer hatten ihren Planeten durch Atomwaffen und den folgenden nuklearen Winter beinahe unbewohnbar gemacht. Die Drell machten ihren Heimatplaneten durch herkömmlichen (durch die Nutzung fossiler Brennstoffe verursachten) Treibhauseffekt völlig unbewohnbar.

Auch im Spiel „Frostpunk“ (11 Bit Studios, 2018) ist es eine Klimakatastrophe, die der Menschheit zusetzt. Entgegen der realen Bedrohung durch die Erderwärmung hat man in „Frostpunk“ allerdings mit einer gravierenden Kaltzeit zu kämpfen. In Form eines „Echtzeitstrategiespiels“ muss der*die Spieler*in eine Gruppe Überlebender anführen und ihr weiteres Bestehen sichern. Anders als in anderen Genrevertretern geht die Hauptgefahr nicht von anderen Fraktionen, sondern von der Umwelt aus, weswegen das Entwicklerstudio das Genre auch als „Society-Survival“ bezeichnet.

Es ist auch in anderen Echtzeitstrategiespielen üblich, dass man ohne wesentliche Einschränkungen mit den Mitgliedern der gespielten Fraktion verfahren kann. In „Frostpunk“ wird dieser autoritäre Zugriff auf die Bevölkerung allerdings noch zusätzlich betont. Über die „Gesetzesbuch“ genannte Funktion wird der Umgang mit der Bevölkerung geregelt. Diese Spezialform eines Technologiebaums ermöglicht dem*der Spieler*in Gesetze zu erlassen, die weitreichende Konsequenzen haben können. Entscheidet man sich etwa für Kinderarbeit, steht mehr Arbeitskraft zur Verfügung. Dafür leidet wegen mangelnder Ausbildung die Qualität der Arbeiter*innen der Zukunft. Das moralische Dilemma scheint aber weitgehend ignoriert zu werden. Der Erlass solcher „Gesetze“ wird akustisch durch eine Durchsage und visuell durch ein Banner in der Bildschirmmitte betont. Gerechtfertigt werden diese einschneidenden Maßnahmen durch die Krisensituation und den ständigen Überlebenskampf.

„Frostpunk“ ist für Windows-Systeme auf Steam erhältlich, wo es derzeit ca. 30 € kostet. Der Preis und die relativ hohe Komplexität können den schulischen Einsatz erschweren. Eine Alternative zum selbstständigen Spielen stellen Let's Plays dar, etwa die unter diesem Link auffindbare Reihe: www.youtube.com/watch?v=WAZeB8gSBjs. Hier werden auch die vielen Funktionen des Spiels gut erklärt. „Frostpunk“ hat eine Alterseinstufung von 16 Jahren und ist somit nur für höhere Schulstufen geeignet.

Schulstundenverlauf „Frostpunk“

Information für Lehrkräfte

Die Unterrichtsplanung teilt sich in zwei Spielphasen (jeweils mit Arbeitsauftrag) und drei Diskussions- und Produktionsphasen. Die ersten beiden Einheiten haben deskriptive Arbeitsaufträge. Die dritte Einheit lässt Raum für Reflexion und soll eine Übertragungsleistung des Gelernten in die Lebenswirklichkeit der Schüler*innen bewirken. Beide Spielphasen können auch in Partnerarbeit erledigt werden, wobei ein*e Schüler*in spielt und der*die zweite beobachtet und Aufzeichnungen anfertigt.

Dauer	3 Unterrichtseinheiten
Schulstufe	11. und 12. Schulstufe
Digitales Spiel	Frostpunk, 11 Bit Studios, 2018
Plattform	Windows
Spieleinstufung	USK 16, PEGI 16
Methoden	Übungen für die Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit; Austausch und Diskussion auf digitalem Weg
Materialien	Zettel, Stifte, diverse Software, Internet, „Frostpunk“
Kompetenzen	Sachkompetenz, Methodenkompetenz, Urteilskompetenz
Zielsetzungen	Die Schüler*innen arbeiten in mehreren Schritten die politischen und gesellschaftlichen Konsequenzen der Klimakatastrophe in Frostpunk heraus. In einem letzten Schritt vergleichen sie die Krisensituation im Spiel mit der jetzigen Situation durch die Coronakrise und sollen die Gefahren für den Rechtsstaat, die von solchen Krisen ausgehen, bewerten.
Lehrplanbezug	Geschichte und Politische Bildung, Biologie und Umweltkunde

Ablaufbeschreibung für Lehrkräfte

- Das Spiel kennenlernen und beschreiben (A1 und A2):** In der ersten Einheit sollen die Schüler*innen das Spiel kennenlernen und allgemein beschreiben. Dazu verfassen sie während des Spielens ein „Spieltagebuch“, in dem alles notiert wird, was ihnen zu den genannten Themen einfällt (A1). Abschließend kann über online verfügbare Mindmap-Programme wie „Socrative“ (www.socrative.com) eine gemeinsame Spielbeschreibung entstehen. Dazu benennen alle Schüler*innen die ihrer Meinung nach wichtigsten Merkmale von Frostpunk und kopieren zum Schluss die meistgenannten Merkmale in das dafür vorgesehene Feld (A2). Wenn man in der Klasse ist und keine Online-Ressourcen verwenden möchte, kann dieser Schritt auch an der Tafel ausgeführt werden.

2. **Gesellschaftliche Auswirkungen der Klimakatastrophe erarbeiten (A3 Variante I oder Variante II):** Die zweite Einheit umfasst eine weitere Spielphase, bei der nun die Auswirkungen der Klimakatastrophe auf die im Spiel dargestellte Gesellschaft herausgearbeitet werden sollen. Dazu werden entweder neben dem Spielen zwei Verlaufs bäume angefertigt, von denen einer alle Gebäude und deren Funktionen umfasst und der andere alle Technologien und Gesetze (A3 Variante I, auch in Partnerarbeit machbar). Alternativ kann ein*e Schüler*in auch ein Video erstellen, in dem er*sie die gespielte Siedlung während des Spielens detailliert beschreibt (A3 Variante II). Diese Aufgabe benötigt Erfahrung im Umgang mit der entsprechenden Software und ist daher nicht für alle Schüler*innen geeignet.
3. **Reflexion der Spielwelt (A4):** In der letzten Einheit sollen die Schüler*innen über die Spielwelt von Frostpunk, geleitet durch Fragestellungen aus der Politischen Bildung, reflektieren. Dabei müssen Begriffe aus der Lebenswirklichkeit der Schüler*innen auf die Spielwelt übertragen werden.
4. **Übertragung des Erlebten auf die Wirklichkeit (A5):** Durch diese Übung sollen die Schüler*innen das im digitalen Spiel Erlebte auf ihre Lebenswirklichkeit übertragen. Durch den Vergleich mit einer so andersartigen Welt soll unter anderem das Bewusstsein für die „Änderlichkeit“ der eigenen Welt und die Fragilität unserer freien, demokratischen Gesellschaft geschärft werden.

Arbeitsblatt 1 „Frostpunk“

A1 Erste Spielphase: Spieltagebuch

Starte das erste Kapitel von „Frostpunk“, sieh dir das Intro-Video an und spiele anschließend 30 Minuten. Führe dabei ein Spieltagebuch, in dem du alles in die folgende Tabelle einträgst, was dir zu den einzelnen Bereichen auffällt:

Audiovisuelle Präsentation	Spielsteuerung, Mechanik	Handlung, Ereignisse

A2 Diskussion und Vergleich: Spielbeschreibung

Erstellt zusammen in der Klasse eine möglichst genaue Beschreibung des Spiels. Erstellt dazu eine Mindmap in „Socrative“ (www.socrative.com). Kopiert die wichtigsten Äußerungen in das Feld:

Frostpunk

Arbeitsblatt 2 „Frostpunk“

A3 Variante I: Zweite Spielphase

Starte das erste Kapitel erneut. Überspringe das Intro-Video. Erstelle während des Spielens zwei Verlaufsbaum: Im ersten skizzierst du alle Gebäude, die du errichten lässt, ausgehend vom Generator. Beschreibe auch kurz die Funktion und schreibe bei mehrmals gebauten Gebäuden die Anzahl dazu (Beispiel: Zelt 4x). Skizziere im zweiten Verlaufsbaum alle Gesetze, die du erlässt, und alle Technologien, die du erforschst.

Gebäude

Technologien/Gesetze

A3 Variante II: Zweite Spielphase

Spiele deinen Spielstand weiter und erstelle ein Video ähnlich dem eines Gaming-YouTubers. Zeige und beschreibe darin deine Siedlung, den Zustand deiner Bevölkerung, die erforschten Technologien und die erlassenen Gesetze.

Arbeitsblatt 3 „Frostpunk“

A4 Reflexion I: Die Welt von Frostpunk

Beschreibe die in Frostpunk dargestellte Gesellschaft. Du kannst unter anderem auf folgende Fragen eingehen:

- Welche Aufgaben/Berufe gibt es?
- Gibt es individuelle Zielsetzungen oder muss sich jede*r dem Gemeinwesen unterordnen?
- Gibt es Partizipation (Beteiligung) der Bevölkerung? Verfolgt sie Interessen und/oder wehrt sie sich gegen unterdrückende Maßnahmen?
- Lässt sich eine „Verfassung“ erkennen, die dem Gemeinwesen Grenzen setzt?
- Welche Freiheiten, die für dich selbstverständlich sind, haben die Einwohner*innen deiner Siedlung verloren?
- Sind die von dir gesetzten Maßnahmen verhältnismäßig? Kannst du sie dir in deinem Leben vorstellen?

A5 Reflexion II: Unsere Welt

Auch in unserer momentanen Situation, der Coronakrise, sind wir mit drastischen Änderungen unseres Lebensalltags konfrontiert. Vergleiche die Maßnahmen der österreichischen Bundesregierung mit den Maßnahmen in Frostpunk. Du kannst dabei unter anderem auf folgende Fragen eingehen:

- Welche Maßnahmen beschränken unsere individuelle Freiheit? Welche unsere politische Partizipation?
- Denkst du, die Maßnahmen hätten direktdemokratisch legitimiert werden sollen/können? Sind sie verhältnismäßig?
- Wie lange können solche Maßnahmen aufrecht erhalten werden, ohne unsere demokratischen Grundwerte dauerhaft zu beschädigen?
- Ist die Demokratie in schweren Krisen flexibel und schnell genug oder hilft hier nur autoritäres Vorgehen des Staates?
- Inwieweit ist die Coronakrise mit der Klimakrise in Frostpunk und dem realen Klimawandel vergleichbar?