



# The Stanley Parable

Der er mange almindelig spil og så er der Stanley Parable. En oplevelse som ved sin absurditet løfter på det filosofiske låg og sætter spørgsmåltegn ved spilgeren og menneskelivet i det hele taget.

## FORBEREDELSE

**Gør:** Alle elever skal downloade Steam, lave en bruger og derefter downloade spillet *The Stanley Parable*. Pris: 12 dollars. Kan spilles på enhver Laptop eller stationær PC.

**Introducer spillet til eleverne:** Spillet er på engelsk og det er en 'Walking simulator'. I løbet af den næste time, skal I hver især prøve at 'komme til slutningen af spillet', på så mange forskellige måder, som I kan. I skal spille alene. Det er vigtigt at have lyd på, da Fortælleren har en altafgørende rolle i spillet.

**Undervejs i spillet:** Eleverne har et notespapir. Når de kommer til en 'slutning', skal de navngive den. Der er 18 måder, hvorpå du helt eller delvist afslutter et forløb. Kan bruges som reference, til at identificere temaer og til at huske spiloplevelsen.

## I UNDERVISNINGEN



**1 GØR:** Lad eleverne spille i minimum 45 minutter. De skal have tid til at indfinde sig i det absurde univers med den drillende, spørgende og vejledende fortæller.

Giv eleverne tid til at tale om deres spiloplevelse i mindre grupper. Du kan bruge disse samtaler til at opfange interesser og spørgsmål fra eleverne.

Lad evt. eleverne formulere spørgsmål til spillet og lav en afstemning om, hvad der skal være ankerspørgsmålet.



**AS1: Er fortælleren en hjælper eller en modstander?**

## I UNDERVISNINGEN



**2 GØR:** Stanley Parable er en Walking Simulator.

Det kan minde om, at vandre igennem en 3D-bog, hvor ruten på sin vis allerede er udlagt på forhånd.

Spørgsmålet er om f.eks. begrænsningen i muligheder og manglende progression tager "spillet" ud af spillet.



**AS2: Er Stanley Parable et spil?**

**AS3: Har det værdi at game?**

# The Stanley Parable



## INDLEJREDE SPØRGSMÅL

- Er det okay ikke at adlyde fortælleren?
- Hvem har magten over Stanley?
- Kan du forandre noget med dine valg? Har du et egentligt valg?
- Er det Stanley eller fortælleren, som er den egentlige historieskriver?
- Kan vi have tillid til fortælleren?
- Hvilken værdi har fortælleren i forhold til spiloplevelsen?
- Er det muligt at gøre oprør?
- Hvad er et spil? Hvordan adskiller et spil sig fra det levede liv?
- Hvordan adskiller The Stanley Parable sig fra andre spiloplevelser?
- Kan vi lære noget af at spille (har det evt. andre kvaliteter)?

## FILOSOFISKE BEGREBER

- |                     |                        |                   |
|---------------------|------------------------|-------------------|
| • Valg/frihed       | • Tillid/mistillid     | • Absurditet      |
| • Magt/magtesløshed | • Manipulation         | • Spil/gaming     |
| • Ond/god           | • Mening/meningsløshed | • Illusion/bedrag |
| • Oprør/konformitet |                        |                   |

