

Ready Player One - Utopie oder Dystopie?

Hintergrundinformation:

Der Roman „Ready Player One“ von Ernest Cline von 2015/2017 erzählt die Geschichte eines Jugendlichen, namens Wade Watts, der ohne Eltern bei seiner Tante in den sog. „Stacks“ aufwächst und mit seinem Avatar bei einer virtuellen Schnitzeljagd in einer virtuellen Online-Parallelwelt namens OASIS, die er mit seinen Freunden gewinnt, diese virtuelle Welt rettet und damit zugleich Einfluss auf die Gestaltung der realen Welt erlangt.

Der Roman enthält viele Anspielungen an die 80er Jahre. Dabei zeichnet er zunächst ein düsteres Bild von der Welt im Jahr 2045. Ökologische Katastrophen und eine exzessive kapitalistische Globalisierung haben die Welt an den Rand des noch regierbaren gebracht. Die Menschen sind weltweit überwiegend verarmt und hausen in schäbigen Baracken oder den Stacks, aufgetürmten Wohnwagen, gestapelt als billige Hochhäuser.

Um der tristen Realität zu entkommen, flüchten sich die Menschen in eine virtuelle, heile Online-Welt, der sog. OASIS. In dieser kann man sein, wer und was man will. Der verwaiste Junge Wade Watts, der bei seiner Tante in den Stacks lebt, geht in dieser Online-Welt zur Schule. Als der Erfinder und Gründer der Online-Welt stirbt, hinterlässt er in seinem Testament, dass derjenige, der das sog. „Easteregg“ in der OASIS findet, der rechtmäßige Erbe und Besitzer dieser inzwischen globalen virtuellen Welt wird, die für die meisten Menschen der Erde mittlerweile zu eigentliche Welt geworden ist. Daher entbrennt ein bitterer Kampf um die Suche nach dem versteckten „Easteregg“, bei der sowohl einzelne Personen, wie auch virtuelle Gilden und Großkonzerne, die in der realen Welt über viel Geld und macht verfügen.

Wade findet als erster einen Hinweis der drei versteckten Schlüssel zur Erlangung des Eastereggs, worauf es zu einer abenteuerlichen Jagd in der virtuellen wie auch realen Welt kommt, weil der Großkonzern IOI, um in den Besitz der OASIS zu gelangen, in beiden Welten Jagd macht und sogar vor Mord nicht zurück schreckt.

Schließlich gelingt es Wade mit seiner kleinen Gruppe von Freunden, das Easteregg zu finden, wird Besitzer der OASIS und stellt dabei fest, dass das reale Leben mehr zu bieten hat als die virtuelle Welt, weil die empfundene Liebe durch den Kuss seiner geliebten Freundin auf einmal mehr bedeutet als alles andere.

Didaktische Überlegungen:

Der Roman wie auch der etwas reißerisch aufgemacht Film bieten viele Analysemöglichkeiten für die Beschäftigung mit Utopie und Dystopie.

Die gesellschaftliche Kritik sowie die Beschreibung und Überspitzung von Beobachtungen aus der derzeitigen Welt lassen Raum für die Reflexion über das, wie wir die Welt zukünftig gerne hätten.

Der Schülerinnen und Schülern sollte zunächst bewusst gemacht werden, welche Eigenschaften eine Welt, die man frei gestalten könnte, haben sollte. Nach einer solchen ersten Überlegung und dem Anknüpfen an die SuS-Vorstellung folgt dass die Beschäftigung mit konkreten Ausformulierungen bzw. Ausgestaltungen einer solchen Zukunftswelt, z.B. durch das Rezipieren von „Ready Player One“. Ob die Handlung des Romans durch Lektüre von Rezensionen oder mit Hilfe einer GFS oder durch das Betrachten des Films (ganz oder in Ausschnitten) angeeignet wird, bleibt der Auswahl der Lehrkraft überlassen.

Das zentrale didaktische Moment ist, das Anknüpfen bei den Vorstellungen der Lerngruppe, die Kenntnisnahme und Beschäftigung einer (modernen) Zukunftswelt und das Erlangen der Kompetenz Zukunftsmodelle begründet den Kategorien Utopie und Dystopie zuordnen zu können.