

Methoden aus dem Projekt „Ethik & Games“

Workshop

21.07.2017

Jürgen Slegers & Nina Kiel & André Weßel

Spielraum – Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

Auf der Flucht (Caritas 2015)



Zahlen und Fakten zum Thema „Flucht“

- weltweit sind mehr als 65 Millionen Menschen auf der Flucht
- davon 41 Millionen in ihrem Heimatland
- 4,4 Millionen in Europa, davon 2,5 Millionen in der Türkei
- wichtigste Fluchtursachen sind Kriege und Konflikte

Eine Frage an Sie

Welche ethischen Fragestellungen
ergeben sich im Zusammenhang mit dem Thema „Flucht“?

Digitale Spiele und Flucht

- eine wachsende Anzahl von Spielen beschäftigt sich mit Flucht und Fluchtursachen
- Fragen zur Darstellung und Spielbarkeit menschlichen Leids
- Herausforderungen und Chancen, die mit dieser Art der Bearbeitung verbunden sind

- Ermöglichung einer vergleichsweise realitätsnahen empathischen Erfahrung der Lebenssituation von geflüchteten Menschen
- Sensibilisierung für die Situation von geflüchteten Menschen
 - im Herkunftsland
 - auf der Flucht
 - im Zielland

Last Exit Flucht (UNHCR 2005)



21.07.2017

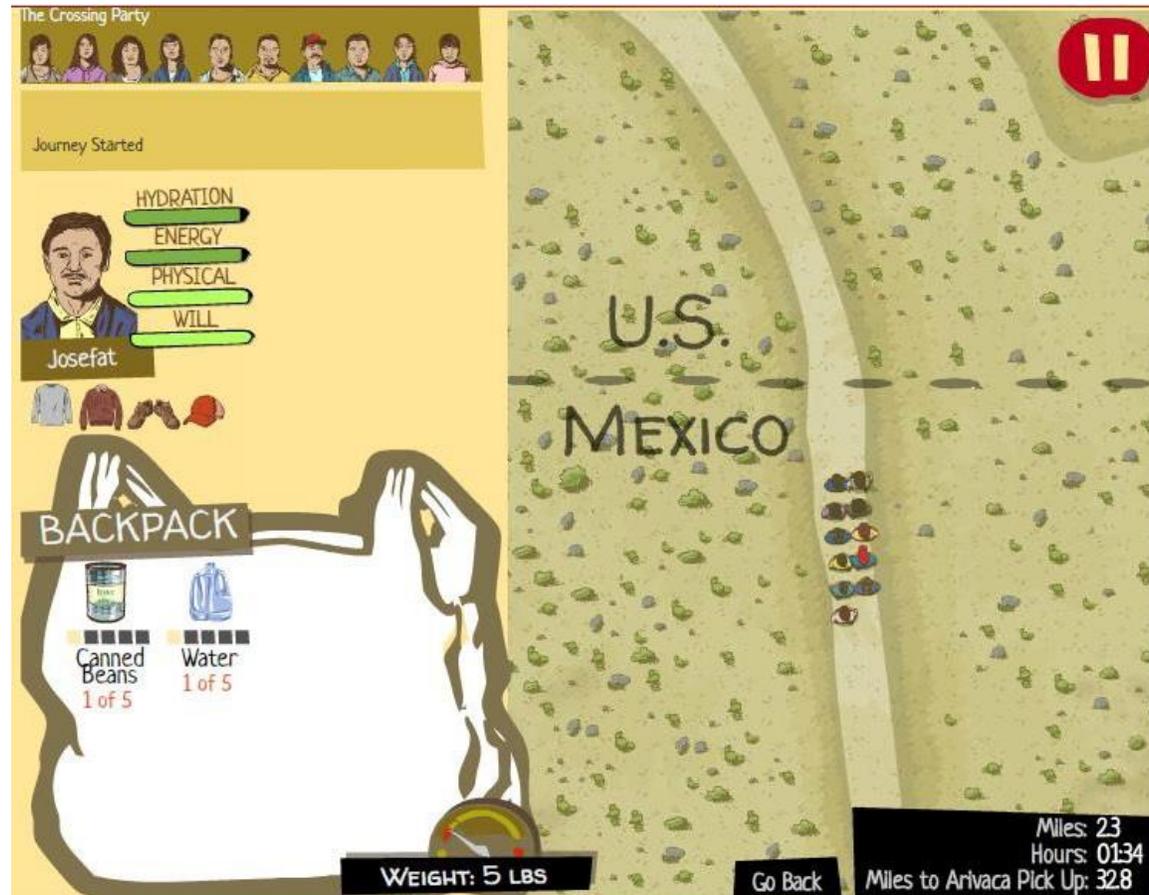
Jürgen Slegers & Nina Kiel & André Weißel

Spielraum – Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur

Seite 6

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

The Migrant Trail (Gigantic Mechanic 2014)



From Darkness (gold extra 2016)



21.07.2017

Jürgen Sleegers & Nina Kiel & André Weßel
Spielraum – Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur
Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

Ayiti: The Cost of Life (Global Kids/Game Lab 2006)



Sweatshop (Littleloud 2011)



This War of Mine (11bit studios 2014)



21.07.2017

Jürgen Slegers & Nina Kiel & André Weßel
Spielraum – Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur
Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

Seite 11

www.digitale-spielewelten.de



[Projekte](#) [Methoden](#) [Materialien](#) [Netzwerk](#) [Magazin](#) [Login](#)



- „Spielraum für Medienkompetenz – digitale Spiele pädagogisch nutzen“
- Projekte, Methoden und Materialien zum Thema „Ethik & Games“
- OER-Lizenz (Open Educational Resource)
- Kooperationspartner: Stiftung digitale Spielekultur

Flucht nachvollziehen durch digitale Spiele



Projekte Methoden Materialien Netzwerk Magazin Login



- <http://digitale-spielewelten.de/methoden/flucht-nachvollziehen-durch-digitale-spiele/135>

Papers, Please (3909 LLC 2013)



Papers, Please



21.07.2017

Jürgen Slegers & Nina Kiel & André Weißel

Spielraum – Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur

Seite 15

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

Papers, Please



Papers, Please



Papers, Please



21.07.2017

Jürgen Slegers & Nina Kiel & André Weißel

Spielraum – Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur

Seite 18

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

Medienbildung durch Medienerziehung

1. informative und orientierende Ansätze (Fokus: Medienkunde)
2. erfahrungsorientierte Zugänge (Fokus: Mediennutzung)
3. Ansätze für Analyse und Reflexion (Fokus: Medienliteralität und Medienkritik)
4. transformative Konzepte (Fokus: kreative Mediennutzung und Medienwechsel)
5. gestaltungsorientierte und produktive Ansätze (Fokus: Mediengestaltung)

Medienbildung durch Medienerziehung

1. informative und orientierende Ansätze (Fokus: Medienkunde)
2. erfahrungsorientierte Zugänge (Fokus: Mediennutzung)
3. Ansätze für Analyse und Reflexion (Fokus: Medienliteralität und Medienkritik)
- 4. transformative Konzepte (Fokus: kreative Mediennutzung und Medienwechsel)**
5. gestaltungsorientierte und produktive Ansätze (Fokus: Mediengestaltung)

Diskussion

- Wie haben Sie sich gefühlt?
- Welche Erkenntnisse nehmen Sie aus der Methode mit?
- Wo gibt es Verbesserungsmöglichkeiten?

Vielen Dank...

...für's Zuhören und Mitdenken!



Literatur

- Brauchler, T./Kröll, F./Scharf, H./Sleegers, J. (2016): Flucht nachvollziehen durch digitale Spiele, URL: <http://digitale-spielewelten.de/methoden/flucht-nachvollziehen-durch-digitale-spiele/135>, Zugriff: 27.05.2017
- Fromme, J./Biermann, R./Kiefer, F. (2014): Computerspiele, Enzyklopädie Erziehungswissenschaft Online, Zugriff: 22.04.2017
- Fromme, J./Jörissen, B./Unger, A. (2008): Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen. In: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, Nr. 15/16, URL: www.medienpaed.com/article/view/103, Zugriff: 29.10.2016
- UNHCR (2015): Global Trends. Forced Displacement in 2015, URL: <http://www.unhcr.org/statistics/unhcrstats/576408cd7/unhcr-global-trends-2015.html>, Zugriff: 12.02.2017

Bilder und Videos

- <http://lilyrose.eu/2015/01/11/war-mine/>
- <http://littleloud.com/>
- http://www.iltalehti.fi/digi/201401210113332_dp.shtml
- <http://www.lastexitflucht.org/againstallodds/>
- <http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/grenzerfahrungen-digitale-spiele-und-flucht/>
- http://www.vozpopuli.com/marabilias/tecnologia/pc-videojuegos-Mac-burocracia-Lucas_Pope-Papers-_please-papeles-indie-Arstotzka-frontera_0_646435373.html
- <http://youcantbeeddygordo.blogspot.de/>
- <https://digitale-spielewelten.de/>
- https://drivetribe.com/p/pointless-bureaucracy-SlqbRLs_QIGj7KsHiaM29g?iid=XBe7fW-kQmmtMgNel-oOuA
- <https://www.argekultur.at/Event/11341/gold-extra-from-darkness>
- <https://www.gameskinny.com/5dbai/this-war-of-mine-the-little-ones-survival-tips>
- <https://www.youtube.com/watch?v=OQ8rYf4sDvg>
- <https://yasminejoue.wordpress.com/category/culture-et-civilisations/page/2/>

Gibt's...

...Fragen?