

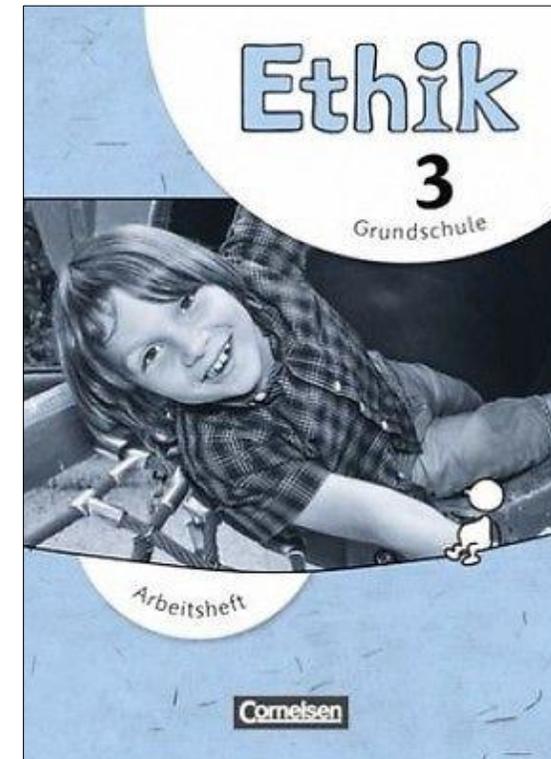
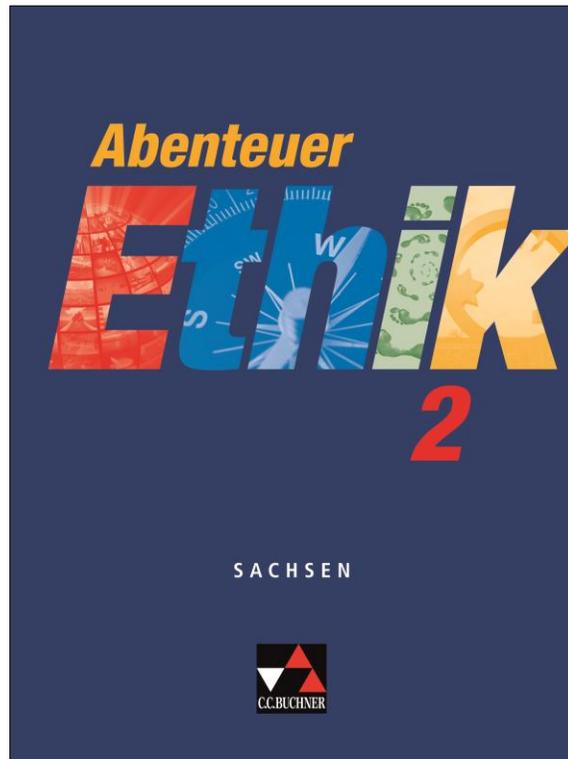


Ethik & Games

Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion moralischen Handelns in Bildungskontexten

Begriffsklärung

Ethik – „nur“ ein Schulfach?



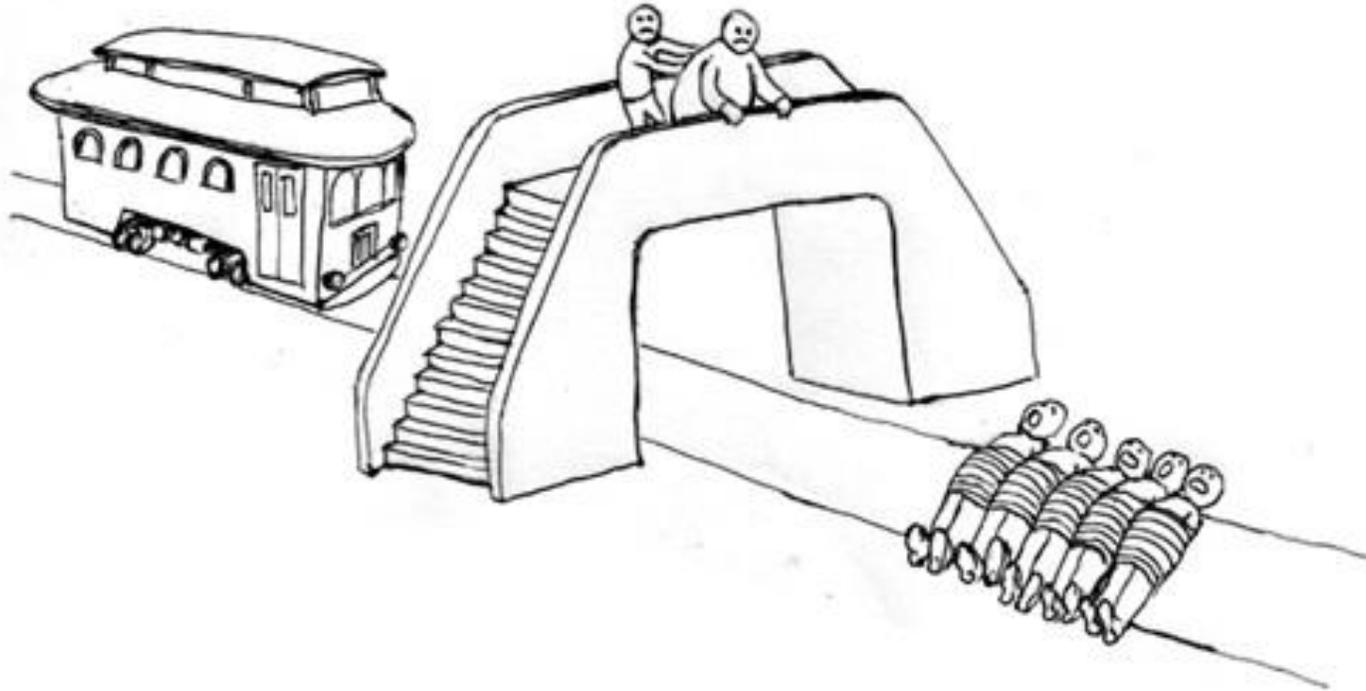
Moral und Ethik

- Was ist Moral?
 - ein Komplex von Handlungsregeln und Wertmaßstäben, die von einem Menschen oder einer Gesellschaft definiert werden
 - Frage: Welche Wertvorstellungen und Normen des Zusammenlebens werden von der Gemeinschaft als gut und richtig definiert?
- Was ist Ethik?
 - wissenschaftliche Beschäftigung mit und Reflexion über Moral
 - Ziel ist die Überprüfung und Bewertung von Werte- und Normensystemen
 - Fragen: Welche Normensysteme vertreten Menschen? Welche Normensysteme sollten Menschen vertreten?

Normative Ethik

- Gesinnungsethik (z.B. Kant)
 - auch deontologische Ethik, Pflicht- oder „Sollensethik“
 - Leitfrage: „Was darf ich tun?“
 - nur die grundlegende Einstellung zählt
- konsequentialistische Ethik (z.B. Bentham)
 - auch teleologische Ethik, utilitaristische Ethik, Verantwortungsethik
 - Leitfrage: „Was möchte ich erreichen?“
 - nur das Resultat zählt

Das Trolley-Problem



Digitale Spiele

- Unterscheidung nach Plattformen
 - Computer-, Konsolen-, Tablet-, Handy- und Browser Spiele
- Unterscheidung nach Spielendenzahl
 - Single player, Multiplayer, Massive Multiplayer
- Unterscheidung nach Genres
 - zahlreiche Ansätze (z.B. USK, spielbar.de)
- trennscharfe Kategorisierung zumeist nicht möglich

Digitale Spiele

- relativ neues Medium
- Mangel an gesellschaftlicher Anerkennung der positiven Aspekte
- Fokussierung auf negative Aspekte
 - Zeitverschwendung
 - Geldverschwendung
 - oder Schlimmeres

„Alles Killer, oder was?!“



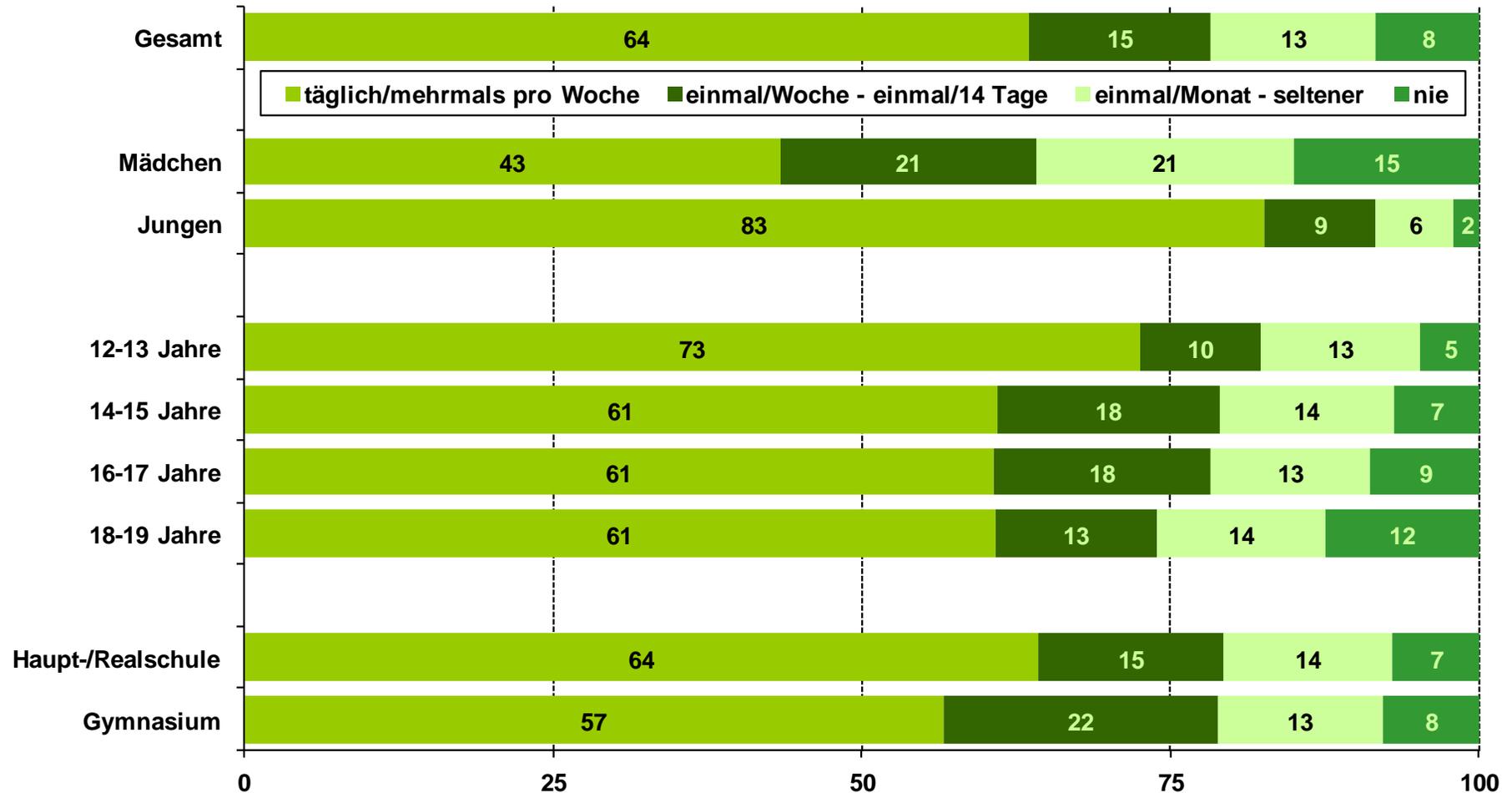
„Zocken bis der Arzt kommt“



Digitale Spiele

- ...haben es nicht leicht!
- anderen Medien erging es allerdings ähnlich, u.a.:
 - der Schrift
 - dem Roman
 - dem Kinofilm
 - dem Comic
 - dem Fernsehen

Nutzung digitaler Spiele (vgl. JIM-Studie 2016)



Thesen & Beobachtungen

- digitale Spiele sind ein Leitmedium der gegenwärtigen Jugendkultur
- Jugendliche besitzen sowohl großes Interesse als auch eine hohe Expertise
- daraus ergeben sich Bildungspotenziale, die unbedingt genutzt werden sollten

- seit einigen Jahren werden digitale Spiele vermehrt in Bildungskontexten eingesetzt, u.a. mit dem Ziel der Verbesserung
 - des komplexen logischen Denkens und Problemlösens und
 - des räumlichen Vorstellungsvermögens

- Was ist sonst noch möglich?

Thesen & Beobachtungen

- seit einigen Jahren gibt es immer mehr Spiele,
 - die bewusst mit ethisch-moralischen Themen und Fragestellungen aufwarten
 - die mit moralischen Dilemmata arbeiten
- Wie können diese Spiele in Bildungskontexte integriert werden?

Projekt „Ethik & Games“

- gefördert von
 - BMFSFJ
 - MFKJKS NRW
 - BpB
- th-koeln.de/angewandte-sozialwissenschaften/ethik-und-games_29971.php



Projektziele

- kritische und kreative Auseinandersetzung mit ethischen Fragestellungen und moralischen Entscheidungen in der digitalen Spielekultur
- Entwicklung und Erprobung von pädagogischen Projekten, Methoden und Materialien
- Zusammenarbeit mit Jugendlichen (14-24 Jahre)
- nachhaltige Förderung selbstbestimmter und reflektierter Teilhabe

Zielgruppe Jugendliche



Zielgruppe Multiplikator*innen



23.08.2017

André Weßel

Spielraum – Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

Seite 20

**Technology
Arts Sciences
TH Köln**

Welche Themen könnten sich hinter „Ethik & Games“ verbergen?

Ethik & Games – verschiedene Ebenen

- zwei Ebenen:
 - Ethik außerhalb des Spiels:
„Kommunikation und Produktion in der digitalen Spielekultur“
 - Ethik innerhalb des Spiels:
„Inhalte und Entscheidungsfindung im Spiel“

Ebene der Kommunikation



„Toxic behaviour“ der Spielenden untereinander

- Hatespeech (u.a. Rassisimus, Sexismus) (*Bsp.: League of Legends, FIFA 17*)
- unfaire Spielweise (z.B. Cheating, Camping) (*Bsp.: World of Warcraft*)

Ebene der Produktion

"Batman: Arkham Knight": Geld zurück für die PC-Version

heise online 02.11.2015 17:42 Uhr – Axel Kannenberg vorlesen



(Bild: Warner)

Die Bugs in der PC-Version von "Batman: Arkham Knight" sind offenbar nicht in den Griff zu kriegen. Publisher Warner Bros. bietet Käufern über Steam eine Erstattung an.



Mass Effect Andromeda / 27. März 2017

**MASS EFFECT
ANDROMEDA:
EX-BIOWARE-
MITARBEITER
SPRICHT ÜBER DIE
ANIMATIONEN**

Gefällt mir "Sie haben wohl die Zeit unterschätzt"

Verhältnis von digitaler Spieleindustrie und Spielenden

- Veröffentlichung unfertiger Spiele, DLC-Politik
- „Free2Play, but Pay2Win“

23.08.2017

André Weßel

Spielraum – Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

Seite 24

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Ebene der Inhalte



Gesellschaftlich relevante ethische Themen

- Künstliche Intelligenz und Menschlichkeit (Bsp.: *SOMA*)
- Konsumverhalten (Bsp.: *Phone Story*)

Ebene der Entscheidungsfindung



Schwierige Entscheidungen, moralisches Abwägen

- Was ist wichtiger:
 - Erfolg oder Freundschaft? (Bsp.: *Minecraft: Story Mode*)
 - Gruppenzwang oder unabhängiges Handeln? (Bsp.: *Life is strange*)

Konkrete Beispiele

Digitale Spiele in Bildungskontexten

- verschiedene Ansätze mit verschiedenen Spieltypen, z.B.
 - Serious Games / (Social) Impact Games / Games for Change
 - Commercial off-the-shelf (COTS)-Games

- <http://www.gamesforchange.org>



Verschiedenheit, Vielfalt und Inklusion



The Unstoppables
(Schweizerische Stiftung für das
cerebral gelähmte Kind 2015)

Armut in Entwicklungsländern



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

Trauer und Verlust



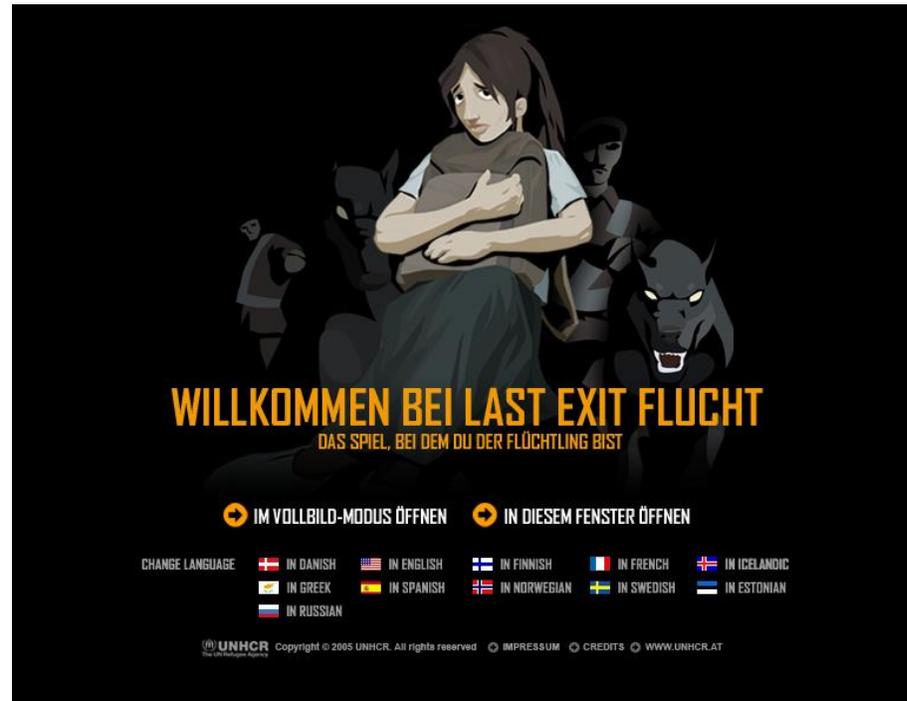
That Dragon, Cancer
(Numinous Games 2016)

Geschlechteridentitäten



dys4ia
(Newsgrounds 2012)

Flucht und Migration



Last Exit Flucht (UNHCR 2005)

(Über-)Leben zu Kriegszeiten



This War of Mine
(11 bit studios 2014)



PEE

IS THIS
JUSTICE

HERE LIES
MY
PRIDE

THE STRUCK
CONTINUES

YOU
F

HO

Eckdaten

- Entwickler: 11bit studios, Publisher: Deep Silver
- erschienen 2014 für PC, 2016 für Konsolen/Tablets („The Little Ones“)
- USK 16, PEGI 18
- wird offline gespielt
- Einzelspieler
- Genrebezeichnungen in den Medien (Auswahl)
 - Action-Adventure
 - Überlebens-Simulation
 - Anti-Kriegsspiel

STADT
TAG 1

07:40 am +8°C

UNSERE SACHEN

TAG BEENDEN

Fuck the world



Katia
Kann gut feilschen



Narration & Spielmechaniken

- Hintergrundgeschichte
 - fiktive Stadt Graznavia in der Republik Pogoren
 - Bürgerkrieg zwischen Rebellen und der Regierung
- Spielfiguren
 - eine Gruppe von Zivilpersonen
- Spielzeit und Spielort
 - Tage und Nächte im Wechsel
 - tagsüber im eigenen Unterschlupf, nachts in der städtischen Umgebung
- Spielziele
 - Überleben bis zum Ende des Krieges
 - Erfüllung der Bedürfnisse der Spielfiguren



Katia

Ich bin in dieser Stadt aufgewachsen, habe allerdings im Ausland studiert und war später Journalistin. Ich bin jahrelang weg gewesen. Als aus den Wirren ein Krieg entstand, wurde ich ausgewählt, um darüber zu berichten. Ich hätte mich sowieso freiwillig gemeldet, denn ich wollte unbedingt nach meinen Eltern sehen. Aber es war zu spät. Mein Haus stand in Ruinen und meine Familie war verschwunden. Ich bin seitdem auf der Suche nach ihr.

Kann gut feilschen
KAFFEETRINKERIN

Tag 3 MEINE GESCHICHTE

Ich bin weiter herungekommen als all meine Freunde und Verwandten. Ich habe Berühmtheiten getroffen und die Leser fanden meine Interviews lustig und prägnant. Aber wenn ich versuche, meine Erlebnisse niederzuschreiben . . . Dann kann ich es nicht. Ich möchte meine Verwandten finden und sie umarmen, statt über sie zu schreiben. Ich wünschte, ich hätte sie öfter gesehen.

ZIEHEN, UM MEHR ZU SEHEN



ALFORD JURE-LUIS



Katia ist gestorben.

Katia wurde auf der Suche nach Vorräten getötet.

„This War of Mine“ – Rezeption

- Bewertungen
 - Metacritic
 - Presse: 83%
 - Spielende: 8.3
 - Steam-Nutzerreviews
 - „Äußerst positiv“
- Auszeichnungen (Auswahl)
 - Deutscher Computerspielpreis 2015
 - Bestes internationales Spiel
 - Beste internationale neue Spielewelt



*„Ein Spiel das wenig Spaß macht? Ja!
Aber eines das zum Nachdenken und zur Reflexion
der eigenen Entscheidungen zwingt.“*

Wie kann das Spiel pädagogisch eingesetzt werden?

Pädagogische Einsatzmöglichkeiten

- Spiel als Training in ethischer Reflexion und Diskussion
- Methode „Tisch der Entscheidung“
 - ein/e Spieler*in steuert
 - restliche Klasse schaut aktiv zu
 - über die Handlungsoptionen wird gemeinsam entschieden
 - es entstehen automatisch ethische Diskussionen

Pädagogische Einsatzmöglichkeiten

- Betrachtung der (dilemmatischen) Entscheidungssituationen
 - Wird folgenorientiert gehandelt? (konsequentialistische Ethik)
 - Wird gesinnungsorientiert gehandelt? (deontologische Ethik)
- Spielinhalte als Diskussionsgrundlage
 - Verhältnis zwischen dem Zusammenbruch gesellschaftlicher Strukturen und dem Einhalten von allgemeinen Normen und Wertvorstellungen
 - empathische Erfahrung der Lebensumstände während eines bewaffneten Konflikts

Pädagogische Einsatzmöglichkeiten

- Kursplan aus einer norwegischen Schule
 - Aufgabe 1: Folgen von Krieg und Konflikt
 - Aufgabe 2: Notwendige Bedürfnisse einer Gesellschaft
 - Aufgabe 3: Entscheidungsgrundlagen
 - Aufgabe 4: Was tun Menschen, wenn es um ihr Überleben geht?
 - Aufgabe 5: Kriminalität

Pädagogische Einsatzmöglichkeiten

- mögliche Ansätze
 - konkrete Ereignisse aus den Lebenswelten der Jugendlichen aufgreifen und bei deren Reflexion und Bewertung unterstützen
 - gesellschaftlich relevante Probleme und Fragen ins Zentrum stellen, die einen moralischen Konflikt aufwerfen
 - ethische Theorieansätze beibringen

Pädagogische Einsatzmöglichkeiten

- mögliche Ziele
 - Ziel ist nicht in erster Linie eine reine Wertevermittlung, denn die Jugendlichen bringen bereits ein Wertesystem mit
 - stattdessen geht es darum
 - die Fähigkeit, Werthaltungen und Präferenzen auf ihre Legitimierbarkeit, etwa durch Verallgemeinerbarkeit, hin zu überprüfen
 - Fähigkeit zur Reflexion bestehender Normen und Werte so auszubilden, dass die daraus folgende Werturteilskompetenz die eigene Lebenspraxis unterstützt

Vielen Dank...

...für's Zuhören und Mitdenken!



Quellen

- Birnbacher, Dieter (2013): Analytische Einführung in die Ethik, 3., durchges. Aufl., Berlin/Boston: de Gruyter
- Fenner, Dagmar (2008): Ethik, Tübingen/Basel: Francke
- Fromme, Johannes/Biermann, Ralf/Kiefer, Florian (2014): Computerspiele, Enzyklopädie Erziehungswissenschaft Online, Zugriff: 22.04.2017
- Fromme, Johannes/Jörissen, Benjamin/Unger, Alexander (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
- Hauge, Gaute (2016): THIS WAR OF MINE i samfunnsfag, URL: <https://iktipraksis.iktsenteret.no/content/war-mine-i-samfunnsfag>
- <http://www.gamesforchange.org>
- <https://www.pippinbarr.com/games/trolleyproblem/TrolleyProblem.html>
- Kelecic, Dominik (2014): This War of Mine, URL: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/This-War-of-Mine.4121.de.1.html>
- o.V. (o.J.): One year in hell..., URL: <http://personalliberty.com/one-year-in-hell/>
- Pieper, Annemarie (2007): Einführung in die Ethik, 6., überarb. u. akt. Aufl., Tübingen/Basel: Francke
- Plass-Fleßenkämper, Benedikt (2014): Interview mit Pawel Miechkowski und Karol Zajaczkowski, URL: <http://www.gamona.de/games/this-war-of-mine,was-wuerdest-du-tun-wenn-deine-stadt-bombardiert-wird:article.html>
- Schrier, Karen (2015): EPIC: a framework for using video games in ethics education, Journal of Moral Education 44, S. 393-424
- Sellmaier, Stephan (2008): Ethik der Konflikte. Über den moralisch angemessenen Umgang mit ethischem Dissens und moralischen Dilemmata, Stuttgart: Kohlhammer
- Sicart, Miguel (2013): Beyond choices. The Design of Ethical Gameplay, Cambridge (Mass.)/London: MIT Press

Gibt es...

...Fragen?