

Abschlussbericht zum Projekt

# Ethik und Games

Laufzeit: 11/2015 - 03/2018

---

Das Projekt „Ethik und Games“ wurde im Forschungsschwerpunkt „Medienwelten“ am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM) der TH Köln realisiert und durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, die Bundeszentrale für politische Bildung und das Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen gefördert.

**Technology  
Arts Sciences  
TH Köln**



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend



Bundeszentrale für  
politische Bildung

Ministerium für Kinder, Familie,  
Flüchtlinge und Integration  
des Landes Nordrhein-Westfalen



## Inhalt

Einleitung .....	2
Übersicht zum Projekt „Ethik und Games“ .....	3
Projektergebnisse und Projektreichweite .....	3
Praxisfelder und Kooperationen .....	4
Praxiserprobte und veröffentlichte Materialien .....	5
Projektziele und Zielgruppen .....	6
Umsetzung und Ergebnisse .....	7
Projektphase I .....	7
Kurzbeschreibungen ausgewählter Milestones aus der Projektphase I .....	8
Projektphase II .....	9
Kurzbeschreibungen ausgewählter Milestones aus der Projektphase II .....	9
Projektphase III .....	10
Kurzbeschreibungen ausgewählter Milestones aus der Projektphase III .....	11
Projektphase IV .....	12
Kurzbeschreibungen ausgewählter Milestones aus der Projektphase IV .....	13
Exemplarische Auswahl an entwickelten Methoden und Projekten .....	16
„Ethik im Spiel“ – Beispiele für Methoden und Projekte .....	16
„This War of Mine“ – Was gilt Moral im Krieg? .....	16
Smartphones – Wovon wir Augen und Ohren verschließen .....	17
„The Unstoppables“ – Vielfalt erleben und wertschätzen .....	17
Level 1 – Einstieg in das Thema Games .....	18
„Ethik beim Spielen“ – Beispiele für Methoden und Projekte .....	18
Geständnis eines Cheaters .....	18
Das soziale „FIFA“-Turnier .....	19
Herausforderung Multiplayer .....	19
Von „Papers, Please“ zur Einlasskontrolle an einer Schule im Jahr 2022 .....	20
„Ethik über das Spiel(en) hinaus“ – Beispiele für Methoden und Projekte .....	20
Talkrunde zur Alterskennzeichnung .....	20
Free-to-Play but Pay-to-Win .....	21
Button für’n Spruch .....	22
Fazit .....	23
Anhang .....	25
Auszüge aus Medienpräsenz und Publikationen .....	25
Drei Beispiele aus dem Spielekanon .....	26

## Einleitung

Digitale Spiele nehmen im Leben junger Menschen einen hohen Stellenwert ein, wie es unter anderem die JIM- und KIM-Studien seit etwa zwei Jahrzehnten zeigen (vgl. mpfs 1998-2017). Jugendliche wachsen selbstverständlich mit digitalen Spielen auf, aktuell werden sie von etwa zwei Dritteln aller 12- bis 19-Jährigen täglich oder mehrmals wöchentlich genutzt. Jugendliche mit formal niedrigerem Bildungshintergrund spielen dabei tendenziell häufiger als Jugendliche, die ein Gymnasium besuchen. Seit einigen Jahren werden digitale Spiele zudem nicht nur individuell in der Freizeit genutzt, sondern finden auch Eingang in formale pädagogische Bildungssettings – in der Regel mit dem Ziel der Förderung eines komplexen logischen Denkens und Problemlösens sowie des räumlichen Vorstellungsvermögens. Das vorliegende Projekt erweitert die pädagogischen Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele – sowohl hinsichtlich der Einsatzorte als auch der inhaltlichen Schwerpunkte. So werden Bildungspotenziale digitaler Spiele hier vor allem bezüglich ihrer Möglichkeiten zur Förderung eines ethischen Reflexionsvermögens und einer moralischer Entscheidungs- und Handlungskompetenz in den Blick genommen. Im Mittelpunkt stehen dabei nicht nur die Spielinhalte, sondern z.B. auch das Verhalten der Spielenden untereinander sowie der Umgang der digitalen Spieleindustrie mit den jungen Konsument\*innen. Mit der Förderung des Projekts „Ethik und Games“ konnte zudem das Einsatzfeld erweitert werden, denn neben formalen und non-formalen wurden auch informelle Lernkontexte berücksichtigt. Die entwickelten Materialien, Methoden und beispielhaften Projekte sind somit vielseitig einsetzbar. Im Folgenden soll ein Überblick über die Projektziele, -ergebnisse und -reichweite gegeben werden.

Wir als Team von Spielraum freuen uns, mit diesem Abschlussbericht den Erfolg des Projekts dokumentieren zu können. Es werden einige Methoden und Projekte beispielhaft vorgestellt, die in diesem Projekt entstanden und erprobt worden sind. Ausführlich dargestellt werden sie auf der Online-Kompetenzplattform für Medienpädagogik in der Digitalen Spielekultur ([Digitale-Spielewelten.de](https://digitale-spielewelten.de)).

Herzlich bedanken möchten wir uns beim Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, der Bundeszentrale für politische Bildung sowie dem Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen für die Förderung des Projekts „Ethik und Games“.

Ein besonderer Dank gilt hier insbesondere auch den zuständigen Mitarbeiter\*innen auf Seiten der Förderer, die uns und das Projekt stets hilfreich, sachverständig und konstruktiv unterstützt haben.

## Übersicht zum Projekt „Ethik und Games“

Laufzeit: 11/2015 - 03/2018

Fördermittelgeber: - Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend  
- Bundeszentrale für politische Bildung  
- Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes NRW  
(bis 2017 Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes NRW)

Umsetzung: - TH Köln  
- Forschungsschwerpunkt „Medienwelten“ am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM) / Institut Spielraum

Leitung: - Prof. Dr. Angela Tillmann

Umsetzung: - Jürgen Slegers  
- André Weßel  
- Denise Gühnemann (bis 28.02.2017)  
- Nina Kiel (ab 15.03.2017)

### Projektergebnisse und Projektreichweite

Im Projekt „Ethik und Games“ hat das Spielraum-Team in unterschiedlichen Formaten mit Jugendlichen und Multiplikator\*innen zusammengearbeitet, z.B. in „Ethik und Games“-Gamescamps, im Format „games4interaction“ oder in Expert\*innen-Workshops, wodurch das Projekt in kurzer Zeit deutlich an Bekanntheit gewann. Über Vorträge, Podiumsdiskussionen, Work- und Infoshops, Seminare, Fachtagungen und Konferenzen wurden weiterhin Ergebnisse des Projekts verbreitet, und auch Events wie die „gamescom“ oder das „Next Level Festival“ (2015 noch unter dem Namen „Next Level Conference“) sorgten dafür, dass die Arbeit des Projekts weitreichend kommuniziert wurde. Daraus resultierende Anfragen von Bildungseinrichtungen und Medienvertreter\*innen wurden ebenfalls genutzt, um die Streuung der Ergebnisse zu fördern und die Bekanntheit des Projekts zu steigern.

FORMATE	JUGENDLICHE	MULTIPLIKATOR*INNEN
Vorträge / Podiumsdiskussionen	180	710
Workshops / Infoshops / Seminare	425	620
Fachtagungen / Konferenzen / Barcamps	270	790
Events / Kooperationstreffen	1095	1185
Gesamt	1970	3305
		5275

Die erzielte Reichweite des Projekts „Ethik und Games“ über Magazinbeiträge, Methoden- und Projektvorstellungen auf Digitale-Spielewelten.de und andere Webseiten (Spielraum-Webseite, Gutes Aufwachsen mit Medien, Spieleratgeber-NRW, etc.) sowie über soziale Medien wie Facebook und

Twitter ist in den hier angeführten Zahlen nicht eingerechnet. Ebenso fehlen Angaben zur Streuung der Ergebnisse unter anderem über Fachmagazine, Radiosendungen und Streaming-Kanäle. Weiterhin nicht berücksichtigt ist die Verbreitung der Broschüren „Digitale Spiele in der Schule: Praxisbeispiele für den Unterricht“ (Mitte 2017) und „Digitale Spiele in der Jugendarbeit – Beispiele aus dem Projekt 'Ethik und Games'“ (März 2018). Der Versand der Broschüren an zahlreiche medienpädagogische Akteur\*innen und deren Präsentation auf Tagungen oder Messen usw. hat ebenfalls wesentlich zur Verbreitung der Ergebnisse des Projekts beigetragen.

### Praxisfelder und Kooperationen

Einen Gewinn für das Projekt stellten der Austausch und die Kooperation mit verschiedenen medienpädagogischen Akteur\*innen der Kinder-, Jugend-, Kultur- und Bildungsarbeit dar, die die Entwicklung, den Einsatz und die Erprobung der Materialien, Methoden und Projekte sowohl in formalen und non-formalen als auch informellen Kontexten ermöglichten. Eine Auswahl findet sich in der nachfolgenden Tabelle.

<b>BEREICH</b>	<b>INSTITUTIONEN UND FACHVERBÄNDE</b>
<b>Kinder- und Jugendarbeit</b>	Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW Zuff!07 Jugendzentrum Rheinberg Jugendhaus TREFFER, Köln Meltdown Cologne Infocafé Neu-Isenburg HöVi-Land
<b>Kulturarbeit</b>	Museum für Angewandte Kunst, Köln Grimme-Institut, Marl Stiftung Digitale Spielkultur
<b>Bildungsarbeit</b>	Paritätisches Bildungswerk Saarland Evangelischer Kirchenverband Köln und Region Erzbistum Köln Institut Spawnpoint, Erfurt jff – Institut für Medienpädagogik, München Hildegard-von-Bingen-Gymnasium, Köln Gymnasium Herkenrath, Bergisch-Gladbach Netzwerk Medienethik Deutsche Gesellschaft für Erziehungswissenschaft Deutsche Gesellschaft für Publizistik und Kommunikationswissenschaft Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW Universität zu Köln Cologne Game Lab Gutes Aufwachsen mit Medien

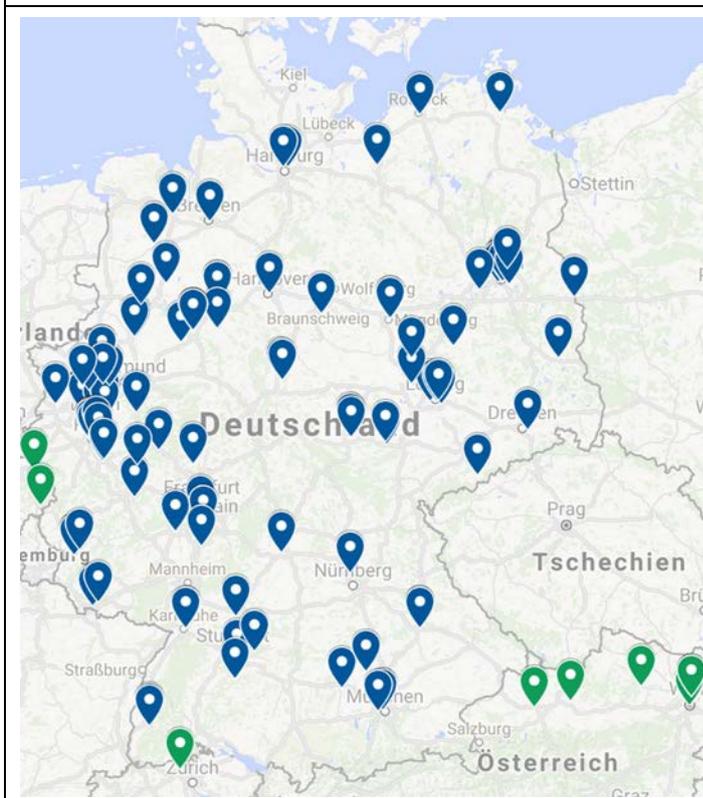
## Praxiserprobte und veröffentlichte Materialien

Im Rahmen des Projekts „Ethik und Games“ wurden über vierzig Methoden und Projekte entwickelt und erprobt, die über die Online-Kompetenzplattform für Medienpädagogik in der digitalen Spielkultur [Digitale-Spielewelten.de](http://Digitale-Spielewelten.de) kostenlos abrufbar sind – auch weit über die Projektlaufzeit hinaus.

Einige Methoden und Projekte wurden im Sommer 2017 in der Broschüre „Digitale Spiele in der Schule – Praxisbeispiele für den Unterricht“ veröffentlicht. Erweitert wurde das Angebot durch die Broschüre „Digitale Spiele in der Jugendarbeit – Beispiele aus dem Projekt ‘Ethik und Games‘“, in der zweiundzwanzig praxiserprobte Methoden und Projekte aus „Ethik und Games“ beschrieben werden. Die Beispiele eignen sich einerseits für den Einsatz in der Jugendarbeit, können darüber hinaus aber auch in anderen pädagogischen Praxisfeldern eingesetzt werden. Angesprochen werden damit Zielgruppen in formalen (Schule, Berufsschule) und non-formalen (Jugendhilfe, Jugendarbeit) als auch in informellen Kontexten (Familie, mit Peers). Ohne umfangreiches Gaming-Vorwissen können sich Pädagog\*innen mit Jugendlichen dem Thema digitale Spiele nähern und einen reflektierten Zugang zu ethischen Dimensionen des Spielens entwickeln.

Die Broschüre „Digitale Spiele in der Jugendarbeit – Beispiele aus dem Projekt ‘Ethik und Games‘“ wurde am 23. März 2018 allen Teilnehmenden auf der Abschlusstagung des Projekts ausgehändigt. Sie konnte bis Ende April 2018 bei „Spielraum“ bestellt werden. Die Nachfrage war groß – bis Mitte April wurden bereits 2.500 Exemplare bundesweit verschickt.

April 2018: Über 150 Bestellungen der Broschüre „Digitale Spiele in der Jugendarbeit – Beispiele aus dem Projekt ‘Ethik und Games‘“ (inklusive Bestellungen aus Belgien, Österreich und der Schweiz)



- Fortbildungen, Lehre und Praxis
- Unterrichtsmaterial (Ausbildung von Erzieher\*innen)
- Schulung von Mitarbeiter\*innen / Lehrer\*innen
- Medienpädagogische Arbeit
- Auslage bei Veranstaltungen
- Fortbildung von Pädagog\*innen
- Arbeitsmaterial Jugendförderung
- Fortbildung Lernspieldesign
- Für Bildungspartner Schulen und Jugendeinrichtungen
- Projekte zu Computerspielen
- Verwendung in Lehrveranstaltung
- Medienpädagogische Seminare im Fachbereich Sozialwesen
- Medienpäd. Angebote der Offenen Jugendarbeit (mobile Medienwerkstatt)
- Input für Mitarbeiter\*innen bei der Entwicklung eines neuen Medienkonzeptes der Einrichtung
- Recherchematerial für Direktor\*in, Abteilungsleitung Medienzentrum / Medienkompetenz und Games-Beauftragte\*r

## Projektziele und Zielgruppen

Ziel des Projekts „Ethik und Games“ war die Entwicklung und Erprobung von (medien-)pädagogischen (Modell-)projekten zur Reflexion von und kreativen Auseinandersetzung mit ethischen Fragestellungen und moralischen Entscheidungen in der digitalen Spielkultur. Auf der Grundlage der Projekte wurden didaktische Materialien für die pädagogische Arbeit mit Jugendlichen im Alter von 14 bis 24 Jahren produziert.

Einen Schwerpunkt im Projekt „Ethik und Games“ bildete die ethische Reflexion spielimmanenter Themen, Geschichten und Entscheidungsszenarien. Daneben wurden aber auch ethische Fragen abseits konkreter Spielinhalte verhandelt, so zum Beispiel das Sozialverhalten während des Spielens oder innerhalb der Community. Ein weiterer Fokus wurde auf den Umgang der digitalen Spieleindustrie mit ihren Zielgruppen bzw. Kund\*innen gelegt.

Im Rahmen der Jugendförderung sollten insbesondere Jugendliche angesprochen werden, die durch herkömmliche Bildungsangeboten nicht erreicht werden. Ziel war es, sie durch die projektorientierte und partizipativ ausgerichtete Auseinandersetzung mit Games anzuregen, sich kritisch, (selbst-)verantwortlich und produktiv mit ihrer Mediennutzung und den Medieninhalten auseinanderzusetzen.

Die Materialien richteten sich vor allem an Pädagog\*innen. Diese finden dort zahlreiche didaktische Optionen, wie sie Jugendliche dazu motivieren können, ihr moralisches Handeln im Kontext beliebter Spiele und typischer Spieldilemmata zu reflektieren und sich spielerisch und kreativ mit dem Thema Ethik auseinander zu setzen.

Eine Besonderheit des Projekts „Ethik und Games“ bestand außerdem darin, dass die Jugendlichen im Rahmen von Peer-to-Peer-Formaten und im Austausch mit Expert\*innen und Akteur\*innen aus der digitalen Spielkultur sowie der Pädagogik maßgeblich in die Entwicklung der Materialien einbezogen wurden. Ihre Interessen, Motivlagen und Expertisen waren ausschlaggebend für die Entwicklung von Projektideen und Formaten. Jugendliche waren zudem auch an der Erprobung und Bewertung von Methoden und Projekten beteiligt. Über den Dialog und Austausch auf Augenhöhe wurde zudem die Passung und Akzeptanz der Methoden und Materialien in pädagogischen Kontexten gewährleistet.

Das Institut Spielraum konnte in der gesamten Laufzeit auf ein bereits bestehendes medienpädagogisches Netzwerk zurückgreifen und dieses im Rahmen des Projekts erweitern.

## Umsetzung und Ergebnisse

Damit die Methoden, Materialien und Projekte von möglichst vielen Multiplikator\*innen in ganz unterschiedlichen Settings genutzt und umgesetzt werden können, wurde gezielt darauf geachtet, dass weder umfassendes Gaming-Fachwissen noch hohe finanzielle Ausgaben für Technik und Spielesoftware erforderlich sind. Viele Methoden greifen daher auf kostenfreie Spiele zurück und kommen mit geringer Technikausstattung aus.

Um die Verbreitung und Attraktivität von digitalen Spielen in pädagogischen Kontexten zu erhöhen, wurde ein „digitaler Spielekanon“ (Auszüge im Anhang) erstellt, der erste Anregungen für den pädagogischen Einsatz bietet. Der Spielekanon knüpft an den öffentlichen Diskurs über ethische Problemkonstellationen in digitalen Spielen an und liefert Ergebnisse auf der Basis einer systematischen Sichtung digitaler Spiele nach Problem- und Entscheidungssituationen. Als Ausgangsbasis dienen sowohl die sogenannten „AAA“- bzw. „Blockbuster“-Games, die von vielen Jugendlichen in ihrer Freizeit gespielt werden, als auch Indie-Games und Serious Games, die für einen kleineren Markt hergestellt werden und im Fall der Serious Games auch explizit ein Bildungsziel verfolgen.

Über die Einbindung der Kooperationspartner\*innen konnte teils auch auf lokale und regionale Strukturen zurückgegriffen werden, wodurch ebenfalls Einsatz und Verbreitung der Materialeien gefördert wurden. Alle Methoden und Projekte wurden vorrangig für den niedrighschwellig Einsatz mit Jugendlichen konzipiert, können aber selbstverständlich auch modifiziert und mit anderen Zielgruppen umgesetzt werden.

### Projektphase I

Direkt zu Projektbeginn wurde das Thema „Ethik und Games“ in Vorträgen, Workshops und auf einer Jugendkonferenz medienpädagogisch bearbeitet. Ferner wurde frühzeitig ein produktiver, ressourcenorientierter sowie gendersensibler Umgang mit digitalen Spielen unter besonderer Berücksichtigung der Motivlagen Jugendlicher für die gesamte Projektdauer etabliert. In der Projektphase I erfolgte eine erste Auswahl von projektrelevanten Spielen, projektrelevanter Literatur und die Weiterführung der Vernetzungsarbeit. Inhaltlich standen Fragen zu Figuren, Konflikten und Konfliktlösungen im Spiel im Mittelpunkt.

Die Formate zeigten bereits zu Beginn ganz unterschiedliche Zugänge zu Projektzielen und Zielgruppen. Zudem gab es große Resonanz und positives Feedback zum Projektvorhaben, sich intensiver mit den ethischen und moralischen Aspekten in und beim Spielen zu beschäftigen und gemeinsam mit Jugendlichen passende Methoden zu entwickeln, um diese Themenkombination in verschiedenen Kontexten einsetzen zu können.

	11-12/2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mitorganisation „Clash of Realities Conference“ 2015</li> <li>• Diskussionsrunde und Methodenerprobung auf der „Next Level Conference“ 2015</li> <li>• Organisation und Durchführung der „ACT ON!-Jugendkonferenz“ (gemeinsam mit dem „jff“ aus München)</li> </ul>
Projektphase I	01-03/2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Methodenerprobung auf dem „Spielmarkt“ 2016</li> <li>• Vortrag und Messestand auf der „didacta“ 2016</li> <li>• Organisation „Gamescamp Ethik und Games“</li> <li>• Netzwerkauf- und -ausbau</li> </ul>
	04-06/2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnahme am Fachtagung: „Medienarbeit mit Geflüchteten“, Stadt Köln</li> <li>• Workshop „Ethik und Games“ beim Fachtag „Gamespädagogik: Gestern – Heute – Morgen“</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Netzwerkarbeit: „International Games Week“ Berlin, Teilnahme am „researching games Barcamp“: Vorträge, Austausch, Anregungen</li><li>• Call for Projects – „Clash of Realities Conference“ 2016</li><li>• Durchführung „Gamescamp Ethik und Games“ 2016</li></ul>
--	---

Die Veranstaltungen „Clash of Realities Conference“, „Next Level Conference“ und die „ACT ON!-Jugendkonferenz“ boten direkt zum Start des Projekts inhaltlich wie formal unterschiedliche Zugänge zum Thema „Ethik und Games“.

### **„Clash of Realities Conference“ 2015**

Auf der Fachkonferenz „Clash of Realities – International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“ konnte das Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM) mit Spielraum und dem Projekt „Ethik und Games“ in den Jahren 2015, 2016 und 2017 den medienpädagogischen Summit passend zu den jeweiligen Projektphasen mit Fachbeiträgen und Workshops vielseitig mitgestalten. Bei der sechsten Ausgabe der Konferenz eröffnete Dr. Rachel Kowert (Universität Münster/University of York) mit ihrer Keynote „Online lives, offline consequences: Video games and sociality“ den Summit „Ethics in Digital Games“. Kowert sprach über den Zusammenhang von Online-Sozialisation und Offline-Kommunikation bei jugendlichen Nutzer\*innen digitaler Spiele und erläuterte, inwieweit deren Sozialverhalten in Online-Welten soziale Fähigkeiten in der realen Welt beeinflusst. Im Anschluss daran hielt Prof. Dr. Jeffrey Wimmer (TU Ilmenau) einen Vortrag über die Einbettung moralischer Dilemmata in digitale Spielinhalte und die damit verbundenen Möglichkeiten zur Vermittlung und Reflexion ethischer Werte. Zum Abschluss des Vormittagsprogramms zeigten Alexander Husøy und Tobias Staaby aus Norwegen, wie digitale Spiele im Schulunterricht zur Diskussion ethisch-moralischer Problemstellungen anregen können. Am Nachmittag fanden dann in zwei aufeinanderfolgenden Sessions jeweils drei Fachvorträge bzw. Workshops parallel zueinander statt, die sich u.a. mit moralischen Entscheidungen in digitalen Spielen, der Vermittlung von Werten in Serious Games und Mitteln zur Regulierung spielerischen Fehlverhaltens beschäftigten.

### **„Next Level Conference“ 2015**

Auf der „Next Level Conference“ wurde vom Projektteam die Diskussionsrunde „Ethik und Games“ gestaltet. Hier schilderten rund dreißig Teilnehmer\*innen ihre Erfahrungen mit und in Spielen. Jugendliche diskutierten mit Erwachsenen über spielbezogene ethisch-moralische Themen und reflektierten z.B. ihr Unbehagen mit bestimmten von ihnen getroffenen Entscheidungen.

### **„Jugendkonferenz ACT ON!“**

Bei der „Jugendkonferenz ACT ON!“, die gemeinsam mit dem JFF aus München an der TH Köln organisiert und durchgeführt wurde, setzten sich einen Nachmittag lang rund zwanzig Jugendliche mit ihren Sichtweisen auf Attraktionen und Herausforderungen digitaler Spielkultur auseinander. Die Reflexion und kreative Auseinandersetzung mit ethischen Fragestellungen und moralischen Entscheidungen bildeten die Basis der Veranstaltung.

In Projektgruppen namens ActionLabs fanden die Jugendlichen variantenreiche Zugänge zu den verschiedenen Facetten des Themas. So wurden u.a. ein Spieletest durchgeführt, ein Let's Play-Video produziert, Interviews mit Studierenden realisiert und ein kurzes Theaterstück gestaltet.

## **Kurzbeschreibungen ausgewählter Milestones aus der Projektphase I**

### **„Gamescamp Ethik und Games“ 2016**

Vom 13. bis zum 15. Mai 2016 fand das „Gamescamp Ethik und Games“ mit rund dreißig Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 16 und 24 Jahren in der Jugendherberge Köln-Riehl statt. Kooperiert wurde u.a. mit dem Spieleratgeber-NRW und der Akademie Remscheid (ab September 2016 Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW). Die inhaltliche Ausgestaltung oblag den jugendlichen Teilnehmenden selbst. Sie bearbeiteten verschiedene ethisch-moralische Aspekte

digitaler Spielekultur, wie z.B. Tabus in Games, die moralische Haltung gegenüber Cheats (= Betrug, Schwindel), Altersfreigaben von Spielen, Rollenbilder und den sozialen Umgang miteinander.

Im Mai erfolgte der **Call for Projects and Papers** für den medienpädagogischen Summit „Digital Games as Social Environments“ („Digitale Spiele als Sozialräume“) der kommenden „Clash of Realities Conference“. Das Summit-Thema wurde ausgewählt, weil sich auf dem Nährboden digitaler Spielwelten zahlreiche Offline- und Online-Communities mit neuen Formen sozialer Zugehörigkeit herausgebildet haben, wodurch sich vielfältige Fragen zu ihrer Beschaffenheit ergeben, z.B. nach darin ausgeformten sozialen und kulturellen Praktiken, nach Verhaltenskodizes oder der Rolle von Sexismus und Rassismus in Spielgemeinschaften.

## Projektphase II

In dieser Projektphase stand die weitere Umsetzung von Projekten in Kooperation mit Jugendlichen und Netzwerkpartner\*innen im Vordergrund. Das Format „Gamescamp“ wurde thematisch auf den Themenbereich „Ethik“ zugespitzt, darüber hinaus wurde das Format „games4interaction“ entwickelt und umgesetzt. Ferner wurde der „Call for Projects“ zur kommenden „Clash of Realities Conference“ ausgewertet und der Summit-Day auf der Fachkonferenz durchgeführt.

Projektphase II	07-09/2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnahme am bpb-Game-Jam „Flucht und Vertreibung“</li> <li>• Teilnahme mit Akteur*innen der digitalen Spielekultur an der Podiumsdiskussion „Ethik und Games“ auf dem „gamescom congress“</li> <li>• Workshops und Vortrag auf dem Fachtag „Games im Fokus der Jugendhilfe“</li> <li>• Organisation des Formats „games4interaction – Spiele(n) in Bildungskontexten“</li> <li>• Durchführung der „Button für´n Spruch“-Aktion auf der „gamescom“</li> <li>• Durchführung der Fortbildung „Ethik und Religion in den Jugendmedien – Medienpädagogische Impulse für die Jugendarbeit“</li> <li>• Vorträge und Teilnahme „Future and Reality of Gaming“ in Wien</li> <li>• Organisation und Call „Digitale Spiele als Sozialräume“ – medienpädagogischer Summit auf der Fachkonferenz „Clash of Realities“ 2016</li> <li>• Bereitstellung von ersten Methoden auf der Kompetenzplattform „Digitale-Spielewelten.de“</li> </ul>
	10-12/2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auswertung des Calls „Digitale Spiele als Sozialräume“ – medienpädagogischer Summit auf der Fachkonferenz „Clash of Realities“ 2016</li> <li>• Durchführung des Formats „games4interaction – Spiele(n) in Bildungskontexten“</li> <li>• Workshops und Messestand auf dem „Next Level Festival“ 2016</li> <li>• Durchführung „Digitale Spiele als Sozialräume“ – medienpädagogischer Summit auf der Fachkonferenz „Clash of Realities“ 2016</li> <li>• Besuch von Gabriele Hammelrath (Mdl) im Rahmen des Tags der Medienkompetenz</li> <li>• Organisation „Gamescamp Ethik und Games“ 2017</li> </ul>

### Kurzbeschreibungen ausgewählter Milestones aus der Projektphase II

Aus organisatorischen und inhaltlichen Gründen wurden die geplanten Veranstaltungen „Medienpädagogische Netzwerktagung“ und „Expert\*innen-Workshop“ in diesem Jahr zusammengelegt. Dies erfolgte in erster Linie zugunsten einer höheren Attraktivität für alle Teilnehmenden und minimierte gleichzeitig den organisatorischen Aufwand zugunsten inhaltlicher Aspekte.

### **„games4interaction“ 2016**

Im Format „games4interaction – Spiele(n) in Bildungskontexten“ wurde ein Schwerpunkt auf die Team- und Netzwerkarbeit gelegt. Jugendliche und Pädagog\*innen entwickelten und erprobten hier gemeinsam Methoden und Materialien für den Einsatz von Games in unterschiedlichen Bildungskontexten. Rund fünfzig Jugendliche und Pädagog\*innen folgten der Einladung zu einer zweieinhalbtägigen Veranstaltung nach Remscheid, um in verschiedenen Formaten ethische Aspekte des digitalen Spiels näher zu beleuchten und anschließend in gemischten Arbeitsgruppen eigene Ideen für den Einsatz von Games in Bildungskontexten zu entwickeln. Es wurde auch gespielt, um beispielsweise einzelne Elemente eines Spiels für eine Unterrichtseinbindung zu analysieren. Ferner konnten diejenigen, die noch nicht so viel Spielerfahrung hatten, sich „updaten“ und von den Erfahrungen der „Gamer\*innen“ profitieren. Zusätzlich bot das digitale Spielen sehr viele Möglichkeiten, miteinander ins Gespräch zu kommen.

### **„Clash of Realities Conference“ 2016**

Der medienpädagogische Track wurde in diesem Jahr unter dem Titel „Digital Games as Social Environments“ mit insgesamt drei Vorträgen internationaler Referent\*innen am Vormittag und neun Workshops am Nachmittag ausgestaltet.

Dr. Emma Witkowski (RMIT University Melbourne) hielt eine Keynote zum Thema „Smack talk, teamwork, and playing for keeps: weighing in on some bodies that matter in the serious pursuit of E-sports“, in der sie ethisch fragwürdige Entwicklungen im zwischenzeitlich zum Massenphänomen avancierten Phänomen E-Sports analysierte. Danach sprachen Dr. Kelly Boudreau (Brunel University London) über die sozialen Aspekte von Single-Player-Spielen und Dr. Johannes Breuer (Universität zu Köln) über Werte und Normen bei der Entstehung von Freundschaften in Online-Spielen. Am Nachmittag fanden in zwei parallelen Tracks jeweils drei Fachvorträge bzw. Workshops parallel zueinander statt, die sich u.a. mit Partizipation in digitalen Sozialräumen, der ethischen Reflexion moralischen Handelns und dem Motiv der Flucht in digitalen Spielen beschäftigten. Am zweiten Konferenztag wurden die prominentesten Referent\*innen aus den Summits erneut zu Vorträgen geladen.

## Projektphase III

Zu Beginn der Projektphase III stand vor allem die Entwicklung und Umsetzung weiterer Projekte mit Jugendlichen im Mittelpunkt. Eingeleitet wurde die Projektphase mit einem Treffen mit den Förderern, bei dem nach einer Zwischenbilanz auch Ideen für Anschlussprojekte besprochen wurden.

Inhaltlich wurde in dieser Projektphase der Schwerpunkt von „Ethik im Spiel“ über „Ethik beim Spielen“ und „Ethik über das Spiel(en) hinaus“ um den im Projektantrag formulierten Bereich „Ethik außerhalb des Spiels“ erweitert. In den Blick genommen wurden somit vor allem Entscheidungen von ethischer Relevanz, die über das Spiel(en) hinaus getroffen werden, z.B. von Seiten der Spielenden beim Cheaten (Schummeln), beim gemeinsamen mit- und gegeneinander Spielen (Hate Speech, Spielregeln für Multiplayer etc.). Zudem wurden Themen wie der gesetzliche Jugendmedienschutz, die Alterskennzeichnung digitaler Spiele und die Vertriebswege bzw. Bezahlmodelle der Spiele-Branche aufgegriffen und methodisch in Projekten umgesetzt und erprobt.

Am Ende der Projektphase III standen die Vorbereitung und Durchführung des Expert\*innen-Workshop und der 7. Medienpädagogischen Netzwerktagung auf dem Programm. Im Expert\*innen-Workshop setzte sich das Projekt mit den Themen „Bildungspotentiale digitaler Spiele für Jugendliche“ und „Angebote für und Arbeit mit strukturell benachteiligten Jugendlichen“ auseinander; die Medienpädagogische Netzwerktagung widmete sich in Vorträgen und Workshops dem Thema „Digitale Spielräume im Wandel“.

Projektphase III	01-03/2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Treffen mit den Projekt-Förderern an der TH Köln</li> <li>• Organisation des Expert*innen-Workshops „Bildungspotentiale digitaler Spiele für Jugendliche“</li> <li>• Methodenerprobung auf dem „Spielmarkt“ in der Akademie der kulturellen Bildung</li> <li>• Organisation und Durchführung „Gamescamp Ethik und Games“ 2017</li> <li>• Organisation der 7. Medienpädagogischen Netzwerktagung: „Digitale Spielräume im Wandel“</li> </ul>
	04-06/2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Methodenerprobung im Jugendzentrum „Zuff!07“ in Rheinberg</li> <li>• Durchführung des Expert*innen-Workshops „Bildungspotentiale digitaler Spiele für Jugendliche“</li> <li>• Mitorganisation „Gamescamp united“ in Dresden</li> <li>• Vorträge und Methodenerprobung auf der „iMedia“ in Mainz</li> <li>• Organisation und Durchführung der 7. Medienpädagogischen Netzwerktagung: „Digitale Spielräume im Wandel“</li> <li>• Mitorganisation eines Fortbildungsangebots für Lehrer*innen auf dem „gamescom congress“</li> <li>• Methodenerprobung auf der „TinCon“ in Berlin</li> </ul>

### Kurzbeschreibungen ausgewählter Milestones aus der Projektphase III

#### Treffen mit den Förderern

Am 16. Januar folgten Frau Neumann, Frau Mützenich, Herr Busse und Herr Uzunoff unserer Einladung zu einem Treffen in der TH Köln. Hierbei wurden eine Zwischenbilanz und die nächsten Projektschritte präsentiert sowie möglichen Ideen für Anschlussprojekte diskutiert.

#### „Gamescamp Ethik und Games“ 2017

Vom 24.-26. März fand in der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW das zweite „Ethik und Games“-Gamescamp statt. In Kooperation mit der Akademie und dem Spieleratgeber-NRW entwickelten knapp sechzig Teilnehmer\*innen ab 16 Jahren nach einer Kennenlernrunde gemeinsam Vorschläge für Sessions zu unterschiedlichen Themenbereichen, die dann am zweiten und dritten Tag in Kleingruppen umgesetzt wurden. Es wurden u.a. der Tod in Games, Sexismus im Streaming, Jugendschutz und die Ernährung virtueller Spielfiguren diskutiert. In anderen Session wurden Spiele wie „Don´t Make Love“ und „Der analoge Shooter“ ausprobiert, eine Selbsthilfegruppe für NPCs gegründet und das Spiel „Snake-Man“, eine Realspielumsetzung der beiden digitalen Vorlagen „Snake“ und „Pac-Man“, erfunden und ausprobiert.

Das Gamescamp verdeutlichte erneut, wie geeignet das Gamescamp-Format für Austausch, Vertiefung und Erarbeitung von Themen ist. Die thematische Konzentration auf „Ethik und Games“ wiederum zeigte, wie breit das Themenspektrum auch von den Teilnehmenden aufgefächert und verstanden wurde.

#### Expert\*innen-Workshop „Bildungspotentiale digitaler Spiele für Jugendliche“

Welche Themen interessieren Jugendliche in digitalen Spielen? Und was benötigen sie, um sich in pädagogischen Angeboten wohlfühlen? Diese und andere Fragen diskutierte das Spielraum-Team mit knapp zwanzig Medienpädagog\*innen, Lehrer\*innen und Jugendlichen am 25. April bei einem Expert\*innenworkshop zum Thema „Bildungspotentiale digitaler Spiele für Jugendliche“.

Eröffnet wurde die Veranstaltung mit einer Impulsrunde: Zunächst sprach Stephan Schölzel vom „InfoCafé Neu Isenburg“ über pädagogische Arbeit mit strukturell benachteiligten Jugendlichen und bot einen Einblick in seinen Berufsalltag. Anschließend erklärte André Weßel vom „Spielraum“-Team, inwieweit sich digitale Spiele in Bildungskontexten nutzen lassen und stellte bereits erprobte Titel wie „Dys4ia“ und „September 12th“ vor.

Danach setzten sich die Teilnehmer\*innen in insgesamt vier Workshops zusammen, um Erfahrungen auszutauschen und anhand konkreter Fragestellungen Anregungen für die Arbeit mit (strukturell) benachteiligten Jugendlichen zu sammeln. Zum Ende der Veranstaltung wurden dann die wichtigsten Erkenntnisse noch einmal hervorgehoben und gemeinsam im Plenum diskutiert.

### **Methodenerprobung im Jugendzentrum in Rheinberg**

Am ersten Tag der Osterferien wurde eine Kooperation mit dem Jugendzentrum „Zuffl07“ in Rheinberg realisiert. Das Spielraum-Team konnte auf diese Weise unterschiedliche Methoden, die im Projekt „Ethik und Games“ entwickelt wurden, in der offenen Jugendarbeit erproben. Eine wichtige Erkenntnis war, dass die bereits in anderen Kontexten angewandten Methoden auch mit einer jüngeren Zielgruppe und in einem offenen Angebotsformat funktionieren.

### **Methodenerprobung auf der „iMedia“ in Mainz**

Mehr als 1.200 Teilnehmende waren bei der Fortbildungsveranstaltung „iMedia“ in Mainz dabei. Ziel der Veranstaltung war es, möglichst viele Lehrer\*innen für die Arbeit mit digitalen Medien zu sensibilisieren und sie über konkrete Möglichkeiten für den Einsatz im Schulkontext zu informieren. Das Spielraum-Team hat in zwei unterschiedlichen „Infoshops“, die jeweils zweimal angeboten wurden, das Projekt „Ethik und Games“ und darin entwickelte Methoden vorgestellt und teils mit den Lehrer\*innen ausprobiert.

## **7. Medienpädagogische Netzwerktagung: Digitale Spielräume im Wandel**

Neunzig Teilnehmende, vor allem Medienpädagog\*innen, Mitarbeiter\*innen aus der außerschulischen und schulischen Jugendarbeit, jugendliche MedienScouts und Förderer des Projekts „Ethik und Games“, diskutierten am 12. und 13. Juni über Themen, Trends und Technologien der digitalen Spielkultur. Zugleich wurde auch das zehnjährige Bestehen von Spielraum gefeiert. Prof. Dr. Angela Tillmann würdigte bei der Eröffnung der Veranstaltung das jahrelange Engagement von Spielraum im Bereich der Computerspielpädagogik und stellte das aktuell bearbeitete und vom BMFSFJ, der bpb und dem MKFFI NRW geförderte Projekt „Ethik und Games“ vor.

Spannende Einblicke in die zehnjährige Arbeit von Spielraum gab der langjährige Wegbegleiter des Instituts Martin Lorber („Electronic Arts Deutschland“) in einem „Speedrun durch 10 Jahre Spielraum und die digitale Spielkultur“. Verschiedene Stationen einer Dekade Spielraum-Geschichte wurden zusammen mit den wichtigsten technologischen Neuerungen der Games-Branche vorgestellt. Anschließend präsentierte das Spielraum-Team Ergebnisse aus dem aktuellen Projekt „Ethik und Games“. In verschiedenen Workshops wurden Methoden aus dem Projekt mit den Tagungsteilnehmer\*innen ausprobiert sowie neue Ideen und Konzepte erarbeitet.

### **Methodenerprobung auf der „TinCon“ in Berlin**

Unter dem Titel „Ah Ah Ah Staying Alive – im Krieg sind nicht alle Soldaten!“ (Anm.: Titel wurde von der „TinCon“ vergeben) wurde auf der Jugendmesse „TinCon“ in Berlin ein Workshop aus dem Methoden-Portfolio von „Ethik und Games“ für Jugendliche ab 16 Jahren angeboten.

## **Projektphase IV**

In der letzten Projektphase lag der Fokus des Projekts weiterhin auf dem Thema „Ethik außerhalb des Spiels“. Es wurden weitere Methoden in Zusammenarbeit mit Jugendlichen bzw. für sie erarbeitet und die Ergebnisse auf Digitale-Spielewelten.de dokumentiert. Während der „gamescom“ wurde ein gut besuchter Fachtag für Lehrer\*innen auf dem „gamescom congress“ in Kooperation mit der GMK organisiert und durchgeführt. Das Event „Unknown Games!“ wurde in dieser Projektphase zweimal in der Kölner E-Sport-Bar „Meltdown“ umgesetzt und erwies sich ebenfalls als erfolgreich – mit diesem Format konnte erstmals auch ein informelles Angebot realisiert werden. Im November fanden der medienpädagogische und medienethische Summit auf der Fachtagung „Clash of Realities“ sowie das „Next

Level Festival“ statt, beide wurden inhaltlich vom Spielraum-Team mitgestaltet. Der bereits bestehende Spielekanon – eine Auswahl geeigneter Spiele und typischer Spieldilemmata auf Basis der Projekterfahrungen – wurde weiter ergänzt und den Kooperationspartner\*innen als Material für die Praxisarbeit angeboten. Mit der Jugendeinrichtung „TREFFER“ wurden gemeinsam Methoden für den niederschweligen Einstieg in das Thema „Ethik und Games“ erarbeitet. Das Angebot wurde alsbald um das Thema „VR“ (Virtual Reality) erweitert, hierzu wurden die Jugendlichen zur praktischen Erprobung in die TH eingeladen.

Im März 2018 ist das Projekt „Ethik und Games“ mit der Veröffentlichung der Arbeitsergebnisse in Form einer Methoden-Broschüre und einer Abschlusstagung beendet worden.

Projektphase IV	07-09/2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellung und Erprobung weiterer Methoden und Materialien</li> <li>• Durchführung und Mitorganisation der Projektwoche „Ethik und Games“ am Gymnasium in Gymnasium Herkenrath, Bergisch-Gladbach</li> <li>• Methodenerprobung im „HöVi-Land“ (Freizeitangebot für über 500 Kinder aus den Kölner Stadtteilen Höhenberg und Vingst)</li> <li>• Durchführung der Fortbildung „Schule und Games“. Angebot für Lehrer*innen auf dem „gamescom congress“</li> <li>• „gamescom“ – Messestand / Angebot auf dem „Jugendforum-NRW“</li> <li>• Durchführung eines Workshops beim Paritätischen Bildungswerk Saarbrücken</li> <li>• Organisation des Formats „Unknown Games!“ in der E-Sport-Bar „Meltdown“</li> <li>• Organisation der „Clash of Realities Conference“ „Ethics Beyond Gameplay – Politics, Economy, Society“</li> </ul>
	10/17-02/18	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchführung des medienpädagogischen Summits „Ethics Beyond Gameplay – Politics, Economy, Society“ auf der „Clash of Realities Conference“ 2017</li> <li>• Erstellung und Erprobung weiterer Methoden und Materialien</li> <li>• Durchführung eines Workshop auf dem „Next Level Festival“ 2017</li> <li>• Vorträge im Rahmen der Veranstaltungsreihe „IM SPIELRAUSCH - Von Königinnen, Pixelmonstern und Drachentöttern“ im Museum für Angewandte Kunst Köln (MAKK)</li> <li>• Durchführung des Formats „Unknown Games!“ in der Bar „Meltdown“</li> <li>• Erstellung der Methoden-Broschüre: „Digitale Spiele in der Jugendarbeit – Beispiele aus dem Projekt 'Ethik und Games'“</li> <li>• Organisation der Medienpädagogischen Netzwerktagung/Abschlusstagung zum Projekt „Ethik und Games“</li> </ul>
	03/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellung der Methoden-Broschüre: „Digitale Spiele in der Jugendarbeit – Beispiele aus dem Projekt 'Ethik und Games'“</li> <li>• Durchführung der Medienpädagogischen Netzwerktagung / Abschlusstagung zum Projekt „Ethik und Games“</li> <li>• Erstellung einer Abschlussdokumentation</li> </ul>
	04/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Versand der Broschüre: „Digitale Spiele in der Jugendarbeit – Beispiele aus dem Projekt 'Ethik und Games'“</li> </ul>

### Kurzbeschreibungen ausgewählter Milestones aus der Projektphase IV

#### Schule und Games – Fortbildungsangebot für Lehrer\*innen

In diesem Jahr fand zum ersten Mal ein von der GMK unter aktiver Mitgestaltung von Spielraum veranstaltetes spezielles Fortbildungsangebot für Lehrer\*innen auf dem „gamescom congress“ während der „gamescom“ 2017 in Köln statt. Ziel war es, den Teilnehmenden das Thema Games für Schule und

Unterricht näher zu bringen und ihnen Best-Practice-Beispiele, unterrichtserprobte Methoden und konkrete Anregungen für den eigenen Unterricht und die eigene Schule mitzugeben. Dabei war es allen Referent\*innen wichtig, die Lehrer\*innen darin zu bestärken, ihre bereits vorhandenen Kompetenzen auch für neue Themen zu nutzen. Zudem wurden Möglichkeiten aufgezeigt, wie über das Thema Games auch Kompetenzen der Schüler\*innen in den Unterricht eingebunden werden können. Etwa vierzig Lehrer\*innen lernten in vier Workshops, einem Impulsvortrag mit anschließender Podiumsdiskussion und einem geführten Rundgang über die „gamescom“ die Spannweite von Games und deren pädagogische Einsatzmöglichkeiten kennen.

### **„Unknown Games!“**

Der Auftakt zum Format „Unknown Games!“ fand am 27.10.2017 in der E-Sport-Bar „Meltdown Cologne“ statt. Grundidee war es, wenig bekannte Spiele (also „Unknown Games“) vorzustellen und gemeinsam mit der Zielgruppe zu spielen. Die Auswahl der Spiele orientierte sich entweder an der ethischen Relevanz des Spielthemas, das beim und nach dem Spielen diskutiert und kritisch reflektiert wurde, oder am Vorhandensein eines Mehrspielermodus, um mit den Spieler\*innen über ihr Spielverhalten in Online- und Offlinespielen und die damit einhergehende soziale Verantwortung ins Gespräch zu kommen. Nach dem großen Erfolg der Auftaktveranstaltung fand am 15. Februar 2018 eine zweite, ebenfalls sehr gut angenommene Ausgabe des Formats statt, die nach Projektende vom Kooperationspartner „Meltdown“ fortgesetzt wird.

### **„Next Level Festival“ 2017**

Auf dem „Next Level Festival“ wurde vom Spielraum-Team ein Workshop zum Thema „Ethik und Games“ durchgeführt. Zum Einsatz kam hier die Methode „Smartphones – Wovor wir Augen und Ohren verschließen“, die im Rahmen des Projekts „Ethik und Games“ entwickelt wurde und auf [www.Digitale-Spielewelten.de](http://www.Digitale-Spielewelten.de) zu finden ist. Die Methode basiert auf dem kostenlosen Spiel „Phone Story“, in dem es um die versteckten sozialen Kosten von Smartphones geht. Ein Schüler meldete sich freiwillig, um das Spiel der Gruppe vorzuspielen. Eine Hälfte der weiteren Teilnehmer\*innen bekam die Aufgabe, besonders auf den Audiokommentar zu achten, die andere Hälfte analysierte vorrangig die visuelle Darstellung des Spiels. Anschließend wurde das Spielgeschehen gemeinsam im Plenum reflektiert, wobei alle ihre aus der jeweiligen Aufgabe resultierende spezifische Sichtweise einbrachten und sich eine lebhaftige Diskussion u.a. über die Produktionsbedingungen neuer und die Wiederverwertung alter Smartphones entspann.

### **„Clash of Realities Conference“ 2017**

Am 07. November fand auf der internationalen Fachtagung „Clash of Realities“ der medienpädagogische/medienethische Summit „Ethics Beyond Gameplay – Politics, Economy, Society“ statt. Die bereits zum achten Mal von der TH Köln veranstaltete und in den Räumlichkeiten des „Cologne Game Labs“ abgehaltene Konferenz bot ein ganztägiges Programm für Medienpädagog\*innen, Akademiker\*innen und Interessierte, dessen Schwerpunkt auf dem Thema „Ethik und Games“ lag und Bezug nahm auf die politischen, ökonomischen und gesellschaftlichen Dimensionen digitaler Spiele.

Am Summit-Tag, an dem der medienpädagogische/medienethische Summit ebenfalls beteiligt war, nahmen mehr als 350 interessierte Zuhörer\*innen teil.

### **Kooperation „Jugendhaus TREFFER“**

Nach dem Expert\*innenworkshop (2. Quartal 2017) wurde das Spielraum-Team vom Kölner „Jugendhaus TREFFER“ für eine mögliche Zusammenarbeit angefragt. Nach gemeinsamer Planung entstand ein medienpädagogisches Angebot, das vier Termine umfasste. Gleich zu Beginn wurde gemeinsam eine Methode erarbeitet: In „Level 1 – Einstieg in das Thema Games“ wird aufgezeigt, wie das Thema Games niedrigschwellig und ohne viel Vorwissen von Pädagog\*innen in die Praxis eingebunden werden kann. Weiterhin wurde die bereits entwickelte Methode „Herausforderung Multiplayer“ mit den Jugendlichen vor Ort ausprobiert. Ebenfalls stand das Thema „VR“ (Virtual Reality) auf dem Plan, zu dem die Jugendlichen zu einer praktischen Erprobung und einer anschließenden Reflexion und Diskussion über ihre Erfahrungen in die TH eingeladen wurden.

### **Methoden-Broschüre**

In der Broschüre „Digitale Spiele in der Jugendarbeit – Beispiele aus dem Projekt ‘Ethik und Games’“ werden zweiundzwanzig praxiserprobte Methoden und Projekte aus „Ethik und Games“ beschrieben, die in der Jugendarbeit und anderen Praxisfeldern eingesetzt werden können. Ohne umfangreiches Gaming-Vorwissen können sich Pädagog\*innen mit Jugendlichen dem Thema digitale Spiele nähern und einen reflektierten Zugang auch zu ethischen Dimensionen des Spielens entwickeln. Die Broschüre lag am 23.03.2018 zur Abschlusstagung vor und wurde dort an die Teilnehmenden verteilt. Im Anschluss konnte sie kostenfrei bis Ende April bestellt werden.

### **Abschlusstagung zum Projekt „Ethik und Games“**

Am 23. März 2018 veranstaltete das Institut Spielraum an der TH Köln eine Medienpädagogische Netzwerktagung, in deren Rahmen Akteur\*innen aus Wissenschaft und Praxis zum Abschluss des Projektes „Ethik und Games“ Methoden, Projekte und Erkenntnisse präsentierten und diskutierten.

Rund siebzig Gäste waren der Einladung von „Spielraum“ gefolgt und bekamen nach den Begrüßungsworten von „Spielraum“ und Alf Scheidgen (Dekanat der Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften, TH Köln) durch die Keynote von Prof. Dr. Christoph Klimmt (HMTM, Hannover) zahlreiche Informationen zu den Bildungspotenzialen digitaler Spiele sowie Anregungen, wie man mit ihnen in verschiedenen Bildungskontexten arbeiten kann. In seinem Vortrag „Das Leben ist kein Spiel, aber durch Spielen lernen wir für’s Leben: Digitale Spiele als zeitgemäße Bildungschance“ konnte Klimmt mit der Beschreibung „Game-Inspired Learning“ zahlreiche Projektergebnisse aus dem Projekt „Ethik und Games“ einordnen und lieferte zudem einen interessanten Ansatz für die weitere medienpädagogische Arbeit mit digitalen Spielen.

Das Spielraum-Team präsentierte im Vortrag „Spielraum für Ethik und Games: Neue Wege der Medienbildung“ Ergebnisse und Erkenntnisse aus dem Projekt „Ethik und Games“. Diese und weitere Ergebnisse wurden am Nachmittag in den jeweils zwei Mal angebotenen Infoshops „Jugendarbeit“, „Schule“ und „Formate“ aufgegriffen und ergänzt. Netzwerk- und Kooperationspartner\*innen aus dem Projekt diskutierten mit den Teilnehmenden konkrete Erfahrungen, wie sich digitale Spiele mit ethisch-moralischem Bezug in den verschiedenen Praxisfeldern über konkrete Methoden einbinden lassen. Im Infoshop „Formate“ wurden die Erfahrungen aus Projekten wie „games4interaction“, „Gamescamp Ethik und Games“ und „Unknown Games!“ vorgestellt und diskutiert.

Mit einem interaktiven Quiz zu einigen Milestones und Ergebnissen aus den Projektphasen und einem Ausklang mit weiteren Vernetzungsmöglichkeiten wurde die Medienpädagogische Netzwerktagung und Abschlussveranstaltung zum Projekt „Ethik und Games“ beendet.

In den Tagungsmappen fanden die Teilnehmenden die druckfrische Methoden-Broschüre „Digitale Spiele in der Jugendarbeit – Beispiele aus dem Projekt ‘Ethik und Games’“. Schon während der Tagung gab es hierzu viele positive Rückmeldungen.

## Exemplarische Auswahl an entwickelten Methoden und Projekten

Im Projektverlauf wurden die ursprünglich im Projektantrag benannten zwei Betrachtungsebenen „Ethik im Spiel“ und „Ethik außerhalb des Spiels“ weiter ausdifferenziert und die erstellten Methoden und Projekte inhaltlich wie folgt zugeordnet:

1. „Ethik im Spiel“
2. „Ethik beim Spielen“
3. „Ethik über das Spiel(en) hinaus“

Die drei Schwerpunkte deuten bereits an, wie facettenreich die Zugänge und die Methodengestaltung bei der Themenkonstellation „Ethik und Games“ sein können; sie werden im Folgenden mit passenden Methoden- und Projektbeispielen aus den drei Kategorien dargestellt.

### „Ethik im Spiel“ – Beispiele für Methoden und Projekte

Im Schwerpunktbereich „Ethik im Spiel“ wurde von moralischen Entscheidungen ausgegangen, die in digitalen Spielwelten getroffen werden müssen. So werden Spielende oftmals mit Dilemmata konfrontiert oder können die Folgen einer Entscheidung nur schwer abschätzen und müssen daher sehr sorgfältig abwägen, welchen Weg sie im Spiel wählen. Eingebettet sind solche Entscheidungen in verschiedene Geschichten: So kann es u.a. darum gehen, in einem Kriegsszenario das Überleben einer Gruppe von Zivilist\*innen zu sichern; die Spielenden müssen dann entscheiden, welche ethischen Maßstäbe sie anlegen. Ebenso wurde mit Spielen gearbeitet, in denen die ethisch fragwürdigen Herstellungsprozesse von Smartphones oder das Thema Inklusion und gesellschaftlichen Teilhabe von Menschen mit Behinderungen spielerisch behandelt werden.

Die in der Spielwelt dargestellten Situationen und von den Spielenden getroffenen Entscheidungen wurden Gegenstand unterschiedlicher Methoden – mit dem Ziel, sie außerhalb der Spielwelt reflektieren und bearbeiten zu können.

#### „This War of Mine“ – Was gilt Moral im Krieg?

Das Spiel „This War of Mine“ bietet das Potenzial, Spielende für das Leiden der Zivilbevölkerung im Krieg zu sensibilisieren, u.a. indem es Spieler\*innen mit schwierigen moralischen Entscheidungen im Spiel konfrontiert. Das Setting des Spiels ist an die Jugoslawienkriege der 1990er-Jahre angelehnt, lässt sich aber auch leicht auf andere Kriege übertragen. Es bietet einen Zugang zu vielfältigen Themen, u.a. zur Diskussion der gesellschaftlichen Folgen bewaffneter Konflikte und zur Frage nach den Auswirkungen des Zusammenbruchs ziviler Ordnungsstrukturen auf das ethische Empfinden und moralische Handeln der Bevölkerung. Ziel der Methode ist es, mit Jugendlichen gemeinsam das im Spiel Erlebte zu diskutieren und sie ihre spezifische Sicht auf die Ereignisse einbringen zu lassen. So können z.B. als problematisch zu beurteilende Spielsituationen, in denen Gewalt gegen Mitmenschen angewendet wurde, kritisch reflektiert und dabei das Thema der Gültigkeit von Recht und Gesetz in Kriegzeiten besprochen werden. Darüber hinaus eröffnet „This War of Mine“ die Möglichkeit einer annähernd empathischen Erfahrung der Lebensumstände während eines Bürgerkriegs und kann dabei helfen, Fluchtgründe nachzuvollziehen.

Die USK-Alterskennzeichnung „ab 16 Jahren“ stellte im Projekt keine wirkliche Einschränkung dar, da die entwickelten Methoden zum Spiel auch aus (medien-)pädagogischer Sicht einen Grad an Reflexionsvermögen und Wertausbildung der teilnehmenden Jugendlichen verlangt, der bei jüngeren Jugendlichen nicht unbedingt vorausgesetzt werden kann. „This War of Mine“ war zudem ein gutes Beispiel dafür, wie Spiele auch gemeinsam in Gruppen erlebt und diskutiert werden können. Wie die

Gruppenarbeit ausgestaltet werden kann, wird in der Methode „Play and Talk Together“<sup>1</sup> beschrieben.<sup>2</sup>

### Smartphones – Wovor wir Augen und Ohren verschließen

Das Smartphone ist für Jugendliche und Erwachsene inzwischen zu einem Alltagsgegenstand geworden. Es wird tagtäglich genutzt, doch z.B. über den Herstellungsprozess und die Herstellungsbedingungen ist wenig bekannt. Was steckt eigentlich dahinter? Wo wurde es hergestellt? Warum hält es oft nur für eine begrenzte Zeit? Und was passiert mit dem alten Telefon, wenn wir uns ein neues kaufen? Das kostenlose Browserspiel „Phone Story“ öffnet die Augen für „die dunkle Seite“ unserer alltäglichen Begleiter. Es bildet damit auch die Grundlage für die Methode „Phone Story“, die in einem Workshop zum Einsatz kam.

Im Spiel gibt es vier kommentierte Minispiele, die jeweils weniger als eine Minute dauern und sich kritisch u.a. mit Produktionsweise, Marketing und Wiederverwertung von Smartphones auseinandersetzen. Spielende schlüpfen in die Rolle der Produzent\*innen und müssen beispielsweise in einer Coltanmine schuftende Kinder beaufsichtigen, lebensmüde Fabrikarbeiter\*innen vor dem Selbstmord retten (damit diese weiter arbeiten können) oder gierige Lifestyle-Junkies mit den neusten Geräten versorgen. Die satirisch überspitzten Spielziele irritierten und regten die Jugendlichen und auch Multiplikator\*innen zum Nachdenken an. Die im Rahmen des Projekts entwickelte Methode zeigt mehrere pädagogische Einsatzmöglichkeiten auf – und wurde häufig nachgefragt: zum einen, weil das Thema von „Phone Story“ alle Mobilfunknutzer\*innen etwas angeht, zum anderen, weil das Thema über ein kostenloses, kurzweiliges Spiel pointiert aufgegriffen wird und sich problemlos an vielen Stellen inhaltlich weiter vertiefen lässt.<sup>3</sup>

### „The Unstoppables“ – Vielfalt erleben und wertschätzen

Der Inklusion und gesellschaftlichen Teilhabe von Menschen mit Behinderungen wird seit einigen Jahren eine zentrale gesellschaftliche Bedeutung beigemessen. So wird in Artikel 8 der UN-Behindertenrechtskonvention gefordert, in der gesamten Gesellschaft das Bewusstsein für Menschen mit Behinderungen und ihre Fähigkeiten zu schärfen.

Das Spiel „The Unstoppables“ bietet die Möglichkeit, sich Themen wie Inklusion und Barrierefreiheit auf spielerische Art und Weise anzunähern und den defizitären Blick, dem betroffene Menschen häufig ausgesetzt sind, ein Stück weit abzumildern.

Die vier Held\*innen des Spiels haben allesamt körperliche, sinnliche oder kognitive Einschränkungen, diese werden aber nicht explizit thematisiert; im Vordergrund stehen vielmehr ihre besonderen Talente. Im kostenlos für PC und Tablet erhältlichen Spiel müssen die verschiedenen Fähigkeiten der Spielfiguren geschickt miteinander kombiniert werden, um das Spielziel – die Lösung eines Kriminalfalls rund um die Entführung des Blindenhundes „Tofu“ – zu erreichen.

Das Spiel wurde im Projekt „Ethik und Games“ zum Einstieg in die Thematik „Inklusion und Vielfalt“ genutzt. Ziel der entwickelten Methode war es, junge Menschen zu einer offenen und sachlichen Auseinandersetzung mit dem Thema Behinderung anzuregen. Es stellte sich als hilfreich heraus, das Spiel zunächst komplett durchzuspielen, da es am Ende noch auf einen erweiterten Inklusionsbegriff verweist. Nach dem Spielen wurden dann in einem Gruppengespräch eigene Erfahrungen mit Behinderungen im persönlichen Umfeld (z.B. Betroffene in Familie oder Nachbarschaft) oder auch am eigenen Leib (z.B. bei Krankheit oder Verletzung) thematisiert und verschiedene Behinderungsbilder besprochen. In künftigen Anwendungen der Methode wäre weiterhin denkbar, eine betroffene Person einzuladen und selbst aus ihrem Alltag erzählen zu lassen, um Barrieren und Teilhabemöglichkeiten zu

---

<sup>1</sup> [goo.gl/4wBCwr](http://goo.gl/4wBCwr); Dieser und alle folgenden Links wurden am 23.4.2017 überprüft.

<sup>2</sup> Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien befinden sich auf Digitale-Spielewelten.de: [goo.gl/Ekv4TD](http://goo.gl/Ekv4TD).

<sup>3</sup> Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien befinden sich auf Digitale-Spielewelten.de: [goo.gl/qeLxtS](http://goo.gl/qeLxtS).

thematisieren, unterschiedliche Fähigkeiten und Gemeinsamkeiten zu reflektieren und darüber auch Berührungspunkte abzubauen.<sup>4</sup>

### Level 1 – Einstieg in das Thema Games

In der Methode „Level 1 – Einstieg in das Thema Games“ wird aufgezeigt, wie das Thema „Digitale Spiele“ auch ohne viel Vorwissen von Pädagog\*innen in die praktische Arbeit mit Jugendlichen eingebunden werden kann. Die Methode eröffnet einen niedrigschwelligen Einstieg in das Thema „Ethik und Games“ und wurde gemeinsam mit dem Spielraum-Team im Jugendhaus TREFFER in Köln-Buchheim entwickelt und erprobt. Die jugendlichen Besucher\*innen der Angebote der Offenen Jugendarbeit wurden befragt, was sie an PC, Konsole, Tablet oder Smartphone spielen und wie lange sie am Tag oder in einer Woche digitale Spiele nutzen. Zu den genannten Spielen wurden anschließend aussagekräftige Screenshots im Internet recherchiert. Beim nächsten Treffen wurden die Spiele bzw. Spielszenen an die Wand projiziert und von den Jugendlichen vorgestellt. Ergänzend zu den Spielbeschreibungen wurden Fragen zu Aspekten des Jugendschutzes, zu In-Game-Käufen, moralischen Entscheidungen und Geschlechterdarstellungen im Spiel oder allgemein zum Spielverhalten gestellt. Alternativ zu den direkten Nachfragen könnte auch ein hierfür entwickeltes Karten-Set mit Beispielfragen genutzt werden, das ebenfalls auf Digitale-Spielewelten.de zu finden ist.

Mit Hilfe der Methode konnte im Projekt „Ethik und Games“ wiederholt aufgezeigt werden, wie gut sich ethische Fragestellungen mit dem digitalen Spiel verbinden lassen und welche vielfältigen Perspektiven ein ethischer Zugang zu digitalen Spielen eröffnet. Wichtige Erkenntnisse gewannen und formulierten neben den Jugendlichen auch die pädagogischen Mitarbeiter\*innen der Einrichtung, die erstaunt waren, wie aufmerksam und diszipliniert, aber auch motiviert, sachverständig und reflektiert „ihre“ Jugendlichen sich in der Diskussion zeigten. Das Projekt verdeutlichte, wie wichtig es ist, Themen und Aktivitäten mit hoher Relevanz für die Zielgruppe in pädagogische Kontexte zu überführen und gemeinsam zu bearbeiten.<sup>5</sup>

### „Ethik beim Spielen“ – Beispiele für Methoden und Projekte

Im Schwerpunktbereich „Ethik beim Spielen“ wurde der Blick auf das Verhalten der Spielenden beim Spielen näher betrachtet. Dies bezog sich sowohl auf das Cheaten (Schummeln) beim Spielen als auch auf den allgemeinen Umgang der Spielenden im gemeinsamen Mit- und Gegeneinander (Hate Speech, unsoziales Verhalten).

#### Geständnis eines Cheaters

Die Methode „Geständnis eines Cheaters“ eignet sich, um mit Teilnehmenden das eigene und fremde Verhalten in digitalen Spielen zu reflektieren, zu diskutieren und zu bewerten. Gemeinsam wird an ethische und moralische Fragestellungen angeknüpft, dabei werden die Fragen nicht nur auf digitale Spielewelten begrenzt. Der Bezug zu anderen Games wird ebenso hergestellt, wie auch Nicht-Spieler\*innen in den Austausch und die Diskussion integriert werden.

Wo fängt Cheaten an und wo hört Spielen auf? In dieser Methode wurde über das Videogeständnis eines Cheaters, der im Spiel „Pokémon Go“ einen Bot (zusätzliches Computerprogramm) eingesetzt hat, das Thema Schummeln und Betrügen in Games diskutiert und reflektiert. Das Geständnis beginnt mit der Aussage: „Ich habe gecheatet und bin mir nicht sicher, wie ich das finden soll“. Diese Frage wird am Ende des Videos durch zwei weitere Fragen konkretisiert: „Wo fängt Cheaten an und wo hört Spielen auf?“ sowie „Ist Cheaten auch eine Form von Spiel?“

---

<sup>4</sup> Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien befinden sich auf Digitale-Spielewelten.de: [goo.gl/Jm2Wxs](https://goo.gl/Jm2Wxs).

<sup>5</sup> Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien befinden sich auf Digitale-Spielewelten.de: [goo.gl/tqMdcG](https://goo.gl/tqMdcG).

Diese Methode wurde mehrfach in der Offenen Jugendarbeit, im schulischen Kontext und mit Multiplikator\*innen erprobt. Das Beispiel „Pokémon Go“ gab hier den ersten Impuls und wurde in der Diskussion schnell um weitere Beispiele aus den digitalen Spielwelten und dem realen Leben ergänzt.<sup>6</sup>

### Das soziale „FIFA“-Turnier

Oft geht es beim Spielen heftig zu, ohne dass Jugendliche darüber nachdenken, wie sie sich ihren Mitspieler\*innen gegenüber verhalten. In der Methode „Das soziale ‚FIFA‘-Turnier“ wird den Jugendlichen ihr Verhalten gespiegelt und anschließend gemeinsam überlegt, wie für sie Regeln für ein soziales Miteinander beim Spielen aussehen können. Alternativ können auch Mehrspieler\*innen-Titel wie z.B. „Mario-Kart“-Rennen oder „12 orbits“ genutzt werden, auch, da es sich hier um Spiele handelt, die stärker von Spielerinnen favorisiert werden.

Bei dieser Methode bzw. dem „sozialen ‚FIFA‘-Turnier“ werden die Regeln also neu formuliert: Es gewinnt, wer sich freundlich verhält und nicht, wer mehr Tore schießt. Anders als in einem regulären Turnier kommen also die Teams weiter, die sich beim Spielen sozialer und freundlicher verhalten und nicht jene, die mehr Tore schießen. Diese Regel wird im Projekt aber nicht erklärt, sondern muss von den Jugendlichen selbst herausgefunden werden. Ziel ist es anschließend, Regeln des gemeinsamen Spiels zu reflektieren und neu zu formulieren.

Die Jugendlichen waren bei der Durchführung des Projekts zunächst tatsächlich sehr irritiert, bis sie zu überlegen anfangen, nach welchen Kriterien die Teams weiter gekommen waren. Sobald die Gründe identifiziert wurden, spielten sie die nächsten Partien bewusst nach diesen Regeln. Am Ende des Turniers diskutierten sie zusammen, welche Regeln zukünftig für das gemeinsame Spielen gelten sollen. Diese Regeln wurden ausformuliert und für alle gut sichtbar im Jugendzentrum ausgehängt. Beim Einsatz dieser Methode ist es prinzipiell gut möglich, Themen wie Hate-Speech, Mobbing und andere verwandte Aspekte anzuschließen.

Die Methode wurde von Multiplikator\*innen aus der Offenen Jugendarbeit sehr interessiert angenommen, da sie sich schnell und einfach integrieren lässt. So wird ein „FIFA“-Turnier von Besucher\*innen einer Jugendeinrichtung, die über eine entsprechende technische Ausstattung verfügt, regelmäßig eingefordert; auch das Spielverhalten untereinander ist in vielen Einrichtungen ein Dauerthema. Die Erarbeitung gemeinsamer Regeln im Spielkontext liefert einen guten Anstoß, um das Thema Regeln auch auf andere Bereiche zu übertragen.<sup>7</sup>

### Herausforderung Multiplayer

Mit Hilfe lokaler Multiplayer-Spiele werden Jugendliche dazu angeregt, ihr Sozialverhalten zu reflektieren und gemeinsam Regeln für ein sozialverantwortliches Miteinander aufzustellen. Gemeinsam zu spielen kann sehr viel Spaß machen, aber auch eine Herausforderung darstellen: Erhitzen sich die Gemüter im Eifer des Gefechts, dann wird schnell mal geschrien und oft bleiben auch vereinzelt Beschimpfungen nicht aus, wenn man verliert oder die Partner\*innen im Koop-Modus nicht so geschickt sind wie erwartet. Diese Methode hilft dabei, das Sozialverhalten beim Spielen zu reflektieren und fördert ein verständnisvolles und verantwortliches Miteinander.

In dem Projekt wurden die Teilnehmenden auf mehrere Anspielstationen verteilt, auf denen idealerweise das gleiche Spiel installiert war. Die Anspielphase wurde ohne vorherigen Hinweis auf das konkrete Thema der Einheit (z.B. Sozialverhalten, faires Spielen) eingeleitet und dauerte – abhängig von Spiel und Kontext – bis zu einer halben Stunde. Nach der Anspielphase versammelten sich alle Teilnehmenden und wurden dazu eingeladen, über ihre Erfahrungen beim kooperativen Spielen zu sprechen. Abschließend machten sie Vorschläge für ein konstruktiveres Spielen in der Gruppe. Die Ergebnisse bildeten eine ideale Grundlage für die Erarbeitung von Regeln, die künftig beim gemeinsamen Spielen gelten sollen. Im Austausch mit Multiplikator\*innen haben wir erfahren, dass das eigentliche Spielen in Methoden oder Projekten mitunter zu kurz kommt oder sich aus Zeitgründen (z.B. in 45-

---

<sup>6</sup> Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien befinden sich auf Digitale-Spielwelten.de: [goo.gl/8u6oyx](http://goo.gl/8u6oyx)

<sup>7</sup> Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien befinden sich auf Digitale-Spielwelten.de: [goo.gl/Ca9Ebn](http://goo.gl/Ca9Ebn).

Minuten Workshops oder Unterrichtsstunden) schwer einbinden lässt. Unsere Erfahrung, die wir mit dieser Methode weitergeben können, zeigt, dass sich selbst in 15-20 Minuten wichtige Spielsituationen gestalten und Spielerfahrungen sammeln lassen können, die für den weiteren Austausch enorm wichtig sind. Zudem werden Teilnehmende mit wenig Spielerfahrung einbezogen und das gemeinsame Mit- und Gegeneinander bietet viele Anknüpfungspunkte, die direkt vor Ort gemacht, beobachtet und in der Reflexion aufgegriffen werden können. In den Materialien zur Methode wurden Kurzbeschreibungen erprobter und empfehlenswerter Spieletitel ergänzt, um schnell und unkompliziert das passende Spiel für den eigenen Anwendungsbereich zu finden.<sup>8</sup>

### Von „Papers, Please“ zur Einlasskontrolle an einer Schule im Jahr 2022

Im mehrfach ausgezeichneten Spiel „Papers, Please“ schlüpfen Spielende in die Rolle eines Kontrolleurs, der am Grenzübergang des fiktiven Staates Arstotzka die Papiere Einreisewilliger kontrollieren und mit den sich täglich ändernden Einreisebestimmungen abgleichen muss.

In dieser Methode diente das Spiel „Papers, Please“ als Anregung für ein Rollenspiel im Unterricht, in dem Schüler\*innen ab 14 Jahren für Themen wie Migration, Flucht, individuelle Schicksale, soziale Herkunft und fehlende Chancengleichheit sensibilisiert werden sollten.

Um das geplante Rollenspiel stärker an die Lebenswirklichkeit der Schüler\*innen anzunähern, wurde das beschriebene Szenario eines Grenzübergangs von uns komplett ausgetauscht. Auch verlagerte sich der Aufmerksamkeitsfokus von der Figur des Kontrolleurs hin zu denen, die kontrolliert werden. Das neue Szenario beschreibt insgesamt eine Schule im Jahr 2022, die den qualifiziertesten Schüler\*innen die bestmögliche Ausbildung gewährleisten möchte und aus diesem Grund vermeintlich störende Subjekte durch strenge Kontrollen tageweise vom Unterricht ausschließt. So werden an einem Tag z.B. Schüler\*innen, die aus einem bestimmten Stadtteil kommen oder das falsche Lieblingsfach angegeben haben, nicht unterrichtet.

Der mehrfache Einsatz der Methode im schulischen Kontext zeigte, wie über das erzwungene Gefühl der Macht- und Hilflosigkeit an der Kontrollstation mit Schüler\*innen erfolgreich ethische Fragestellungen zu Themen wie Flucht und Migration aufgegriffen werden konnten. Aspekte wie Willkür, Ausgeliefertsein oder Kontrolle durch und über andere waren zentrale Punkte, die nach der Rollenspielphase in der Reflexion bearbeitet wurden.<sup>9</sup>

### „Ethik über das Spiel(en) hinaus“ – Beispiele für Methoden und Projekte

In der Projektphase III wurden ethisch relevante Themen in den Blick genommen, die über das reine Spiel(en) hinausgehen. Hierbei handelte es sich z.B. um die öffentliche Diskussion über bestimmte Aspekte digitaler Spielekultur wie z.B. die sog. „Killerspiel-Debatte“, um die Funktionsmechanismen von Geschäftsmodellen der digitalen Spieleindustrie, um den Jugendmedienschutz oder auch die Repräsentation von Geschlecht in digitalen Spielen.

Im Folgenden werden exemplarisch einige Methoden- und Projektbeispiele mit dem Fokus „Ethik über das Spiel(en) hinaus“ skizziert.

#### Talkrunde zur Alterskennzeichnung

Die Alterskennzeichnung von Computerspielen ist im Jugendschutzgesetz festgelegt. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) organisiert den Prüfprozess, an dessen Ende eine Alterskennzeichnung erteilt wird, die für den Handel rechtlich bindend und für Heranwachsende und Eltern eine wertvolle Orientierungshilfe beim Spielekauf ist. In der Methode „Talkrunde zur Alterskennzeichnung“

---

<sup>8</sup> Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien befinden sich auf Digitale-Spielewelten.de: [goo.gl/Qe5vvf](https://goo.gl/Qe5vvf).

<sup>9</sup> Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien befinden sich auf Digitale-Spielewelten.de: [goo.gl/CQDpS3](https://goo.gl/CQDpS3).

werden die Alterskennzeichnungen der USK und weitere Gaming-Themen mit Heranwachsenden ab zehn Jahren gemeinsam diskutiert und reflektiert. Als Beispiel dient das Spiel „LEGO Star Wars: Die komplette Saga“, das ab 6 Jahren freigegeben ist.

Über diese Methode wurden Heranwachsende dazu motiviert, aus verschiedenen Perspektiven eine Alterskennzeichnung für ein digitales Spiel zu vergeben (z.B. aus der Perspektive von Eltern, Lehrer\*innen oder des Jugendschutzes) und diskutierten anschließend in einer Talkrunde provokante Aussagen und Fragen zum Thema Games.

Es ist nicht erforderlich, das Spiel zur Umsetzung der Methode anzuschaffen und es zu spielen, da alle relevanten Aspekte für eine Alterskennzeichnung über ein Video mit Spielszenen (Links zu passenden Videos auf dem Videoportal „YouTube“ sind in der Methode angegeben) verdeutlicht werden können. In der ersten Phase der Methode wurden die Teilnehmenden in kleine Arbeitsgruppen aufgeteilt und bewerteten das gezeigte Spiel aus der Perspektive von Jugendlichen, Eltern, Lehrer\*innen, der USK oder der Spielepublisher. Erläuterungen zu den Alterskennzeichnungen der USK unterstützen deren Argumentation. Nachdem sich die einzelnen Gruppen auf eine Alterskennzeichnung geeinigt hatten, wurden die Ergebnisse vorgetragen. Anschließend nannten die begleitenden Pädagog\*innen die tatsächlich durch die USK vergebene Alterskennzeichnung.

In der zweiten Phase der Methode wurde die Talkrunde „Fünf Aussagen. Fünf Gäste. Fünf Meinungen.“ durchgeführt. Zur Vorbereitung wurden von allen Gruppen Aussagen oder Fragen zum Thema Games formuliert, die so von Jugendlichen, Eltern, Lehrer\*innen, der USK und der Spielepublisher hätten stammen können. Beispiele: „Die Gewalt in Computerspielen macht Kinder vor allem gewalttätig.“ (Eltern); „Es gibt auch Computerspiele, die sich gut für den Unterricht eignen“ (Lehrer\*in); „Meine Eltern wissen nicht wirklich, was ich schon spielen kann.“ (Jugendliche\*r). Gemeinsam wurden fünf Aussagen ausgewählt, zu denen die Arbeitsgruppen nun Argumente liefern mussten. Aus jeder Gruppe kam dann ein\*e Vertreter\*in zur nun anschließenden Talkrunde nach vorne und diskutiert als Jugendliche\*r, als Elternteil, Lehrer\*in etc. mit den anderen Talkgästen die ausgewählten Fragen und Aussagen.

Die Methode wurde in verschiedenen Praxisfeldern und mit unterschiedlichen Zielgruppen durchgeführt. Sie ist für Bildungseinrichtungen sehr attraktiv, da die Themen „Jugendmedienschutz“ und „Alterskennzeichnung“ in Verbindung mit bestimmten Spielinhalten ein Thema darstellen, das Kinder und Jugendliche, Eltern und Pädagog\*innen gleichermaßen beschäftigt. Entsprechend motiviert waren die Teilnehmenden, dies in Form des beschriebenen Rollenspiels aus unterschiedlichen Perspektiven durchspielen zu können. Die anschließende Talkrunde brachte interessante weitere Aspekte und spannende Diskussionen mit sich.<sup>10</sup>

### Free-to-Play but Pay-to-Win

Im Jahr 2016 wurden laut dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU, seit 2018 game) in Deutschland 659 Mio. Euro mit dem Verkauf von „virtuellen Gütern und Zusatzinhalten“ in digitalen Spielen umgesetzt. 96 Prozent des Umsatzes bei Spiele-Apps wurden mit In-Game-Käufen in kostenlosen Free-to-Play-Spielen erreicht – im Schnitt bezahlten Kund\*innen hier pro Monat 13,57 Euro für das schnellere Weiterkommen, für bessere Ausrüstung und Fähigkeiten der Spielfiguren, Extra-Leben oder andere spielerische Vorteile. In-Game-Käufen kommt demnach in der digitalen Spieleindustrie eine immer wichtigere Rolle zu.

Ziel dieser Methode ist es, mit Kindern und Jugendlichen über den Umgang mit In-Game-Käufen zu reflektieren. Hierzu wurde ein Brettspiel-Klassiker unter Einsatz veränderter Regeln gespielt: Die Kinder und Jugendlichen konnten sich Vorteile im Spiel erkaufen. Die neuen Spielerfahrungen ermöglichten es, mit Jugendlichen über den veränderten Spielverlauf und die ethischen Implikationen des neuen Regelwerks zu reflektieren. Daran schloss sich ein Austausch über In-Game-Käufe, Ausgaben für digitale Spiele und weitere verwandte Themen an.

---

<sup>10</sup> Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien befinden sich auf [Digitale-Spielewelten.de: goo.gl/wwwuPpX](http://Digitale-Spielewelten.de: goo.gl/wwwuPpX).

Der Einsatz des analogen Spiels machte deutlich, wie wichtig eine zusätzliche Erfahrungsebene für das Verständnis von In-Game-Käufen und die kritische Reflexion derselben ist. Über den analogen Zugang konnten auch einige weitere Aspekte eines fairen Spiels thematisiert werden.<sup>11</sup>

### Button für'n Spruch

„Button für'n Spruch“ wurde im Projekt auf Events wie der „gamescom“ oder dem „Next Level Festival“ genutzt, um mit dem Laufpublikum ins Gespräch zu kommen. Die vorbereiteten Fragen zielten darauf ab, bei den Besucher\*innen eine kritische Auseinandersetzung mit ethisch relevanten Aspekten digitaler Spielkultur zu initiieren, z.B. mit bestimmten Geschäftsmodellen der digitalen Spieleindustrie, mit ihren eigenen Kommunikationsgewohnheiten während des Spielens und mit den Gewohnheiten anderer oder auch den Potenzialen digitaler Spiele zur Förderung von aggressivem Verhalten.

Bei der Aktion „Button für'n Spruch“ wurden auf verschiedenen Events kurze Videostatements zum Thema „Ethik und Games“ gesammelt. Die Themen, zu denen ein Statement abgegeben werden konnten, wurden im Vorfeld mit fünf Fragen näher eingegrenzt. Die Teilnehmenden konnten sich eine Frage aussuchen und diese vor einer Kamera beantworten. Als Dankeschön erhielten sie einen Ansteck-Button.

Die Methode ist sehr niedrigschwellig angelegt; sie lässt sich nicht nur auf Messen oder Konferenzen, sondern auch im Jugendzentrum oder in der Schule einsetzen. Über sie werden Jugendliche dazu motiviert, sich kurz und prägnant zu ethischen Fragestellungen in der digitalen Spielkultur zu äußern – sich hierzu zu positionieren. Über die Statements kommt man einerseits sehr gut mit den jungen Menschen ins Gespräch, die Audioaufnahmen eignen sich darüber hinaus sehr gut dafür, um mit anderen Jugendlichen ins Gespräch zu kommen. Für Jugendliche relevante Themen können darüber niedrigschwellig angesprochen und im Anschluss vertieft werden.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien befinden sich auf Digitale-Spielewelten.de: [goo.gl/gLUDtP](https://goo.gl/gLUDtP).

<sup>12</sup> Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien befinden sich auf Digitale-Spielewelten.de: [goo.gl/EAoscT](https://goo.gl/EAoscT).

## Fazit

Der Erfolg des Projekts „Ethik und Games“ lässt sich maßgeblich auf die Berücksichtigung folgender Faktoren zurückführen, die bereits in der Präventionskampagne „Dein Spiel. Dein Leben. – Find your level“ zielführend waren.<sup>13</sup>

1. Lebensweltrelevanz und Lebensweltnähe des Projekts
2. Partizipation Jugendlicher und Ermöglichung der Erfahrung von Selbstwirksamkeit
3. Pädagogische Begleitung und methodische Unterstützung
4. Offenheit und Rahmung durch Förderer und Durchführende

Die Berücksichtigung dieser Faktoren ermöglichte es, dass Jugendliche im Projekt „Ethik und Games“ motiviert waren, ihre Sichtweisen, Erfahrungen und Erkenntnisse einzubringen und gemeinsam mit Pädagog\*innen Methoden und Projekte zum Einsatz digitaler Spiele in Bildungskontexten zu entwickeln und zu erproben.

Über den Einsatz digitaler Spiele konnte damit nicht nur die Förderung von Medienkompetenz im Sinne eines kritisch-reflektierten und sozialverantwortlichen Medienhandelns im digitalen Spielekontext unterstützt, sondern gleichzeitig auch die selbstbestimmte Teilhabe Jugendlicher am kulturellen Handlungsfeld digitale Spiele gefördert werden.

Insgesamt wurden über vierzig Methoden, Projekte und didaktische Materialien für die pädagogische Arbeit mit Jugendlichen im Alter von 14 bis 24 Jahren produziert und über die Online-Kompetenzplattform für Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur ([Digitale-Spielewelten.de](http://Digitale-Spielewelten.de)) gratis zur Verfügung gestellt. Ausgewählte Beispiele wurden zudem über die Broschüren „Digitale Spiele in der Schule: Praxisbeispiele für den Unterricht“ (Mitte 2017), die in Kooperation mit der „Stiftung Digitale Spielekultur“ und „Digitale Spiele in der Jugendarbeit – Beispiele aus dem Projekt 'Ethik und Games'“ (März 2018) bereitgestellt.

Die Materialien, die neben den Jugendlichen auch mit verschiedenen Akteur\*innen der digitalen Spielekultur sowie der Kinder-, Jugend-, Kultur- und Bildungsarbeit in unterschiedlichen Settings entwickelt wurden, sind umfangreich und vielfältig. Sie reichen von Arbeitsblättern und Projektberichten über Spiele-Quartetts, Bild-, Fragekarten und Rollenspielen bis hin zur Umsetzung von Videos und der Adaption und Entwicklung analoger Varianten digitaler Spiele. Sie wurden alle, mit Ausnahme der Broschüre für die Jugendarbeit, mit einem geringen finanziellen Aufwand entwickelt.

Bei der Konzeption der Formate wurde im Rahmen des Projekts vielfältig experimentiert, um insbesondere auch Jugendliche anzusprechen, die durch herkömmlichen Bildungsangebote schwer oder nicht erreicht werden. Positiv wirkte sich die enge Kooperation mit verschiedenen Jugendeinrichtungen und einer E-Sport-Bar aus. Zudem wurden besonders niedrighschwellige Formate konzipiert und umgesetzt. Auch im pädagogischen Handeln wurde zudem darauf geachtet, dass die Interessenlagen und Lebenswelten der Jugendlichen im Mittelpunkt standen und ein Austausch auf Augenhöhe erfolgte.

---

<sup>13</sup> vgl. Tillmann, A./Helbig, C. (2013): Evaluation der Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben. – Find your level!“ Eine Initiative des Dialog Internet (unter Mitarbeit von Horst Pohlmann, Jürgen Slegers, Christopher Wandel). Im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Abrufbar unter: <http://dein-spiel-dein-leben.de>

Tillmann, A./Helbig, C. (2014): Jugendliche suchen gemeinsam ihre „Game-Life-Balance“. Evaluation der Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben. – Find your level!“ In: medien + erziehung (merz), Zeitschrift für Medienpädagogik, Heft 3, S. 70-76

Durch die Einbeziehung eines bundesweiten medienpädagogischen Netzwerks, die aktive Mitwirkung an zahlreichen Veranstaltungen, Tagungen und Konferenzen sowie eine engagierte Presse- und Öffentlichkeitsarbeit ist es dem Projektteam weiterhin gelungen, den öffentlichen wie auch den wissenschaftlichen Diskurs zu ethisch-moralischen Themen in der digitalen Spielekultur zu fördern und ein gutes Stück voranzubringen.

Die Verknüpfung von „Ethik“ und „Games“ stellte sich als ein „Türöffner“ dar. Institutionen, die sich bislang kaum mit dem Thema „Games“ auseinandergesetzt haben, wurden motiviert, sich ernsthaft mit den spielerischen Alltagspraktiken von jungen Menschen auseinanderzusetzen. Im Projekt konnte damit an vielen Stellen erfolgreich Aufklärungsarbeit geleistet werden. Die zahlreichen Anregungen, sich mit ethischen Fragestellungen und moralischen Entscheidungen in und über das Spiel(en) zu beschäftigen, wurden von der Praxis sehr dankbar angenommen und stark nachgefragt. Deutlich geworden ist den Beteiligten dabei auch: Digitale Spiele können gut und facettenreich ernsthafte gesellschaftliche Themen aufgreifen und behandeln, die Reflexion über ethische Fragestellungen und moralische Entscheidungen fördern die Spiele selbst aber eher selten. Der Einsatz von digitalen Spielen zur Förderung eines kritisch-reflexiven und sozial verantwortlichen Handelns in Spielkontexten benötigt daher weiterhin eine geeignete pädagogische Begleitung. Das Projekt „Ethik und Games“ liefert hierzu zahlreiche Materialien und Methoden, die zukünftig über die Plattform [Digitale-Spielewelten.de](https://digitale-spielewelten.de) abgerufen werden können.

## Anhang

### Auszüge aus Medienpräsenz und Publikationen

24.04.2016	Radio-Interview, live   Hochschulradio Kölncampus <b>„Welche Rolle spielt Ethik in Videospielen?“</b>
09.07.2016	Webvideo-Interview   ZDF heute+   Sendung via Facebook <b>„heuteplus   spielt“</b>
14.07.2016	Telefon-Interview und anschließende dpa-News   u.a. aufgegriffen von <b>„Warum ‚Pokémon‘ zum Hype wird“</b> dpa-Basisdienst, welt.de, rhein-zeitung.de, gmx.net, uvm.
29.07.2016	Webvideo-Interview   Leipziger Volkszeitung, online <b>„Gewalt und Gender in Games. Computerspiel-Helden sind Idole, wie es früher Boybands waren“</b>
15.08.2016	Radio-Interview, live   WDR5, Sendung: Leonardo <b>„Leonardo im Gespräch: Werte in Computerspielen Verrohen Games mehr als andere Medien?“</b>
18.08.2016	Radio-Interview, live   WDR2, Sendung: Arena <b>„Süchtig oder mündig – was machen Computerspiele mit uns?“</b>
30.08.2016	Webvideo-Interview   GameStar online <b>„Wissenschaft vs. Killerspieldebatte - Talk: Sind Spiele wirklich gefährlich?“</b>
Dezember 2016	merzWissenschaft „Digitale Spiele“ <b>„Ethik und Games. Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion moralischen Handelns“</b>
Dezember 2016	gruppe & spiel   „Der Wert des Spiels“   Nr. 4/2016“ <b>„Ethik und Games – Spiele(n) in Bildungskontexten“</b>
April 2017	Menschenkinder – Das Magazin des Deutschen Kinderschutzbundes NRW   Beteiligung – Kinder an die Macht   1-2017 <b>Pokémon: Reizvolles Spiel</b>
Mai 2017	Spielend lernen! – Computerspiele(n) in Schule und Unterricht   Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW   Band 5 <b>„This action will have consequences.“ Moralische Reflexion am Beispiel von „Life is Strange“ und „This War of Mine“</b>
November 2017	Computer + Unterricht   Medienethik – Spezial Jugend + Medien   Heft 108 Quartal 4/2017 <b>Games holen Jugendliche da ab, wo sie stehen - Nina Kiel, Jürgen Slegers und André Weßel über ihr Projekt "Ethik und Games" an der TH Köln</b>
07.11.2017	Gutes Aufwachsen mit Medien   <a href="http://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de">www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de</a> <b>Ethik und Games - Beispiele für den (außer-)schulischen Einsatz</b>
23.03.2018	Radiobeitrag über das Projekt „Ethik und Games“ in WDR5 „Scala“ <a href="https://www1.wdr.de/mediathek/audio/wdr5/wdr5-scala-netzkultur/audio-computerspiele-als-moralvermittler-100.html">https://www1.wdr.de/mediathek/audio/wdr5/wdr5-scala-netzkultur/audio-computerspiele-als-moralvermittler-100.html</a>

## Drei Beispiele aus dem Spielekanon

	<table border="1"> <tr> <td><b>Spieltitel</b></td> <td>„Life is Strange“</td> </tr> <tr> <td><b>Entwickler, Jahr</b></td> <td>„Dontnod Entertainment“, 2015</td> </tr> <tr> <td><b>Genre</b></td> <td>Episoden-Abenteuer</td> </tr> <tr> <td><b>USK-Altersfreigabe</b></td> <td>ab 12 Jahre</td> </tr> <tr> <td><b>System</b></td> <td>PC (Windows, Mac, Linux), PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One</td> </tr> <tr> <td><b>Preis</b></td> <td>ca. 15 bis 25 Euro</td> </tr> <tr> <td><b>Sprache</b></td> <td>Englisch mit Untertiteln (Deutsch u.a.)</td> </tr> </table>	<b>Spieltitel</b>	„Life is Strange“	<b>Entwickler, Jahr</b>	„Dontnod Entertainment“, 2015	<b>Genre</b>	Episoden-Abenteuer	<b>USK-Altersfreigabe</b>	ab 12 Jahre	<b>System</b>	PC (Windows, Mac, Linux), PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One	<b>Preis</b>	ca. 15 bis 25 Euro	<b>Sprache</b>	Englisch mit Untertiteln (Deutsch u.a.)
<b>Spieltitel</b>	„Life is Strange“														
<b>Entwickler, Jahr</b>	„Dontnod Entertainment“, 2015														
<b>Genre</b>	Episoden-Abenteuer														
<b>USK-Altersfreigabe</b>	ab 12 Jahre														
<b>System</b>	PC (Windows, Mac, Linux), PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One														
<b>Preis</b>	ca. 15 bis 25 Euro														
<b>Sprache</b>	Englisch mit Untertiteln (Deutsch u.a.)														
<p><b>Darum geht's</b></p>	<p>Seltene Dinge passieren in Arcadia Bay, einer fiktiven Kleinstadt im US-Bundesstaat Oregon. Die gerade volljährige Protagonistin Maxine Caulfield ist zum Fotografiestudium dorthin zurückgekehrt, wo sie bereits ihre Kindheit verbrachte, bevor sie mit ihren Eltern für fünf Jahre nach Seattle zog. Max nähert sich wieder mit ihrer früheren besten Freundin Chloe an und versucht, ein normales Leben zu führen. Doch vieles ist nicht mehr wie früher. Nicht nur das spurlose Verschwinden einer Studienkollegin sorgt für Unruhe, auch an ihrer eigenen Person stellt Max Verwirrendes fest, denn neben düsteren Zukunftsvisionen entdeckt sie eine außergewöhnliche Fähigkeit: Sie kann die Zeit zurückdrehen! Damit lassen sich vergangene Entscheidungen neu treffen und ihre unliebsamen Folgen vermeiden, und auch Gespräche können mehrmals geführt und zuvor gewonnene Informationen sinnvoll eingesetzt werden, um die eigenen Ziele zu erreichen.</p>														
<p><b>Bezug zu Ethik und Moral</b></p>	<p>„Life is Strange“ fordert von den Spielenden beständig ein, ihre Äußerungen und Handlungen zu reflektieren, über Verbesserungsmöglichkeiten nachzudenken und diese in die Tat umzusetzen. Ethische Maßstäbe spielen hier eine große Rolle, denn die durch Max' spezielle Fähigkeit gewonnenen Spielräume laden zum Manipulieren ihrer Umgebung ein. Außerdem erlangt das Spiel eine ethische Relevanz durch verschiedene Themen, die Jugendliche auf und vor dem Bildschirm beim Erwachsenwerden begleiten, z.B. der Umgang mit Mobbing und Einsamkeit oder der Erwerb von Selbstständigkeit und Verantwortungsbewusstsein. Des Weiteren kann auch die besondere Protagonistin ein Anlass dazu sein, über Heldenfiguren in Medienprodukten nachzudenken, denn Max ist weiblich und eher eine Außenseiterin, was nicht nur in digitalen Spielen eher ungewöhnlich ist.</p>														
<p><b>Das meint der</b>  </p>	<p>Der erste von fünf Teilen der mysteriösen Coming-of-Age-Geschichte rund um die jugendliche Hauptfigur Maxine und ihre Erlebnisse an einer Highschool in Arcadia Bay ist stimmungsvoll gestaltet und macht neugierig auf den weiteren Verlauf. Das Spiel bietet ruhige Erkundungsphasen, Dialoge mit Entscheidungsmöglichkeiten, vielschichtige Charaktere, ansprechende Musik und behandelt zahlreiche jugendaffine Themen. Gute Englischkenntnisse sollten vorhanden sein, um die Geschichte verstehen zu können. [...] In späteren Episoden erwarten die Spieler immer ernstere Themen und eine düstere Stimmung, die teilweise unheimlich und bedrohlich ist. Mobbing, Suizid, tragische Schicksalsschläge, Entführung, Mord und weitere Motive sind Bestandteil der Geschichte. Die Auflösung der mysteriösen Ereignisse richtet sich an ältere Spieler und ist nicht für Kinder geeignet.</p>														

	<b>Spieletitel</b>	„Papers, Please“
	<b>Entwickler, Jahr</b>	Lucas Pope, 2013
	<b>Genre</b>	Simulation, Newsgame
	<b>USK-Altersfreigabe</b>	ohne Einstufung
	<b>System</b>	PC (Windows, Mac, Linux)
	<b>Preis</b>	8,99 Euro
	<b>Sprache</b>	Deutsch, Englisch u.a.
<b>Darum geht's</b>	<p>Herzlichen Glückwunsch! Zu Beginn von „Papers, Please“ gewinnen die Spielenden in der Arbeitslotterie und übernehmen fortan die Rolle eines Inspektors, der an der Grenze des fiktiven Staats Arstotzka die Papiere eines schier unendlichen Stroms an Einreisewilligen kontrollieren muss. Je nachdem, ob sie die vorgegebenen Kriterien erfüllen, dürfen die Menschen die Grenze passieren oder werden abgelehnt. Die Einreisebedingungen ändern sich mit jedem Tag und müssen genau kontrolliert werden, da ansonsten Geld vom Lohn abgezogen wird. Nach Feierabend kommt die Spielfigur nach Hause und muss mit dem verdienten Geld die Lebenshaltungskosten der Familie decken: Miete, Heizung, Lebensmittel, Medikamente und anderes müssen vom knappen Salär bezahlt werden. Am nächsten Morgen beginnt alles von vorne: Die Spielfigur geht wie gewohnt zur Arbeit, wo ihn am Grenzscharter bereits eine wartende Menge und ein Dossier mit den tagesaktuellen Einreisebestimmungen erwarten.</p>	
<b>Bezug zu Ethik und Moral</b>	<p>Die auf den ersten Blick simpel wirkende Aufgabe, Stempel mit der Aufschrift „Angenommen“ oder „Abgelehnt“ zu verteilen, entpuppt sich als facettenreicher als zunächst angenommen und wird von Tag zu Tag schwieriger. Die Einreisebedingungen werden immer umfangreicher und schikanöser. Einige Menschen erzählen dem Protagonisten von ihrem Schicksal oder starten Bestechungsversuche, um ihre Chancen auf eine Einreise zu erhöhen. Ähnlich wie das Mitgefühl auf der einen steigt auf der anderen Seite jedoch auch der finanzielle Druck. Die Hauptfigur ist dazu gezwungen, sich eisern an die Richtlinien zu halten, denn sonst verdient sie nicht genug Geld, um zu Hause die Bedürfnisse der kranken Großmutter oder des frierenden Kindes zu erfüllen. Und so muss der Mutter, die ihrem Sohn nachreisen möchte, eine Ablehnung verpasst oder der jungen Frau, die befürchtet, in Arstotzka zur Prostitution gezwungen zu werden, das Passieren der Grenze gestattet werden, denn nur die Befolgung der Regularien zählt. Die Spielenden geraten immer wieder in Entscheidungssituationen, in denen genau abgewogen werden müsste, wie sie sich verhalten – wenn, ja wenn denn genügend Zeit dazu wäre...</p>	
<b>Das meint der</b> 	<p>Aufgrund des ausgefallenen Themas und der abstrakten Darstellungsweise löste „Papers, Please“ enorme Aufmerksamkeit aus und gewann etliche Preise. Die abstrakte Grafik und die spezifische Audioebene vermitteln ein besonderes Spielerlebnis und unterstreichen den Charakter des gesamten Spiels. Der Designer Lucas Pope entwickelte das Newsgame absichtlich sehr provokant, um mit gesellschaftlich relevanten Themen sehr offensiv umzugehen. Da das Spiel moralisch sehr fordernd ist und enorme kognitive Auseinandersetzungen verlangt, ist es erst ab 14 Jahren zu empfehlen.</p>	

	<b>Spieletitel</b>	„Phone Story“
	<b>Entwickler, Jahr</b>	„Molleindustria“, 2011
	<b>Genre</b>	Simulation, Newsgame
	<b>USK-Altersfreigabe</b>	nicht vorhanden
	<b>System</b>	Android, Flash (Browsergame)
	<b>Preis</b>	kostenlos
	<b>Sprache</b>	Englisch
<b>Darum geht's</b>	<p>Smartphones erfreuen sich weltweit einer stetig wachsenden Beliebtheit. Allein in Deutschland werden fast 50 Mio. davon benutzt (Stand April 2016), ca. 95 % aller 12-19-jährigen Jugendlichen besitzen (mindestens) eins. Doch Smartphone ist nicht gleich Smartphone, die richtige Marke muss es schon sein! Und wenigstens alle zwei Jahre ist das alte nicht mehr gut genug – ein neues muss her! Dass die Produktion der Geräte nicht selten unter erbärmlichen Bedingungen geschieht, dass sich Unternehmen durch unser Markenbewusstsein eine goldene Nase verdienen, und dass auch die Wiederverwertung der teilweise äußerst kostbaren Bestandteile sehr schwierig ist, wird dabei von nur wenigen Menschen kritisch hinterfragt. „Phone Story“ hilft dabei, indem es in vier satirisch aufbereiteten kleinen Spielen u.a. die eben genannten Themen an die Oberfläche holt: Coltan-Minen in Afrika, Computer-Fabriken in China, durchdrehende Menschen in Hochglanz-Stores, Elektroschrott am Fließband. Doch all das spielt keine Rolle, denn für die Spielenden gibt es nur ein Ziel: mehr produzieren, mehr verkaufen, mehr Gewinn machen!</p>	
<b>Bezug zu Ethik und Moral</b>	<p>Wer leidet eigentlich darunter, dass ein enormer Anteil der Bevölkerung in den Industriestaaten Smartphones nutzt? „Phone Story“ konfrontiert Besitzerinnen und Besitzer auf zum Teil recht drastische Art und Weise mit Hintergründen zu Herstellung, Vertrieb und Entsorgung der Geräte. Die vier Mini-games behandeln ethisch relevante Themen wie Kinderarbeit, Ausbeutung, Elektromüll und Marken hype. Das Spiel bietet somit eine gute Basis, um sich kritisch mit dem eigenen Konsumverhalten auseinanderzusetzen. Und anscheinend hat „Molleindustria“ damit einen Nerv getroffen: „Phone Story“ wurde schon nach kurzer Zeit aus dem App-Angebot eines großen Smartphone-Herstellers verbannt. Warum nur?</p>	
<b>Das meint der</b> 	Es liegt leider kein Test vor.	