

Dieser Spielekanon ist im Rahmen des vom BMFSFJ, der bpb und des MKFFI NRW geförderten Projekts „Ethik und Games“ entstanden und bietet einen ersten Einstieg in das umfangreiche Themenfeld. Es werden acht ganz unterschiedliche digitale Spiele und deren Anknüpfungspunkte an das Thema „Ethik“ benannt.

Ausformulierte Methoden und Projekte mit weiteren Spielebeispielen bietet u.a. die Methoden-Broschüre **Digitale Spiele in der Jugendarbeit: Beispiele aus dem Projekt „Ethik und Games“**, die ebenfalls im Projekt „Ethik und Games“ entstanden ist. In digitaler Form kann die Methoden-Broschüre hier herunter geladen werden: [goo.gl/S7eX4k](https://goo.gl/S7eX4k).

Die Kompetenzplattform „[Digitale-Spielewelten.de](https://Digitale-Spielewelten.de)“ bietet ebenfalls weitere Spielebeispiele und Methoden für formelle und informelle Bildungskontexte und konkret zum Thema „Ethik“. Eine gute Übersicht über digitale Spiele mit pädagogischen Einschätzungen und teilweise mit ergänzenden Videopodcasts zu ausgewählten Spielen bietet der [spieleratgeber-nrw.de](https://spieleratgeber-nrw.de). Weitere Ausgangspunkte für Informationen und Materialien sind u.a. folgende Seiten: [usk.de](https://usk.de) (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle), [spielbar.de](https://spielbar.de) (Angebot der bpb), Band 27: „Digitale Spiele pädagogisch beurteilt“ (hier als pdf verlinkt: [goo.gl/6YAdqy](https://goo.gl/6YAdqy)) oder [gutes-aufwachsen-mit-medien.de](https://gutes-aufwachsen-mit-medien.de), [klicksafe.de](https://klicksafe.de), [schau-hin.info](https://schau-hin.info), [eltern-lan.info](https://eltern-lan.info) und [th-koeln.de/spielraum](https://th-koeln.de/spielraum).

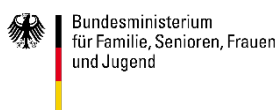
Die umfangreiche Expertise von jugendlichen Spielerinnen und Spielern ist ebenso wertvoll und gewinnbringend zu nutzen wie der Austausch mit Freunden und Kolleg\*innen. Das Thema „Gaming“ ist weit verbreitet und bietet daher viele Fragen und Antworten und passende Anknüpfungspunkte für viele Themen.

Wer sich mit „Ethik und Games“ oder mit anderen Themen aus dem Bereich der digitalen Spielkultur beschäftigen möchte, findet in Deutschland ein dichtes Medienpädagogisches Netzwerk mit sehr erfahrenen Medienpädagog\*innen. Bei konkreten Anfragen helfen wir gerne weiter:

[spielraum@th-koeln.de](mailto:spielraum@th-koeln.de)

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**



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



## Inhalt

This War Of Mine .....	3
Minecraft: Story Mode.....	4
Life is Strange .....	5
Papers, Please.....	6
Heavy Rain.....	7
SOMA .....	8
Dys4ia .....	9
Phone Story .....	10





	<table border="1"> <tr> <td><b>Spielertitel</b></td> <td>This War Of Mine, This War Of Mine: The Little Ones</td> </tr> <tr> <td><b>Entwickler, Jahr</b></td> <td>11 bit studios, 2014</td> </tr> <tr> <td><b>Genre</b></td> <td>Simulation</td> </tr> <tr> <td><b>USK-Altersfreigabe</b></td> <td>ab 16 Jahre</td> </tr> <tr> <td><b>System</b></td> <td>PC (Windows, Mac, Linux), PS4, Xbox One, Android, iOS</td> </tr> <tr> <td><b>Preis</b></td> <td>ca. 10 bis 20 Euro</td> </tr> <tr> <td><b>Sprache</b></td> <td>Deutsch, Englisch u.a.</td> </tr> </table>	<b>Spielertitel</b>	This War Of Mine, This War Of Mine: The Little Ones	<b>Entwickler, Jahr</b>	11 bit studios, 2014	<b>Genre</b>	Simulation	<b>USK-Altersfreigabe</b>	ab 16 Jahre	<b>System</b>	PC (Windows, Mac, Linux), PS4, Xbox One, Android, iOS	<b>Preis</b>	ca. 10 bis 20 Euro	<b>Sprache</b>	Deutsch, Englisch u.a.
<b>Spielertitel</b>	This War Of Mine, This War Of Mine: The Little Ones														
<b>Entwickler, Jahr</b>	11 bit studios, 2014														
<b>Genre</b>	Simulation														
<b>USK-Altersfreigabe</b>	ab 16 Jahre														
<b>System</b>	PC (Windows, Mac, Linux), PS4, Xbox One, Android, iOS														
<b>Preis</b>	ca. 10 bis 20 Euro														
<b>Sprache</b>	Deutsch, Englisch u.a.														
<p><b>Darum geht's</b></p>	<p>Krieg ist ein vielfach präsent Thema in digitalen Spielen. Zumeist greifen Spielende mit bis an die Zähne bewaffneten Figuren aktiv in das Kampfgeschehen ein und streiten für die Ziele einer der beteiligten Kriegsparteien. <i>This War Of Mine</i> – in der Presse vielfach auch als „Anti-Kriegs-Spiel“ bezeichnet – geht hier einen anderen Weg: Im Mittelpunkt steht eine kleine Gruppe von Zivilpersonen, die sich in einer verfallenen Ruine in der belagerten Stadt Graznavia in der fiktiven Republik Pogoren zusammenfindet. Dort tobt Bürgerkrieg zwischen Rebellen und Militär, und mittendrin bilden die Spielfiguren eine Schicksalsgemeinschaft, die fortan gemeinsam ums Überleben ringt. Mit mindestens einer Spielfigur muss bis zum Kriegsende durchgehalten werden, dann ist das Spiel gewonnen. Wann das genau sein wird, ist jedoch unklar. Bis dahin gilt es Tag für Tag, die Grundbedürfnisse der Spielfiguren zu erfüllen: Hunger stillen, Gesundheit erhalten, Depression abwenden. Alles, was dafür benötigt wird, muss mühevoll herbeigeschafft werden. Wie dabei vorgegangen wird, liegt ganz in den Händen der Spielenden...</p>														
<p><b>Bezug zu Ethik und Moral</b></p>	<p><i>This War Of Mine</i> bietet eine empathische Erfahrungsmöglichkeit für die Lebensumstände während eines bewaffneten Konflikts, die u.a. zu Flucht und Migration Anlass geben können. Im Spielverlauf gibt es je nach Tageszeit unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen. Bei Nacht wird die Umgebung erkundet und nach brauchbaren Objekten abgesehen, tagsüber hält sich die Gruppe im eigenen Unterschlupf auf und nutzt die Ressourcen, die nachts gefunden oder erbeutet wurden, z.B. Nahrungsmittel, Medikamente, Baumaterialien, Bücher uvm. Immer wieder müssen im Spielverlauf moralische Entscheidungen getroffen werden. So klopfen z.B. in unregelmäßigen Zeitabständen andere Zivilpersonen an die Tür und bitten um Hilfe. Konzentrieren wir uns nun auf unser eigenes Überleben oder setzen wir unsere Spielfiguren den draußen drohenden Gefahren aus? Andere Leute fragen, ob wir sie in unsere Gruppe aufgenommen möchten. Können wir ihnen wirklich vertrauen oder führen sie Ungutes im Schilde? Ein Händler bietet uns verschiedene Waren im Tauschgeschäft an. Läuft das fair ab oder werden wir hier über's Ohr gehauen? Durch diese und andere Ereignisse entstehen immer wieder dilemmatische Entscheidungssituationen, aus denen es keinen eindeutig richtigen Ausweg gibt. Auch auf den nächtlichen Streifzügen haben Spielende die Wahl: Möglichst geräuschlos Gegend und Gebäude erkunden und dabei allen Menschen ausweichen? Oder mit gezogener Waffe die offene Konfrontation suchen? Nur solche Gegenstände mitnehmen, die für andere mutmaßlich ohne Bedeutung sind? Oder auch als „Privatbesitz“ gekennzeichnete Objekte stehlen? Prioritäten müssen auch innerhalb der Gruppe bei der Bedürfniserfüllung der einzelnen Spielfiguren gesetzt und somit hingenommen werden, dass einige von ihnen erkennbar unter Hunger, Krankheit, Verletzung, Müdigkeit oder Traurigkeit leiden.</p>														
<p><b>Das meint der</b>  </p>	<p><i>This War Of Mine</i> thematisiert das Leid der Zivilbevölkerung im Krieg, den Hunger, die allgegenwärtige Angst vor Entdeckung und Tod, den Mangel an Allem was zum Überleben nötig ist und menschliche Abgründe in Situationen höchster Not. Ein Spiel das wenig Spaß macht? Ja! Aber eines das zum Nachdenken und zur Reflexion der eigenen Entscheidungen zwingt.</p>														

	<b>Spieletitel</b>	Minecraft: Story Mode
	<b>Entwickler, Jahr</b>	Mojang / Telltale Games, 2015/16
	<b>Genre</b>	Episoden-Abenteuer
	<b>USK-Altersfreigabe</b>	ab 6 Jahre
	<b>System</b>	PC (Windows, Mac), PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, Android, iOS
	<b>Preis</b>	ca. 25 bis 30 Euro
	<b>Sprache</b>	Englisch mit Untertiteln (Deutsch u.a.)
<b>Darum geht's</b>	<p><i>Minecraft</i> zählt schon seit mehreren Jahren bei jungen Menschen im Schulalter zu den beliebtesten digitalen Spielen. Darüber hinaus gehört es zu den wenigen Titeln, die den Sprung in zahlreiche Lehr-/Lernsettings geschafft haben und häufig als Paradebeispiel dafür angeführt werden, dass der Einsatz von Games in Bildungskontexten durchaus fruchtbar sein kann. Wie der Name schon sagt, erzählt <i>Minecraft: Story Mode</i> nun eine spannende Abenteuergeschichte im <i>Minecraft</i>-Universum, in dem alle Figuren und Objekte in der typischen Klötzchen-Optik gehalten sind. Als wahlweise männlicher oder weibliche Jesse wandeln die Spielenden auf den Spuren des legendären „Ordens des Steines“, dessen vier Mitglieder einst den gefährlichen Enderdrachen besiegten. In den acht Kapiteln des Episoden-Adventures werden Jesse und seine Freundinnen und Freunde auf ihrem Weg bei zahlreichen Aufgaben begleitet. Es gibt viel zu sehen, zu hören und zu lesen, wobei zwischen den Videosequenzen, aus denen das Spiel hauptsächlich besteht, immer wieder Eingaben der Spielenden in Form von zeitkritischen Entscheidungen zwischen verschiedenen Dialog- und Handlungsoptionen oder Quick-Time-Events, bei denen angezeigte Knöpfe auf dem Controller schnell genug und in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden müssen, gefordert sind.</p>	
<b>Bezug zu Ethik und Moral</b>	<p>Die Relevanz von <i>Minecraft: Story Mode</i> für „Ethik &amp; Games“ speist sich in erster Linie aus den Themen, die im Spielverlauf vorkommen. Gegenstände wie Freundschaft, Konkurrenz, Gleichbehandlung, Tierliebe/Tierschutz, Optimismus/Pessimismus, Notwehr, Vergebung uvm. werden in altersgerechter Form verhandelt. Die entsprechenden Spielszenen können während des Spielens oder im Anschluss daran mit Kindern und Jugendlichen diskutiert und die einzelnen Themen aus verschiedenen Perspektiven in den Blick genommen werden.</p>	
<b>Das meint der</b> 	<p><i>Minecraft: Story Mode</i> ist ein witziges, filmisch erzähltes Episoden-Abenteuer mit interaktiven Elementen. Die Tester fanden die Geschichte spannend, zumal einige Aspekte durch die eigenen Entscheidungen verändert werden können. Dennoch sind die angesprochenen Themen und Entscheidungen oftmals ernster Natur.</p>	



	<b>Spielertitel</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>Darum geht's</b>	<p>Seltsame 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>	
<b>Bezug zu Ethik und Moral</b>	<p><i>Life Is Strange</i> fordert von den Spielenden beständig ein, ihre Äußerungen und Handlungen zu reflektieren und über Verbesserungsmöglichkeiten nachzudenken, die dann auch in die Tat umgesetzt werden können. 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>	
<b>Das meint der</b> 	<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>Spielertitel</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 <i>Papers, Please</i> 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 <i>Papers, Please</i> 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>	Heavy Rain
	<b>Entwickler, Jahr</b>	Quantic Dream
	<b>Genre</b>	Interaktiver Film
	<b>USK-Altersfreigabe</b>	ab 16 Jahre
	<b>System</b>	PS3, PS4
	<b>Preis</b>	ca. 10 Euro (PS3), ca. 40 Euro (PS4, Paket mit Beyond: Two Souls)
	<b>Sprache</b>	Deutsch, Englisch u.a.
<b>Darum geht's</b>	<p>Das Schicksal scheint es gut mit Ethan Mars zu meinen. Zwei aufgeweckte Söhne, eine liebenswerte Frau, ein schickes Häuschen im Grünen – was will er mehr? Doch leider ist sein Glück nur von kurzer Dauer. Bei einem Einkaufsbummel verliert Ethan in der Menschenmenge seinen zehnjährigen Sohn Jason aus den Augen, der von einem Auto erfasst wird und dabei zu Tode kommt. Damit endet Ethans traumähnliches Leben, seine Ehe geht in die Brüche, er wird psychisch krank und quält sich heftig mit seiner Schuld. Als dann eines Tages noch sein zweiter Sohn Shaun entführt wird – noch dazu, während Ethan eigentlich auf ihn aufpassen sollte –, sieht er nur eine Möglichkeit: Er muss alles dafür tun, Shaun wiederzufinden. Doch richtig trauen kann sich Ethan selbst nicht, denn er leidet unter Blackouts und aussetzendem Erinnerungsvermögen. Verdächtig wirkt er auch auf Norman Jayden, einen FBI-Profiler, der nach einem Serienmörder sucht, welcher in der Stadt sein Unwesen treibt und es ausgerechnet auf Jungen in Shauns Alter abgesehen hat. Auf dessen Fersen ist ebenfalls Privatdetektiv Scott Shelby, und auch die Journalistin Madison Paige stellt auf eigene Faust Ermittlungen an. In verschiedenen Szenen schlüpfen die Spielenden abwechselnd in die Rolle einer der vier Figuren und begleiten sie bei der Verfolgung ihrer Ziele.</p>	
<b>Bezug zu Ethik und Moral</b>	<p>Neben ethisch relevanten Themen wie Schuld, Reue, Vergeben und Vergessen steht folgende Grundsatzfrage, die immer wieder explizit erwähnt wird, über dem Spielverlauf: „Was ist ein Mensch zu tun bereit, um einen anderen Menschen zu retten?“ Jede der Spielfiguren hat ihre eigenen Prüfungen zu bestehen: Ethan werden halsbrecherische Prüfungen auferlegt, in denen es für ihn und seine Mitmenschen um Leben und Tod geht. Norman kämpft mit einer Drogenabhängigkeit, gegen die er sich wehren oder der er sich hingeben kann. Die oftmals moralischen Entscheidungen der Spielenden haben großen Einfluss auf das Spielgeschehen, was sich auch daran zeigt, dass das Spiel nicht weniger als 22 verschiedene Enden kennt.</p>	
<b>Das meint der</b> 	<p><i>Heavy Rain</i> ist ein besonderes Spiel, das jeder ernsthafte Videospieleur spielen sollte. Ob es auch jedem gefällt, ist an dieser Stelle allerdings zu bezweifeln. Dafür ist das Genre und die schwer verdauliche Handlung nicht jedermanns Sache. Auch bei der Steuerung des Spiels werden sich die Geister scheiden. Im richtigen Moment eine bis mehrere Tasten zu drücken dürfte für viele Spieler einfach zu wenig sein oder je nach Erfahrung zu viel sein. Wer sich aber auf das Spiel einlässt, bekommt die bisher beste Symbiose aus Film und Videospiele geboten, und liefert eine ungemein spannende Geschichte um Schuld, Sühne und um die Abgründe der menschlichen Existenz.</p>	

	<b>Spielertitel</b>	SOMA
	<b>Entwickler, Jahr</b>	Frictional Games
	<b>Genre</b>	Abenteuer, (Survival) Horror
	<b>USK-Altersfreigabe</b>	nicht vorhanden (PEGI: ab 16 Jahre)
	<b>System</b>	PC (Windows, Mac, Linux), PS4
	<b>Preis</b>	ca. 28 Euro
	<b>Sprache</b>	Englisch mit Untertiteln (Deutsch u.a.)
	<b>Darum geht's</b>	<p>Simon Jarrett wacht nach einem Gehirnsan in einer seltsamen Umgebung auf: Alles ist dunkel, zerfallen – und technologisch hochentwickelt. Nach und nach ergründet er die Geheimnisse der Forschungsstation, in die es ihn plötzlich verschlagen hat, und begegnet dort neben feindseligen Kreaturen auch Maschinen, die sich für Menschen halten. Bald lernt er, dass während seiner langen Ohnmacht fast die gesamte Menschheit durch einen Kometeneinschlag ausgelöscht wurde und die letzten Überlebenden versucht haben, ihr Bewusstsein auf einem Datenträger zu sichern und diesen in den Welt- raum zu schießen, um die menschliche Zivilisation so vor dem Vergessen zu bewahren. Die Umgebung in SOMA kann relativ frei erkundet werden, die Geschichte wird in erster Linie durch Audio- und Videologs, durch visuelle Hinweise in der Umgebung und durch die wenigen Begegnungen mit anderen „Menschen“ erzählt.</p>
<b>Bezug zu Ethik und Moral</b>	<p>SOMA stellt die Frage, was Menschsein bedeutet: Ist es vor allem unser Bewusstsein, was uns zu Menschen macht, oder ist die sterbliche Hülle ebenso wichtig? Können wir langfristig überleben, wenn nur unsere wichtigsten Körperfunktionen erhalten werden – und wollen wir das überhaupt? Bringen wir Maschinenwesen, die sich für lebendig halten, ebenso viel Achtung entgegen, wie uns selbst? Das Spiel ist wegen der Komplexität der aufgeworfenen Fragen und seiner zum Teil recht drastischen, horrortypischen Darstellungen eher für ältere Jugendliche geeignet.</p>	
<b>Das meint der</b>	<p>Es liegt leider kein Test vor.</p>	





	<b>Spielertitel</b>	Dys4ia
	<b>Entwickler, Jahr</b>	Anna Anthropy, 2012
	<b>Genre</b>	Autobiografie
	<b>USK-Altersfreigabe</b>	nicht vorhanden
	<b>System</b>	Adobe Flash (Browsergame)
	<b>Preis</b>	ca. 5 Euro
	<b>Sprache</b>	Englisch
	<b>Darum geht's</b>	<p>Eine ängstlich-bedrückte, traurige, mit Gereiztheit einhergehende Stimmungslage, eine Störung des emotionalen Erlebens – eben das Gegenteil von Euphorie, das ist, laut Duden, eine Dysphorie, im Englischen Dysphoria. Im gleichnamigen Spiel verarbeitet Gamedesignerin Anna Anthropy ihre Erfahrungen mit der Hormonbehandlung, die sie als Transgender-Frau im Zuge der geschlechtsangleichenden Maßnahmen durchlaufen muss. Nach den ersten sechs Monaten der Östrogeneinnahme entschloss sie sich dazu, ihre frustrierende Lage mit Hilfe eines Spiels für andere erfahrbar zu machen. In einer Reihe von Minigames, die den vier Levels <i>Gender Bullshit</i>, <i>Medical Bullshit</i>, <i>Hormonal Bullshit</i> und <i>It gets better?</i> zugeordnet sind, begleiten die Spielenden Anna auf einem Stück ihres Weges. Dabei ist das Spiel kein Spiel im herkömmlichen Sinne, sondern eher eine interaktive autobiografische Erzählung.</p>
<b>Bezug zu Ethik und Moral</b>	<p>Menschen, deren biologisches Geschlecht nicht von Geburt an mit dem sozialen Geschlecht übereinstimmt, sind in unserer Gesellschaft immer noch mit vielerlei Vorurteilen konfrontiert und machen häufig Erfahrungen von Ausgrenzung und Ablehnung, in denen unter anderem damit argumentiert wird, sie seien per se oder verhielten sich zumindest unmoralisch. Ein Spiel wie Dys4ia ermöglicht es, sich in verschiedene Situationen hineinzusetzen, die Menschen wie Anna tagtäglich erleben. Trotz oder gerade aufgrund der abstrakten Darstellung wird auf diese Weise ein empathischer Zugang zu einer Lebenswelt eröffnet, wodurch Mitgefühl und Verständnis für die besondere Lebenslage gefördert werden kann.</p>	
<b>Das meint der </b>	<p>Es liegt leider kein Test vor.</p>	
<b>Webseite, die das Spiel kostenlos anbietet (Browser)</b>	<p><a href="https://jayisgames.com/games/dys4ia">https://jayisgames.com/games/dys4ia</a> [Überprüft 30.3.2018]</p>	

	<b>Spielertitel</b>	Phone Story
	<b>Entwickler, Jahr</b>	Molleindustria, 2011
	<b>Genre</b>	Simulation, Newsgame
	<b>USK-Altersfreigabe</b>	nicht vorhanden
	<b>System</b>	Adobe Flash (Browsergame), Android,
	<b>Preis</b>	Kostenlos (Browser), 0,73 € (Android)
	<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. <i>Phone Story</i> 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? <i>Phone Story</i> konfrontiert Besitzerinnen und Besitzer auf zum Teil recht drastische Art und Weise mit Hintergründen zu Herstellung, Vertrieb und Entsorgung der Geräte. Die vier Minigames behandeln ethisch relevante Themen wie Kinderarbeit, Ausbeutung, Elektromüll und Markenhype. Das Spiel bietet somit eine gute Basis, um sich kritisch mit dem eigenen Konsumverhalten auseinanderzusetzen. Und anscheinend hat Molleindustria damit einen Nerv getroffen: <i>Phone Story</i> wurde schon nach kurzer Zeit aus dem App-Angebot eines großen Smartphone-Herstellers verbannt. Warum nur?</p>	
<b>Das meint der Spieleratgeber NRW</b>	<p>Es liegt leider kein Test vor.</p>	
<b>Webseite zum Spiel und detaillierten Hintergrundinformationen</b>	<p><a href="http://www.phonestory.org">http://www.phonestory.org</a></p>	