



## Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion moralischen Handelns

Einige Erkenntnisse aus dem Projekt „Ethik & Games“

# Begriffsklärung

# Ethik & Moral

- Was ist Ethik?
  - wissenschaftliche Beschäftigung mit und Reflexion über Moral
  - Ziel ist die Überprüfung und Bewertung von Werte- und Normensystemen
- Was ist Moral?
  - ein Komplex von Handlungsregeln und Wertmaßstäben, die von einem Menschen oder einer Gesellschaft definiert werden

# Ethik & Games

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

# Ebene der Produktion

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

heise online 02.11.2015 17:42 Uhr – Axel Kannenberg

vorlesen



(Bild: Warner)

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



Mass Effect Andromeda / 27. März 2017

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

Gefällt mir "Sie haben wohl die Zeit unterschätzt"

# Ebene der Kommunikation



- „toxic behaviour“ der Spielenden untereinander
  - hate speech
  - Rassismus
  - Sexismus

# Ebene der Entscheidungsfindung



- schwierige Entscheidungen, moralisches Abwägen
  - Beispiel: „Red Dead Redemption“
  - optionale Mission: Bigfoots töten

# Ebene der Inhalte



- ethische Fragestellungen als Thema
  - Beispiel: „SOMA“
  - Was zeichnet eigentlich Menschlichkeit aus?

# Ziele des Projekts

# Projektziele

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

## ➤ Medienbildung

# Medienbildung

- ist ein komplexer, selbstreflexiver Lern- und Orientierungsprozess, im Zuge dessen sich Menschen komplexe Sichtweisen auf die Welt und das eigene Selbst aneignen und lernen, Vieldeutigen anzunehmen (Jörissen/Marotzki 2009)
  - eine gelungene Medienbildung umfasst (Aufenanger 1999):
    - kompetenten Umgang mit Medien
    - Reflexion über Medien
    - die Fähigkeit, sich auf unbekannte Mediensituationen angemessen einstellen zu können
- Anwendung auf digitale Spiele im Projekt „Ethik & Games“
- Bildungspotenziale erkennen und nutzen
  - Ermöglichung von Medienbildung durch Schaffung von Bildungsgelegenheiten

# Medienbildung

- Bildungspotenziale digitaler Spiele sind von verschiedenen Faktoren abhängig
  - Regelwerk, Raum- und Zeitstruktur, „Gameplay“ (ludische Faktoren)
  - Thema, Hintergrundgeschichte, Handlung, Spielfiguren (narrative Faktoren)
- Ermöglichung immersiver Reflexion
  - spielimmanente und externe Perspektive zugleich
  - Distanz zur rein spielimmanenten Ebene
- wichtig sind Sichtung und Auswahl geeigneter Spiele

# Medienbildung

- Entwicklung in den letzten Jahren
  - Spielende werden in digitalen Spielen verstärkt mit Entscheidungssituationen konfrontiert, die für den weiteren Spielverlauf von großer Bedeutung sind
  - eine selbstreflexive Positionierung und ein Abgleich mit persönlichen Wert- und Normvorstellungen ist erforderlich
- wichtig sind Auswahl, Begleitung, Anregung zur Reflexion

# Medienbildung durch Förderung von Medienkompetenz

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

# www.digitale-spielewelten.de



Digitale  
Spielewelten

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



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

# Beispiele aus der Arbeit im Projekt

# ACT ON!-Jugendkonferenz zum Thema „Ethik & Games“



- 20 Jugendliche
- 3 Expert\*innen
- verschiedene Workshops
  - Let's play
  - Spieletest
  - Theater
  - Interviews
- Kooperationspartner:
  - JFF

# Gamescamps: „Ethik & Games“



21.07.2017

Nina Kiel & André Weßel

Spielraum – Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

# Gamescamps: „Ethik & Games“



- 40 Jugendliche
- Wochenendcamp
- Barcamp
- Kooperationspartner:
  - Spieleratgeber NRW
  - Akademie Remscheid



21.07.2017

Nina Kiel & André Weßel

Spielraum – Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

# games4interaction



21.07.2017

Nina Kiel & André Weßel

Spielraum – Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur

Institut für Medienforschung und Medienpädagogik

# games4interaction



- 25 Jugendliche, 25 Pädagog\*innen
- Wochenendcamp
- Workshops
  - Erarbeitung von Methoden und Materialien
  - Präsentation der Ergebnisse
- Worldcafé
  - Jugendmedienschutz
  - Games in Schule und Jugendarbeit
- Kooperationspartner
  - Spieleratgeber NRW
  - Akademie Remscheid

# Ethik & Games zum Thema machen



- mit Jugendlichen ins Gespräch kommen
- Diskussion von ethischen Fragestellungen in der digitalen Spielekultur
- zum Nachdenken und Weiterdiskutieren anregen
- auf diversen Veranstaltungen
  - Gamescom
  - Next Level Festival
  - Spielmarkt

# Arbeit mit Multiplikator\*innen



- Einführung in das Thema
- Anregung zur Durchführung eigener Projekte
- Präsentation praxisfähiger Konzepte
- auf diversen Veranstaltungen
  - Games im Fokus der Jugendhilfe
  - didacta
  - iMedia
  - Projekttag in Jugendzentren

# Ausblick



# Erkenntnisse aus dem Projekt

- hochaktuelles Thema, unabhängig vom Veranstaltungsformat sehr gut angenommen
  - Praxisprojekte mit Jugendlichen
  - Vorträge und Schulungen mit Multiplikator\*innen
- medienpädagogische Begleitung notwendig, um für die Thematik zu sensibilisieren und Medienbildungsprozesse anzustoßen
  - Spieleauswahl
  - Förderung von Medienbildung und Medienkompetenz

# Vielen Dank...

...für's Zuhören und Mitdenken!



# Literatur

- Aufenanger, S. (1999): Medienkompetenz oder Medienbildung? Wie die neuen Medien Erziehung und Bildung verändern. In: Bertelsmann Briefe, H. 142, S. 21-24
- Fenner, D. (2008): Ethik, Tübingen/Basel: Francke
- Fromme, J./Biermann, R./Kiefer, F. (2014): Computerspiele, Enzyklopädie Erziehungswissenschaft Online, Zugriff: 22.04.2017
- Fromme, J./Jörissen, B./Unger, A. (2008): Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen. In: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, Nr. 15/16, URL: [www.medienpaed.com/article/view/103](http://www.medienpaed.com/article/view/103), Zugriff: 29.10.2016
- Jörissen, B./Marotzki, W. (2009): Medienbildung - Eine Einführung. Theorie - Methoden - Analysen. UTB: Stuttgart, S. 7-26
- Pfeiffer, V. (2009): Didaktik des Ethikunterrichts, 2. Aufl., Stuttgart: Kohlhammer
- Schrier, K. (2015): EPIC: a framework for using video games in ethics education, Journal of Moral Education 44, S. 393-424

# Bilder und Videos

- <http://de.ign.com/mass-effect-andromeda/121346/news/mass-effect-andromeda-ex-bioware-mitarbeiter-spricht-uber-di>
- <http://whatculture.com/gaming/8-insane-things-video-games-asked-us-to-do?page=6>
- <http://www.eurogamer.de/articles/2017-03-30-bioware-arbeitet-rund-um-die-uhr-daran-mass-effect-andromeda-zu-verbessern>
- [http://www.gamasutra.com/blogs/LandrePellandCyr/20170221/291899/On\\_social\\_gaming\\_space\\_and\\_developer\\_responsibility.php](http://www.gamasutra.com/blogs/LandrePellandCyr/20170221/291899/On_social_gaming_space_and_developer_responsibility.php)
- <http://www.gamersbook.com/News/Article/ID/728/League-of-Legends-URF-Mode-Extended-To-April-13>
- <http://www.news4teachers.de/2014/10/classcraft-neues-online-rollenspiel-fuer-den-unterricht/>
- <http://www.shacknews.com/article/92470/the-games-of-2015-in-review-september>
- <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Batman-Arkham-Knight-Geld-zurueck-fuer-die-PC-Version-2867593.html>
- <https://www.youtube.com/watch?v=2-O9GxeDv7w>
- <https://www.youtube.com/watch?v=NWWaGMPG5Kc>

# Gibt's...

# ...Fragen?