

# Ethische Aspekte und Bildungspotenziale digitaler Spiele

Workshop auf der Brunnen-Tagung 2023

André Weßel

15.11.2023

# Warum Medienbildung mit digitalen Spielen?

# JAMES-Studie 2022: jugendliche „Gamer:innen“

Merkmal		2022	2020	2018	2016	2014	2012	2010
<b>Gesamtstichprobe</b>		79	71	70	74	74	68	74
<b>Landesteil</b>	Deutschschweiz	79	71	71	66	66	65	71
	Romandie	79	71	68	66	77	74	73
	Tessin	84	77	68	69	69	70	74
<b>Altersgruppe</b>	12-/13-Jährige	89	85	81	81	80	79	88
	14-/15-Jährige	79	79	76	72	77	76	83
	16-/17-Jährige	80	66	66	58	67	65	63
	18-/19-Jährige	73	58	62	63	55	52	64
<b>Geschlecht</b>	Mädchen	65	56	48	42	51	50	57
	Jungen	93	93	91	91	89	88	92
<b>Sozioökonomischer Status</b>	tief	80	75	65	66	68	68	69
	mittel	80	71	74	65	70	69	75
	hoch	79	68	65	70	67	66	73
<b>Herkunft</b>	Schweiz	80	70	68	66	68	68	72
	Ausland	78	78	79	62	71	63	73
<b>Schultyp</b>	Untergymnasium	78	77	78	77	79	80	80
	Sek	81	76	73	74	71	74	82
	Real	90	87	84	71	73	72	80
<b>Wohnort/Urbanität</b>	Stadt	77	72	72	70	68	66	74
	Land	81	71	69	75	71	69	72

Bild: Külling et al.

# JAMES-Studie 2022: Formen der Gamesnutzung

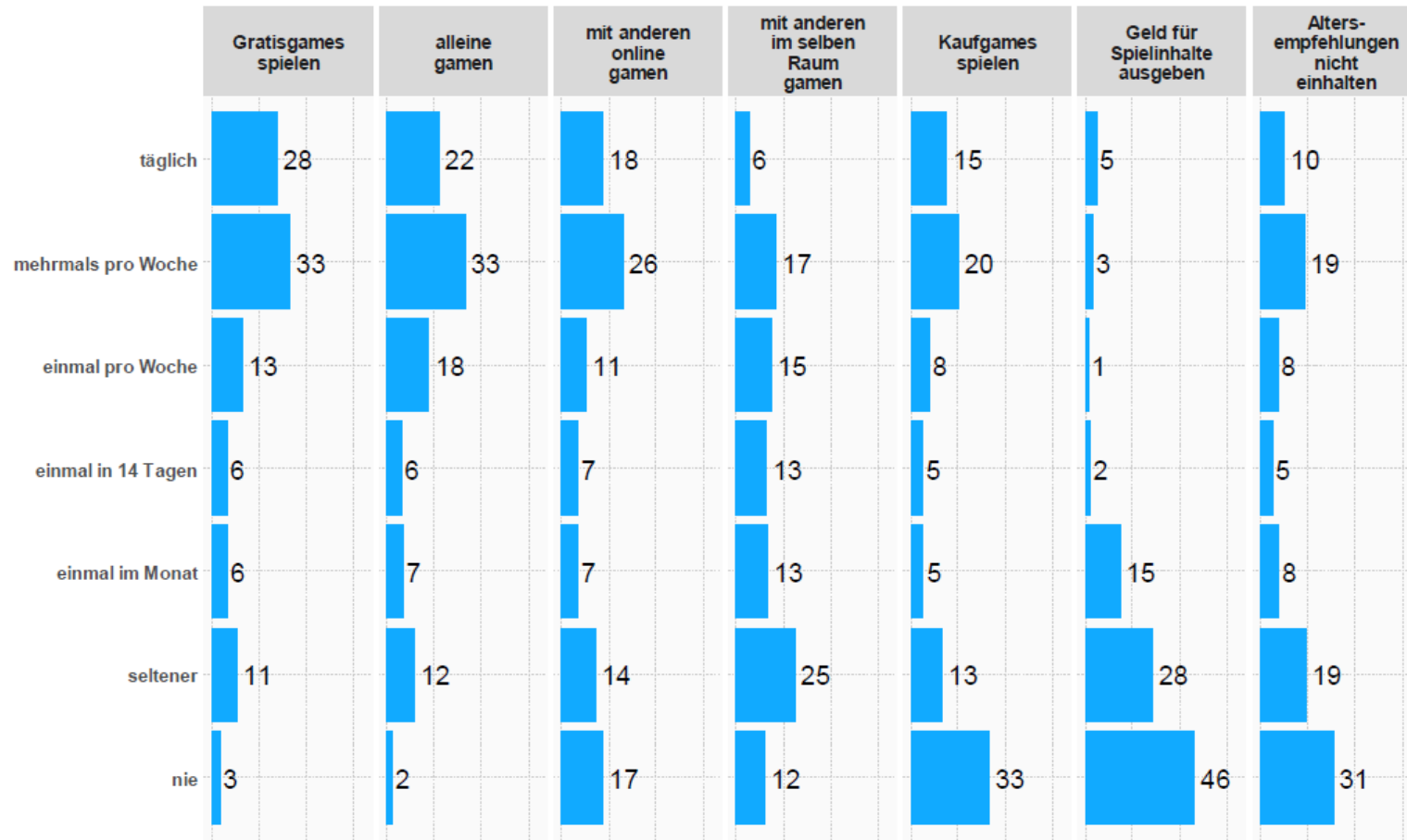


Bild: Külling et al.

# JAMES-Studie 2022: Nutzungsformen im Zeitverlauf

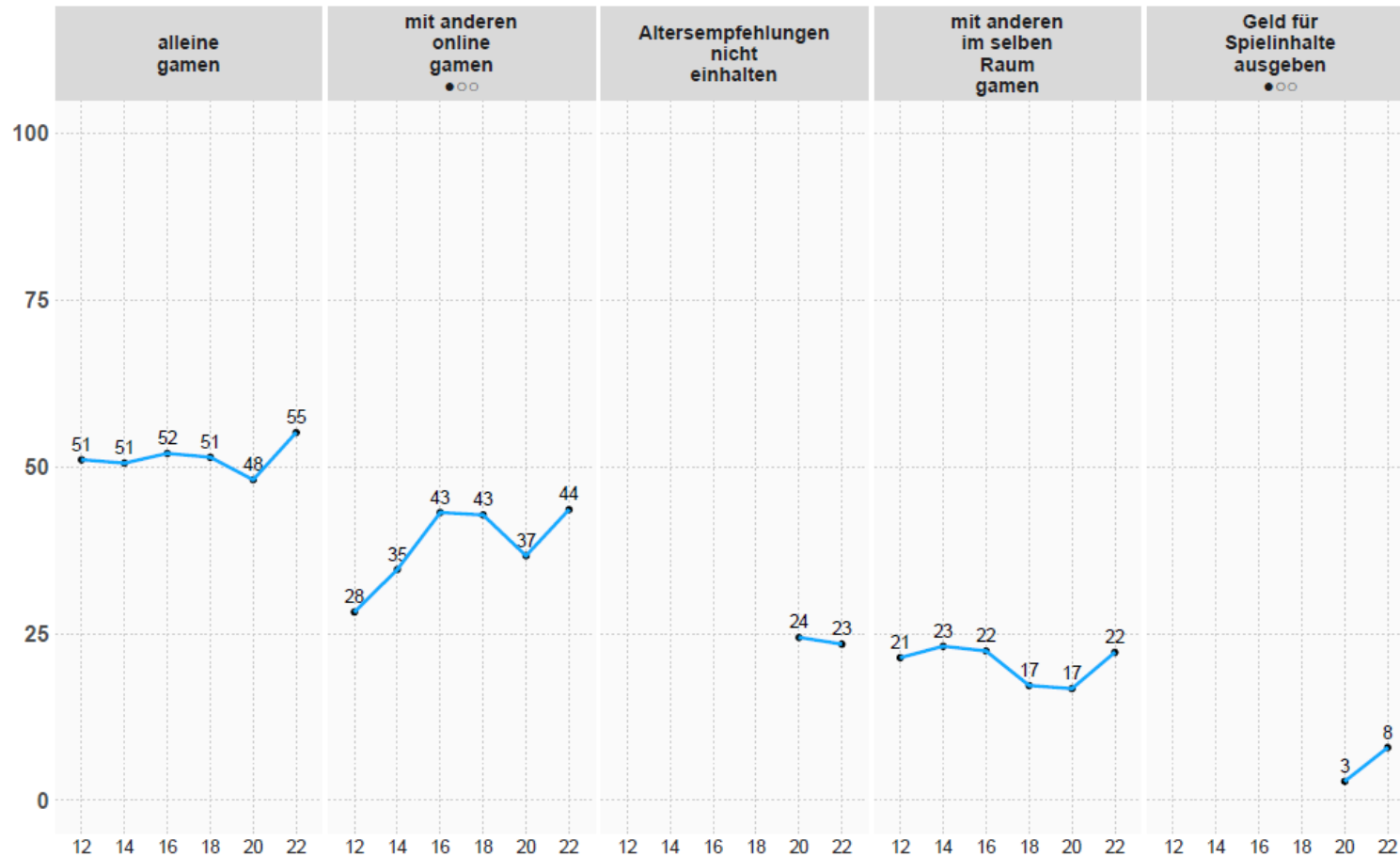


Bild: Külling et al.

# Ethische Aspekte digitaler Spielkultur



# Aggressionsförderung und exzessives Spielen



# Ethische Aspekte digitaler Spielkultur

- zwei Ebenen:
  - Ethik innerhalb des Spiels:  
Inhalte und Entscheidungsfindung im Spiel
  - Ethik außerhalb des Spiels:  
Interaktion und Produktion in der digitalen Spielkultur



Bild: cutewallpaper.org



# Ebene der Inhalte



Soma  
Frictional Games 2015



Phone Story  
Molleindustria 2011

gesellschaftlich relevante ethische Themen

- Grenzen von künstlicher Intelligenz und Menschlichkeit
- verantwortungsbewusstes, nachhaltiges Konsumverhalten

# Ebene der Entscheidungsfindung



Minecraft: Story Mode  
Telltale Games 2015



Life Is Strange  
Dontnod Entertainment 2015

schwierige Entscheidungen, ethisches Abwägen

- moralische Dilemmata
- Einübung ethischer Reflexion

# Ebene der Interaktion



League of Legends  
Riot Games 2009



FIFA 23  
EA Sports 2022

toxisches Verhalten der Spielenden untereinander

- Umgang mit Hate Speech (u.a. Rassismus, Sexismus)
- Umgang mit unfairen Spielweisen (z.B. Cheating, Camping)



# Ebene der Produktion



Der Herr der Ringe: Gollum  
Daedalic Entertainment 2023



Clash Royale  
Supercell 2016

## Beschäftigung mit der digitalen Spieleindustrie

- Arbeitsbedingungen bei Entwicklungsstudios und Publishern
- Geschäftsmodelle

15.11.2023

# Welche digitalen Spiele eignen sich für pädagogische Zwecke?

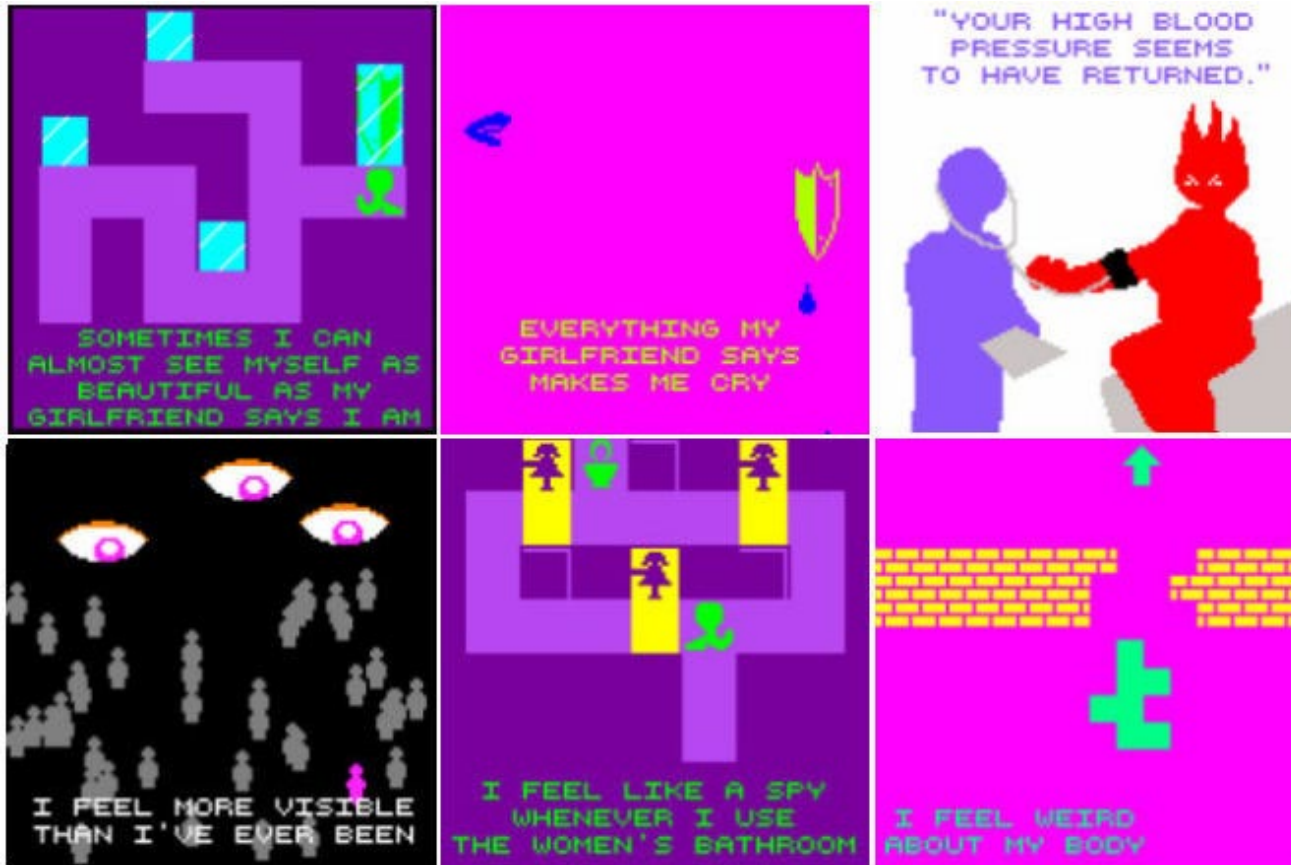
# Verschiedenheit, Vielfalt, Inklusion



The Unstoppables  
(Gentle Troll 2015)

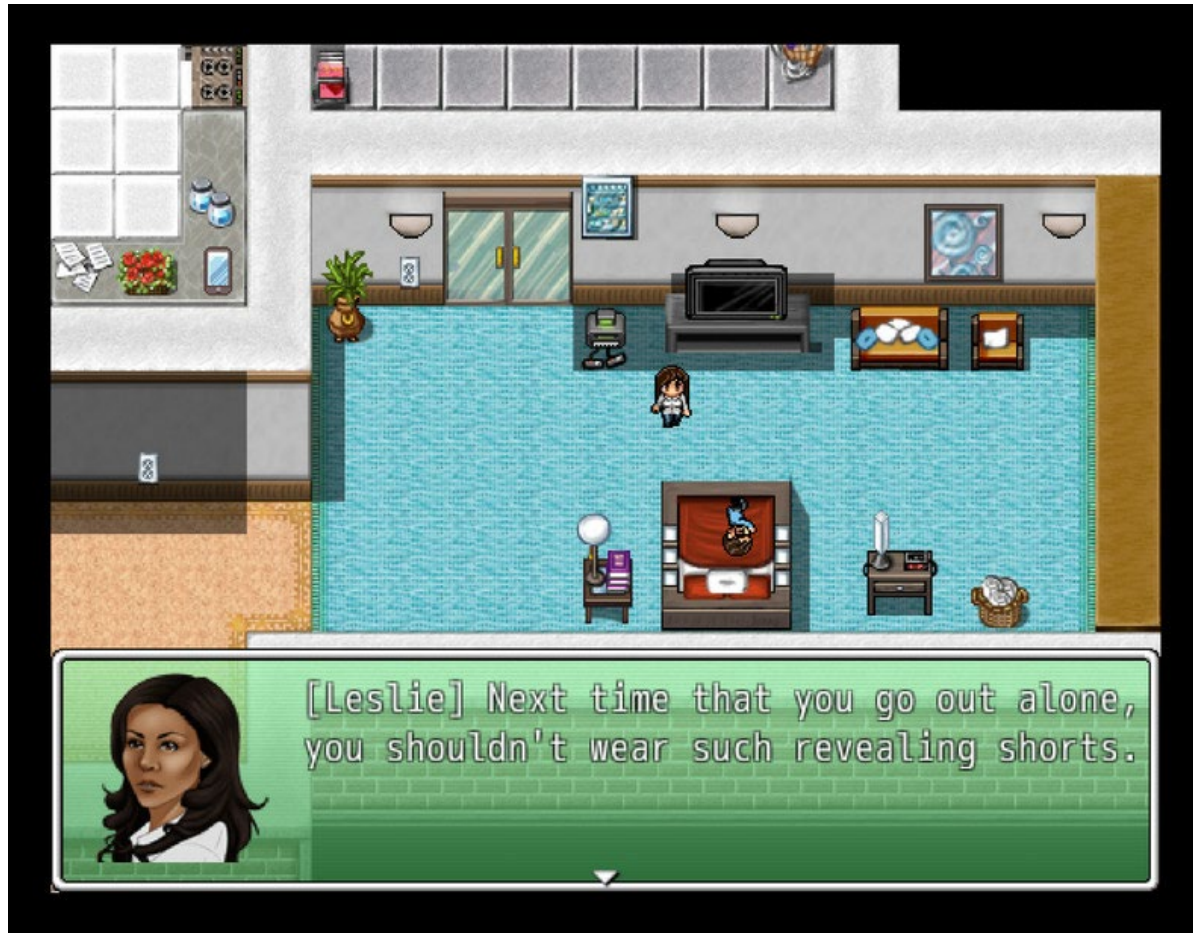


# Geschlechteridentitäten



Dys4ia  
(Newgrounds 2012)

# Geschlechterverhältnisse



No Male Heroes  
(waza! games 2014)





# Geschlechteridentitäten



A Normal Lost Phone  
(Accidental Queens 2017)

# Typische Herausforderungen des Jugendalters



Life Is Strange  
(Dontnod Entertainment 2015)

# Verlust, Trauer, Tod



That Dragon, Cancer  
(Numinous Games 2016)

15.11.2023

Seite 21

Technology  
Arts Sciences  
TH Köln



# Datenschutz, Privatsphäre, Überwachung



Orwell  
(Osmotic Studios 2016)

# Konsumverhalten, Kapitalismuskritik



McDonald's Videogame  
(Molleindustria 2006)

# (Über-)Leben zu Kriegszeiten



This War of Mine  
(11 Bit Studios 2014)

# Wie können digitale Spiele pädagogisch eingesetzt werden?

# Projekt Ethik und Games

- 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



Bild: TH Köln



# Digitale Spiele in Bildungskontexten

- Vermittlung von Medienkompetenz
  - Fähigkeit, mit und im Kontext von Medien selbstbestimmt, sicher, sozialverantwortlich, kritisch-reflektiert und kreativ zu handeln
  - nicht nur technische Bedienfähigkeiten und Medienkunde, sondern auch analytische, soziale und gestaltungsorientierte Fähigkeiten
- Förderung von Medienkompetenz im Bereich digitaler Spiele: Jugendliche befähigen,
  - digitale Spiele kenntnisreicher auszuwählen und zu bewerten
  - ihr Verhalten in Spiel und Community zu hinterfragen
  - sich reflektiert und kreativ mit Inhalten und Spielregeln von Spielen sowie der Kommunikationskultur in der Community auseinanderzusetzen
  - digitale Spielewelten reflektiert zu nutzen und kreativ einzusetzen



# Digitale Spiele in Bildungskontexten

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

(Fromme, Biermann & Kiefer 2014 in Anlehnung an Baacke 1996)

# Ethische Bildung mit digitalen Spielen

- verschiedene Arten von digitalen Spielen
  - Serious Games, kommerzielle Spiele, Indie-Spiele
- mögliche Ansätze
  - konkrete Ereignisse aus den Lebenswelten der Jugendlichen aufgreifen und bei deren Reflexion und Bewertung unterstützen
  - gesellschaftlich relevante Probleme und Fragen ins Zentrum stellen, die einen moralischen Konflikt aufwerfen
- mögliche Zielsetzungen
  - Wertvermittlungsmodell (Pfeifer 2009) vs. Werterklärungsmodell (Wiater 2011)
  - durch digitale Spiele gestützte Einübung ethischen Reflexionsvermögens als wichtigen Beitrag zur Autonomieentwicklung bei Jugendlichen (Schrier 2015; Wimmer 2014)

# Das Trolley-Problem

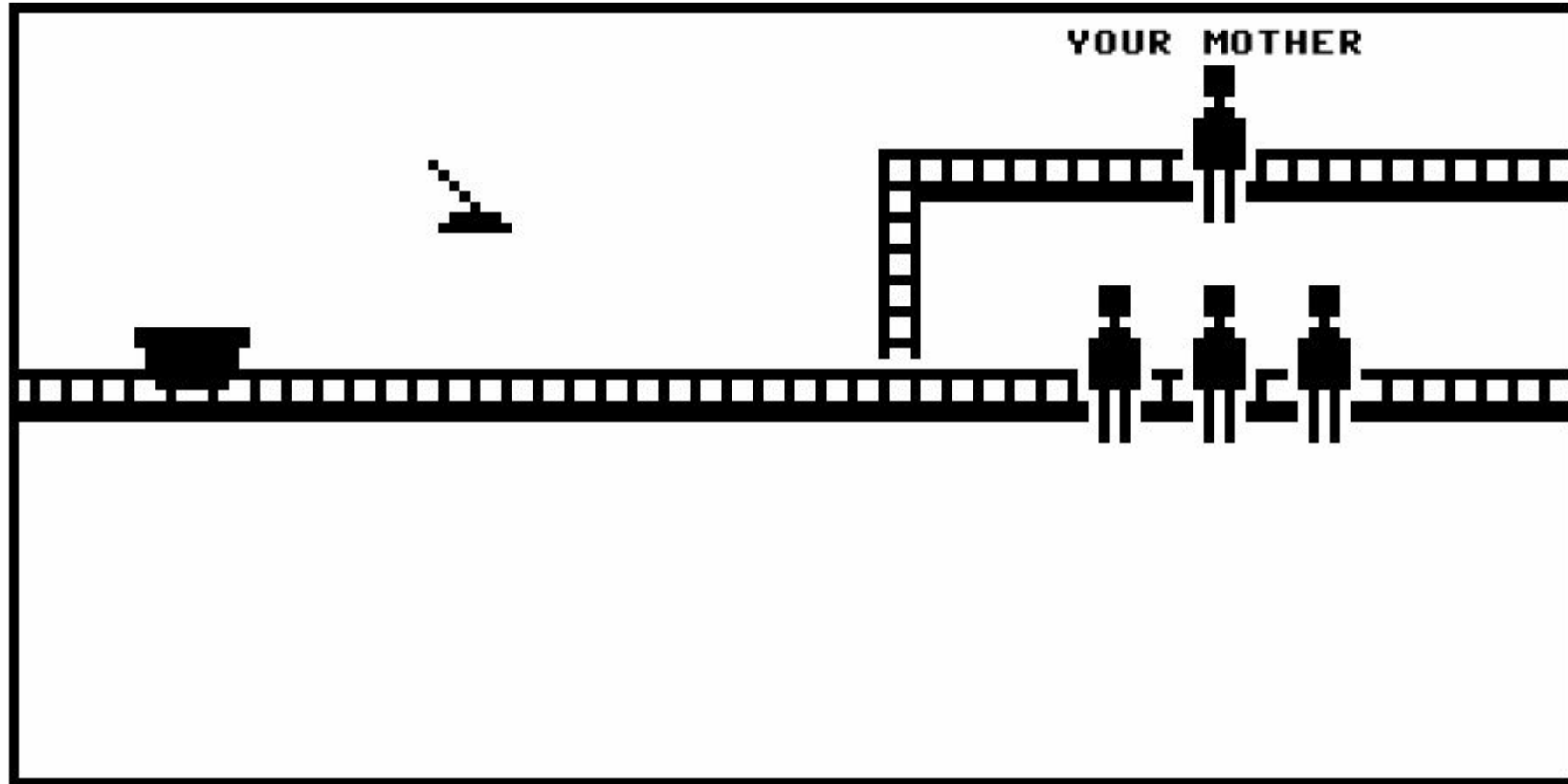


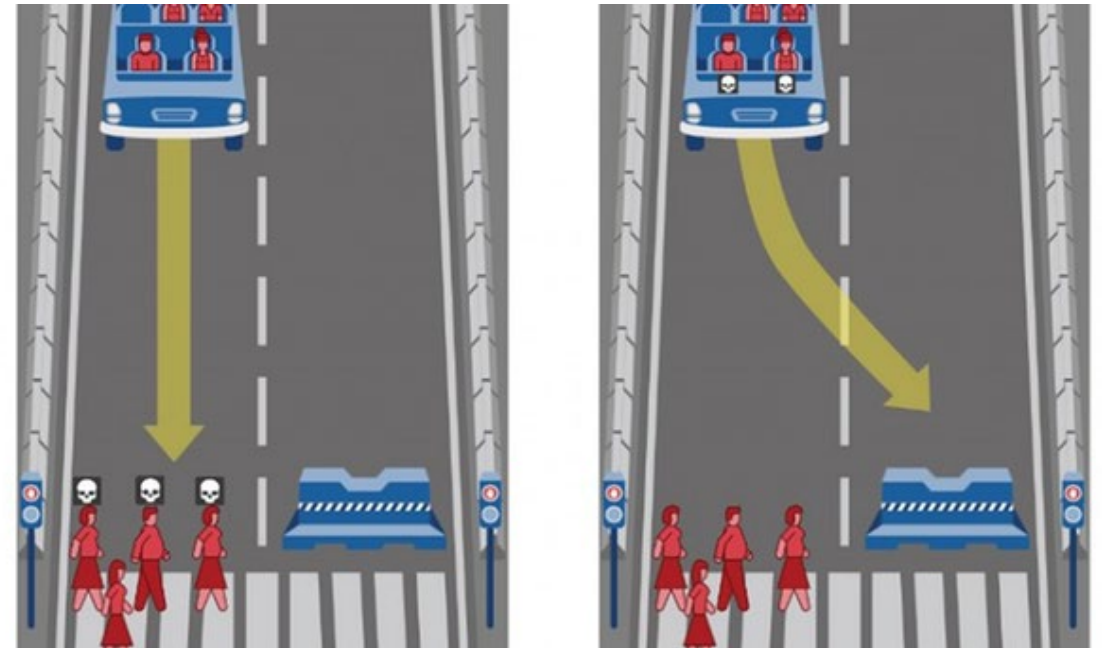
Bild: pippinbarr

# Blick in die medienpädagogische Praxis

# Spielerisches Einüben ethischer Reflexion



Choo-Choose  
(Petrushkov, Grigoriev, Kalmykova, Avdeev,  
Yustovich 2017)  
<https://choochooteam.itch.io/choo-choose>



The Moral Machine  
(Massachusetts Institute of Technology 2016)  
<https://www.moralmachine.net/>

# Praxisprojekte von Multiplikator:innen



Bilder: TH Köln

[https://www.th-koeln.de/mam/bilder/hochschule/fakultaeten/f01/digitale\\_spiele\\_in\\_der\\_jugendarbeit\\_-\\_beispiele\\_aus\\_dem\\_projekt\\_ethik\\_und\\_games\\_.pdf](https://www.th-koeln.de/mam/bilder/hochschule/fakultaeten/f01/digitale_spiele_in_der_jugendarbeit_-_beispiele_aus_dem_projekt_ethik_und_games_.pdf)



# Digitale Spiele mit pädagogischem Potenzial

- Stiftung Digitale Spielekultur

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-spiele/>



- Games for Change

<https://www.gamesforchange.org/games/>



- Zentrum für Kunst und Medien

<https://zkm.de/en/level-games-of-the-exhibition>



- Spieleratgeber NRW

<https://spieleratgeber-nrw.de/>



# Erkenntnisse aus dem Projekt

- medienpädagogische Begleitung ist notwendig,
  - um für die Thematik zu sensibilisieren
  - im Bereich der Spieleauswahl
  - für die Förderung von Medienkompetenz und das Anstoßen von Medienbildungsprozessen
- Anregungen für die Praxis (Spielraum 2018)
  - pädagogische Zielsetzungen
  - Spielexpertise
  - gemeinsame Regeln
  - Technik
  - Versachlichung

# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

**André Weßel**

GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik  
und Kommunikationskultur

Institut Spielraum, Technische Hochschule Köln

Tel.: +49 521 39957352

E-Mail: [a.wessel@medienpaed.de](mailto:a.wessel@medienpaed.de)



**SPIELRAUM**

Medienpädagogik in der  
digitalen Spielekultur

# Literatur

- Baacke, D. (1996): Medienkompetenz? Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In A. Von Rein (Hrsg.), Medienkompetenz als Schlüsselbegriff . Klinkhardt, S. 112-124.
- Fromme, J., Jörissen, B., Unger, A. (2008): Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen. In: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung 15/16, S. 1-23.
- Fromme, J., Biermann, R., Kiefer, F. (2014): Computerspiele, In: Meister, D., Gross, F. v., Sander, U. (Hrsg.), Enzyklopädie Erziehungswissenschaft Online. Zugriff: 22.04.2017.
- Külling, C., Waller, G., Suter, L., Willemse, I., Bernath, J., Skirgaila, P., Streule, P., Süss, D. (2022): JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
- Pfeifer, V. (2009): Didaktik des Ethikunterrichts - Bausteine einer integrativen. Wertevermittlung. 2.Aufl. Stuttgart: Kohlhammer.
- Schrier, K. (2015): EPIC: a framework for using video games in ethics education. Journal of Moral Education, 44 (4), S. 393-424.
- Spielraum (2018): Digitale Spiele in der Jugendarbeit. Beispiele aus dem Projekt „Ethik und Games“. TH Köln.
- Sūna, L. (2023): Ethik und Medienkompetenz in mediatisierten Gesellschaften. Zur Notwendigkeit einer subjekt-, medien- und gesellschaftsbezogenen kritisch-reflexiven Fähigkeit. Im Rahmen des Projektes Digitales Deutschland. Online verfügbar: <https://digid.jff.de/fokus-auswertung-zu-ethik-und-medienkompetenz>, Zugriff: 02.11.2023.
- Wiater, W. (2011): Ethik unterrichten – Einführung in die Fachdidaktik. Stuttgart: Kohlhammer.
- Wimmer, J. (2014): Moralische Dilemmata in digitalen Spielen. Wie Computergames die ethische Reflexion fördern können. In: Comuniatio Socialis, 47 (3), S. 274-282.