



Spiele mit Haltung!

STARTER-KIT FÜR DIE MEDIENPÄDAGOGISCHE PRAXIS

Von Jürgen Slegers Im Spiel friedliche Krabben töten, die Menschheit mit einem Krankheitserreger auslöschen, sie von einer Pandemie befreien oder spielerisch darstellen, was alles verkehrt läuft in der virtuellen Welt – die Auseinandersetzung mit Spielenden, dem und den Spielen bietet gewinnbringende Möglichkeiten für die medienpädagogische Praxis. Die Auswahl an digitalen Spielen ist riesig und bedient eine vielstimmige, bunte Gesellschaft mit ihren unterschiedlichen Spielvorlieben, Zugängen und Erfahrungen. Die Anregungen in diesem Beitrag zeigen, dass gerade auch mit digitalen Spielen gut gearbeitet werden kann, die nicht explizit für Bildungskontexte konzipiert wurden.

Verglichen mit einem Spiel brauchte ich dieses Mal deutlich mehr Zeit, mich zu orientieren und einen möglichen und gleichwohl reizvollen Weg durch diesen Beitrag zu finden. Dabei wurden im Projekt **Ethik und Games**¹, welches vom BMFSFJ, der bpb und dem MKFFI NRW gefördert und durch die TH Köln, Institut Spielraum realisiert wurde, bereits viele konkrete Aspekte in digitalen Spielen sowie beim Spielen bestimmt und passende Methoden für eine reflektierte Betrachtung digitaler Spiele in formalen und non-formalen Bildungskontexten entwickelt. Die Möglichkeit, aus einem großen Fundus an vorhandenen Erkenntnissen und bereits selbst mehrfach in der medienpädagogischen Praxis erprobten Methoden schöpfen zu können, ließ mich annehmen, der Beitrag schreibe sich quasi von alleine. Ganz so war es dann nicht ;-)

Schnell wurde klar: Ein Beitrag allein wird nicht ausreichen, die vielfältigen Möglichkeiten zu beschreiben, sich mit digitalen Spielen in der medienpädagogischen Praxis auseinanderzusetzen, auch wenn eine thematische Eingrenzung den Blick zunächst schärfen mag. Gerne möchte ich hier meine Annäherung als Anregung teilen, wie Themen

und Anknüpfungspunkte in einem ersten Schritt kartografiert werden können, um sich diesen anschließend bewusst aus unterschiedlichen Perspektiven nähern zu können. Die erste Fassung des Beitrags ist mehr als doppelt so lang geworden, daher nutze ich die Möglichkeit, Anregungen zu ausgewählten Beispielen als **Methodenkarte – Digitale Spiele** auszulagern, die über folgenden Link bereitgestellt werden: t1p.de/SmH-mc

Alle genannten Spieletitel werden gesondert gelistet, ohne diese stets mit einer detaillierten Spielbeschreibung zu ergänzen – hier wird auf die vorhandene Expertise der Leser:innen gesetzt, denen viele Spiele bereits bekannt sein dürften oder die sie sich mithilfe der angefügten Links eigenständig erschließen. Die Expertise von anderen, seien es Heranwachsende und Erwachsene aus beruflichen oder privaten Kontexten, darf ausdrücklich genutzt werden – dies ist bereits eine erste Anregung, sich mit hier aufgeführten digitalen Spielen und gleichzeitig den Spielenden auseinanderzusetzen. **Wer kennt die in diesem Beitrag genannten digitalen Spiele?** Wer kann zusammenfassen, worum es in den ausgewählten Spielen geht und mutmaßen, warum das Spiel an entsprechender Stelle im Beitrag genannt wurde? Wer hat einige davon bereits gespielt und mag von seinen Erfahrungen und dem persönlichen Spielerleben berichten? Wie wurden moralische Dilemmata² – also Situationen, in denen Spielende sich zwischen gleichermaßen inakzeptablen oder zumindest unangenehmen Handlungsalternativen entscheiden müssen –, Konflikte und andere Herausforderungen angenommen und bewältigt? Sind die Beispiele gut gewählt, richtig verortet, würden sie an anderer Stelle besser passen? Fehlen in der Auswahl wichtige andere Spiele?

Bei einem ersten Blick über den Beitrag wird auffallen, dass auf Spiele wie **BioShock**, **The Walking Dead**, **Detroit: Become Human**, **Mass Effect 3**, **Fallout 3**, **The Witcher 3**, **Life is Strange**, **Dungeon Keeper**, **Die Sims**, **Shadow of the Colossus**, **Papers, Please** und viele andere nicht näher eingegangen wird, obwohl diese gerade im Zusammenhang mit Moral, Ethik, Werte, Haltung und digitalen Spiele oft und zurecht genannt werden.

Mir war es wichtig, hier digitale Spiele zu nennen, die zumeist minimale Ressourcen hinsichtlich Technik, Spielzeit und Gaming-Expertise fordern, teilweise kostenlos sind, neue und andere Anknüpfungspunkte aufzeigen und die ich bereits in der medienpädagogischen Praxis erfolgreich eingesetzt habe.

HALTUNG INS SPIEL BRINGEN

Der Duden beschreibt neben der „Körperhaltung“ [1.] den Begriff der „**Haltung**“ als „innere [Grund]einstellung, die jemandes Denken und Handeln prägt“ [2.a] und ferner das „Verhalten, Auftreten, das durch eine bestimmte innere Einstellung, Verfassung hervorgerufen wird“ [2.b]³.

Im pädagogischen Kontext finden wir u.a. folgende Definition: „Eine professionelle Haltung ist ein hoch individualisiertes (d.h. individuelles, idiosynkratisches) Muster von Einstellungen, Werten, Überzeugungen, das durch einen authentischen Selbstbezug und objektive Selbstkompetenzen zustande kommt, die wie ein innerer Kompass die Stabilität, Nachhaltigkeit und Kontextsensibilität des Urteilens und Handelns ermöglicht.“⁴

Michael Lippok von der Universität Augsburg ergänzt in seinem Beitrag über die moralische Bildung im Rahmen der medienpädagogischen

Arbeit mit Computerspielen: „Computerspiele sind längst zu eigenen sozialen Räumen geworden, in denen heranwachsende Menschen sozial und ethisch relevante Erfahrungen machen können, um sich durch das Probedaheln im Computerspiel selbst reflektieren zu können.“⁵

Digitale Spiele bieten uns mit ihrer ganzen Spannweite unterschiedlicher Spielgenres, Spielgeschichten, Spielfiguren, Präsentationen, Spielregeln und Spielmechaniken teils eindeutige, teils versteckte Bezüge zu Themen und Aufgaben unserer eigenen Lebenswelt. Jürgen Fritz, über 30 Jahre Professor für Spiel- und Interaktionspädagogik an der TH Köln, hat sich schon Mitte der 1980er-Jahre mit digitalen Spielen, deren Faszination und Herausforderung für Heranwachsende, Eltern und die medienpädagogische Praxis auseinandergesetzt. Das Theoriekonzept der **Strukturellen Kopplung** nutzt Fritz schon seit Mitte der 1990er-Jahre u.a. um aufzuzeigen, dass Spielende das Spielgeschehen als eine Metapher für ihr eigenes Leben sehen, sich damit in Beziehung setzen und die virtuellen Welt mit eigenen Leben füllen können.⁶

Wie lassen sich nun Haltung, Spielende und Spiele gemeinsam betrachten und dies medienpädagogisch nutzen? Der Titel dieses Beitrag „Spiele mit Haltung!“ kann als Appell verstanden werden, sich mit der persönlichen Bewertung von Spielinhalten, dem eigenen Spielverhalten und der Spielmotivation auseinanderzusetzen und auch Fragen zur strukturellen Kopplung und zu Transferprozessen⁷ einzubeziehen und dies zusammen mit dem Begriff „Haltung“ zu erörtern. Der Titel verspricht gleichwohl eine Auswahl digitaler Spiele, in denen Spielende womöglich mit ethischen und moralischen Dilemmata oder Haltungen konfrontiert werden. Die Betrachtungsebene lässt sich sinnvoll erweitern und hier u.a. die Geschichte der digitalen Spiele, unterschiedliche Spielinhalte, Spielmechaniken, Spielregeln und Präsentationsformen miteinander verbinden. Auch die Produktion, der Vertrieb und die Kommerzialisierung digitaler Spiele, die Arbeitsverhältnisse in der Gamesbranche sowie Ausgestaltungsmöglichkeiten und Stereotypen von Charakteren, Ideologien und Wertebildern in den Spielen kann thematisiert werden. All dies ermöglicht in medienpädagogischen Settings den Spielenden, sich zu positionieren, mit anderen auszutauschen, Aspekte und eigenes Handeln zu hinterfragen und Haltungen einzunehmen.

Wie lassen sich nun Haltung, Spielende und Spiele gemeinsam betrachten und dies medienpädagogisch nutzen? Der Titel dieses Beitrag „Spiele mit Haltung!“ kann als Appell verstanden werden, sich mit der persönlichen Bewertung von Spielinhalten, dem eigenen Spielverhalten und der Spielmotivation auseinanderzusetzen und auch Fragen zur strukturellen Kopplung und zu Transferprozessen⁷ einzubeziehen und dies zusammen mit dem Begriff „Haltung“ zu erörtern. Der Titel verspricht gleichwohl eine Auswahl digitaler Spiele, in denen Spielende womöglich mit ethischen und moralischen Dilemmata oder Haltungen konfrontiert werden. Die Betrachtungsebene lässt sich sinnvoll erweitern und hier u.a. die Geschichte der digitalen Spiele, unterschiedliche Spielinhalte, Spielmechaniken, Spielregeln und Präsentationsformen miteinander verbinden. Auch die Produktion, der Vertrieb und die Kommerzialisierung digitaler Spiele, die Arbeitsverhältnisse in der Gamesbranche sowie Ausgestaltungsmöglichkeiten und Stereotypen von Charakteren, Ideologien und Wertebildern in den Spielen kann thematisiert werden. All dies ermöglicht in medienpädagogischen Settings den Spielenden, sich zu positionieren, mit anderen auszutauschen, Aspekte und eigenes Handeln zu hinterfragen und Haltungen einzunehmen.

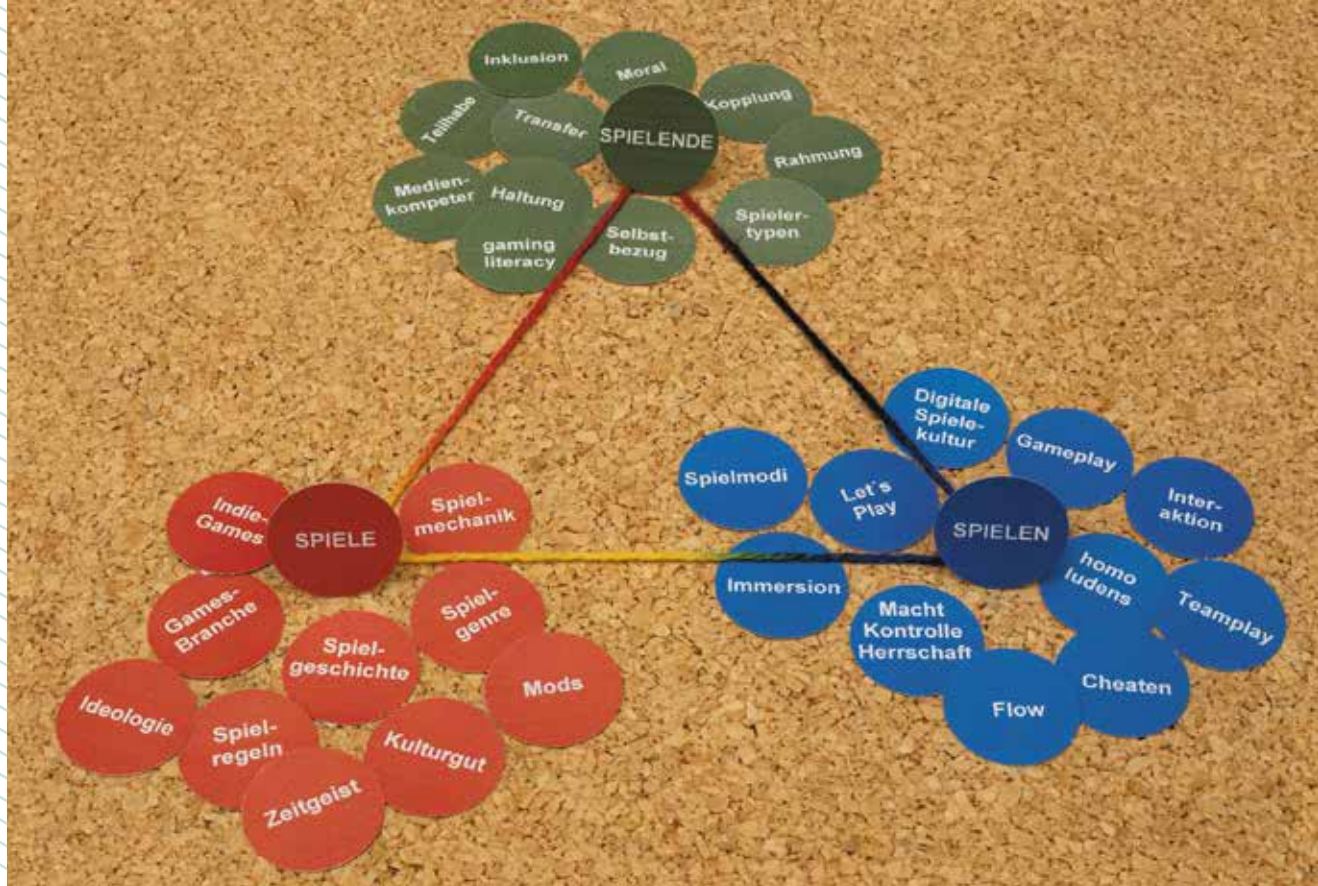
SPIELENDEN-SPIELEN-SPIELE-DREIECK

Dieses Dreieck stellt das Beziehungsgefüge in Form einer Interdependenz dar, in der sich Spielende, das Spielen und (digitale) Spiele in vielfältigen Abhängigkeiten befin-

Der abgeschlossene Beitrag wird mittels „Add-ons“ in Form von CryptiPads und TaskCards-Pinnwänden erweitert, die zur Vertiefung des Themas und zum Austausch genutzt und überdies auch kontinuierlich aktualisiert werden können.

t1p.de/SmH-mc

Dort findet sich zudem eine Übersicht ausgewählter digitaler Spiele, die ein möglichst großes Spektrum an unterschiedlichen Anforderungen und Anknüpfungspunkten abbilden. Zudem können hier weitere Spiele genannt und eigene Erfahrungen und Anregungen mit anderen geteilt werden.



Werkzeug für Praktische Philosophie – mithilfe des Dreiecks einen Austausch über moralische Dilemmata in Spielen oder bei den Spielenden beginnen.

den und wechselseitig beeinflussen. Es ist ein Konstrukt und kann als Werkzeug in unseren Methoden-Rucksack gepackt werden, den wir als Pädagog:innen stets dabei haben. In einer Spieletest-Gruppe, einer Unterrichtsstunde „Praktische Philosophie“ oder einem Workshop in der Erwachsenenbildung können in einem ersten Schritt Begriffe gesammelt werden, die von den Teilnehmenden im Kontext „Digitale Spiele“ assoziiert werden.

Anschließend werden diese in den dazugehörigen Ecken des Spielende-Spielen-Spiele-Dreiecks geclustert. Wenn Begriffe zugleich in unterschiedlichen Ecken angeordnet werden sollen, können sie einfach kopiert werden. Konkret könnte dies so aussehen, dass sich in der Ecke „Spielende“ nun Begriffe wie Spielertypen, Spielerfahrung, Spielvorlieben, Moral, Transferprozesse, Teilhabe, Mediensozialisation, Gaming-Literacy u.v.a. befinden.

Stellen wir uns weiter vor, die von uns verwendeten Begriffe wären magnetisch geladen. Wenn wir uns nun mit einem ebenfalls magnetisch geladenen „Impuls-Begriff“ einer der Ecken des Dreiecks nähern, werden daraufhin Begriffe entsprechend ihrer Ladung und Ausrichtung angezogen oder abgestoßen. Positionieren wir etwa den Impuls-Begriff „Haltung“ nahe des Eckpfeilers „Spielende“, so treten Aspekte aus den Bereichen Verhalten, Beeinflussung und Moral hervor und wir können diese aufgreifen und hinterfragen, wie Spielende im Spiel agieren (Verhalten), was sie über verschiedene Transferprozesse mit in die Spiele hineinbringen oder herausnehmen (Beeinflussung), wie ihr moralischer Kompass ihnen hilft, durch die Spielwelten zu navigieren (Moral).

Nicht die Verankerung eines Begriffs auf einer festen Position innerhalb des Dreiecks ist das Ziel, sondern der Austausch darüber, was bei einer Annäherung alles von einem Impuls-Begriff in Bewegung versetzt wird und welche Themen bei einer Verschiebung, die einem Perspektivwechsel gleicht, sichtbar und mitdiskutiert werden können. Wird der Impuls-Begriff wie auf einem Ouija-Board an eine andere Stelle verschoben, rückt etwas Anderes in den Fokus der Betrachtung – dies geschieht hier allerdings nicht von Geisterhand, sondern wird durch uns oder die Teilnehmenden gesteuert.

So können entweder in einem Spiel auftretende moralische Dilemmata im Kontext des Spiels oder der Bezug zu den Spielenden betrachtet werden, die aufgrund ihrer Moral- und Wertevorstellungen sowie Haltungen über den weiteren Spielverlauf entscheiden (möchten). Wie stark sind kulturell oder ideologisch beeinflusste Wertevorstellungen im Spiel zu erkennen und stimmen sie mit unseren überein? Was, wenn das Spiel den Spielenden ein gewünschtes Verhalten erst gar nicht als Handlungsoption anbietet? Was, wenn die Spielenden erkennen, dass die moralisch besser bewertete Entscheidung spieltaktisch von Nachteil ist und es mit Blick auf das Spielziel klüger erscheint, sich vermeintlich falsch zu verhalten?

Ebenso können konkrete Spieletitel als Impuls-Begriffe verwendet werden. Welche Begriffe und Themen werden sichtbar und können entsprechend verknüpft werden, wenn sich **Minecraft** den Spielenden nähert, **This War of Mine** im Kontext der Spiele und **Fortnite** mit Blick auf das Spielen näher betrachtet werden?

Spiele bietet uns im Kern seiner selbst die Möglichkeit und Freiheit der Als-ob-Handlung in einer definierten und begrenzten Spielwelt, die wir freiwillig betreten und die uns unter anderem mit dem Moment der inneren Unendlichkeit und Ambivalenz motiviert und bewegt.⁸ Die unterschiedlichen Potentiale, Faszinationsgründe und Herausforderungen des Spielens digitaler Spiele⁹ lässt sich auch in Bildungskontexten auf

ganz unterschiedliche Weise mit Heranwachsenden und Erwachsenen erörtern – meist bringen sie die entsprechende Expertise und Begeisterung für die digitale Spielekultur mit, was wiederum den Spielraum in der (Mit-) Gestaltung der Angebote enorm erweitert.

Hier und in den „Add-ons“ zum Beitrag folgt eine Auswahl an praxisnahen und erprobten Methoden, Spielebeispielen und Anregungen, die dabei helfen können, aus Anregungen eigene Ideen und Angebote entstehen zu lassen, erprobte Methoden selber anzuwenden und den Spielenden, dem/den Spielen so den benötigten Spielraum in formalen und non-formalen Bildungskontexten zu verschaffen. All dies ist eine erste Auswahl und ein Starter-Kit für die medienpädagogische Praxis.

SPIELENDEN MIT HALTUNG

„Ey, was soll das – ich hab´ doch gar nix Schlimmes gemacht!“, so die empörte und ebenso verwunderte Reaktion eines Grundschulers bei der Kölner KinderUni, der gerade freudig begonnen hatte, das kleine Flash-Spiel **The Visit** im Hörsaal vor den Augen seiner Mitschüler:innen zu spielen.

Im eigens für die KinderUni konzipierten Seminar „Digitale Spiele an der Hochschule – Spielend lernen und verstehen“ standen im Juni 2022 digitale Spiele, das Spielen, die Spielenden, Spielheld:innen, Motivation und Faszination ebenso im Fokus, wie die Frage, was das alles mit einem Hochschulstudium zu tun hat. In der Mitte des Seminars durfte ein Kind nach vorne kommen und stellvertretend für alle anderen ein kleines Spiel spielen. Bewusst wurde hier **The Visit** ausgewählt, da es zum einen mit unterschiedlichen Spielverläufen in wenigen Minuten durchgespielt ist, zum anderen gekonnt und mit erkennbarem Augenzwinkern mit den Erwartungen, Erfahrungen und auch Haltungen der Spielenden spielt.

Zum Spiel: Auf dem Startbildschirm sehen wir eine kleine schnauzbärtige Spielfigur, die wir als Spielende auf den Weg zu seiner Freundin steuern dürfen. Wir können sie nach rechts und links bewegen und springen lassen – mehr scheint nicht möglich, mehr verrät uns das Spiel nicht. Spielen wir weiter, laufen alsbald einige Krabben von uns unbeeindruckt im Krabbenstil hin- und her. Springen wir, absichtlich oder aus Versehen auf eine Krabbe, so stirbt diese, wir werden noch im selben Moment verhaftet und müssen uns vor Gericht verantworten. Unser Verhalten im weiteren Spielverlauf entscheidet darüber, wie wir zum Schluss von unserer Freundin empfangen und behandelt werden. Nach einem ersten Spieldurchlauf drängt sich die Frage auf, wie das Spiel verlaufen würde, wenn wir es anders spielen. Schnell lassen sich weitere Versuche starten und herausfinden, ob und wie der Spielverlauf verändert werden kann. **Spoiler:** Es gibt sogar ein Ende mit Einhorn und Regenbogen...

Das Spiel **The Visit** eignet sich gut, um die Spielenden, aber auch das Spielen und das Spiel in Blick zu nehmen. Welche Erfahrungen und Erwartungshaltungen bringen

Spielende mit? Wie „lesen“ und spielen sie das Spiel? Wieso sind sie meist überrascht, wenn der Held für den Krabbentod bestraft wird? Wie ist das in anderen Spielen? Wie könnten weitere Szenarien im Spiel aussehen?

All diese Fragen konnten schon mit Kindern der dritten Klasse besprochen werden. Der aufgezeigte Einstieg ins Thema „Digitale Spiele“ ist spielerisch, kurzweilig und niedrigschwellig, zusätzlich öffnete sich dabei meist ein Fenster in die Lebens- und Medienwelt der Teilnehmenden. Aus Erfahrung kann ich bestätigen, dass dieser Ansatz ebenfalls sehr gut mit älteren Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen funktioniert.



THE VISIT

Zielgruppen	Kinder, Jugendliche, Erwachsene / Einsteiger:innen
Themen	Einstieg in Themen der digitalen Spielekultur, Mediensozialisation, Spielverhalten, Spielerleben, Analyse von Spielen, Moral und Haltung, Gewaltdarstellung u.v.m.
Mögliche Einstiegsfragen	<ul style="list-style-type: none"> ■ Warum bist du auf die Krabbe gesprungen? ■ Warum bist du nicht stehen geblieben? ■ Hast du mit Konsequenzen für deine Handlung gerechnet? ■ Welche Erfahrungen hast du aus anderen Spielen mitgebracht? ■ War deine Strafe angemessen? ■ Warum wird Gewalt oft als Lösung präsentiert? ■ Welche Alternativen wären möglich? ■ Warum werden alternative Handlungsmöglichkeiten in Spielen eher seltener gesucht und genutzt?
Ressourcen	Kostenlos im Browser spielbar. Spellsprache: Englisch (Textumfang minimal)
Link	t1p.de/thevisit

Das Spiel **A Juggler's Tale** nimmt Spielende mit in ein Theaterstück, in welchem die kleine Zirkusartistin Abby versucht, aus ihrer Gefangenschaft in eine ungewisse Freiheit zu fliehen. Mit dem Geschichtenerzähler Jack ist sie dabei auf einzigartige Weise verbunden, nicht zuletzt, weil er als Marionettenspieler die Fäden in Händen hält, an die Abbys Geschichte anfänglich noch geknüpft ist.

Das Spiel passt gut zum Thema „Haltung“, da in der Geschichte und auf der Metaebene viele Aspekte und Perspektiven bereits miteinander verwoben sind und Begriffe wie Autonomie, Souveränität, Mut, Freiheit, freier Wille u.a. ausspielen. Die Geschichte wird als **Abbys Traum** zusätzlich seit Juli 2022 in einem Bilderbuch erzählt.

A JUGGLER'S TALE

Zielgruppen	Kinder, Jugendliche, Erwachsene / Einsteiger:innen
Themen	Selbst- und Fremdbestimmung, Sicherheit, Risiko, Mut, Freiheit, Abhängigkeit, freier Wille, Schicksal, Identitätsentwicklung, Lebensentwürfe, Perspektivwechsel, Haltung u.v.m.
Mögliche	<ul style="list-style-type: none"> ■ Wie würdest du das Verhältnis von Abby zu Jack beschreiben? ■ Hättest du dich als Abby gerne anderes entschieden? ■ Hättest du auch den Marionettenspieler Jack steuern wollen? ■ Hast du dir beim Spielen überlegt, ob du manchmal in ähnlichen Positionen wie Abby oder Jack bist? ■ Was nimmst du an Anregungen und Haltung aus dem Spiel mit in dein Leben?
Ressourcen	PC, Switch, PlayStation, Xbox (z.B.: gog.com/game/a_jugglers_tale), ab 10 € (Stand August 2022) Spielsprache: u.a. Deutsch, Englisch
Link	ajugglerstale.com



Screenshot aus A Juggler's Tale, Kaleidoscube | Mixvision Games

Passend zur Annäherung über Spielende wurden Methodenkarten für **The Visit**, **A Juggler's Tale** und **Growing Up** (nur online) angefertigt und hierüber bereitgestellt: t1p.de/SmH-mc

Für das Spiel und Buch spreche ich klare Empfehlungen aus für alle, die in eine wunderschöne Spielwelt und Geschichte eintauchen möchten und dies auch gerne und gewinnbringend in medienpädagogischen Kontexten nutzen und mit anderen teilen möchten.

WEITERE ANKNÜPFUNGSPUNKTE: SPIELENDEN



Spielertypen	Einteilung von Spielertypen nach Richard Bartle -> siehe auch Jürgen Slegers (2019): Mit und von Spielen(den) lernen . Anregungen für die Auseinandersetzung mit Games in Bildungskontexten. In: MedienConcret – Erziehen in digitalen Zeiten . (Im Add-on zum Beitrag wird gezeigt, wie die Einteilung Spielertypen als Themeneinstieg mit LEGO-Steinen interaktiv umgesetzt werden kann.)
Haltung im Alltag	Methode: Smartphones – Wovor wir Augen und Ohren verschließen . Das kostenlose Browserspiel Phone Story öffnet die Augen für „die dunkle Seite“ unserer ständigen Begleiter, also über deren Herstellungsprozess und -bedingungen. Von André Weßel in Digitale Spiele in der Jugendarbeit t1p.de/ethikgamespdf
Don't Make Love	Methode: Don't Make Love – Umgangsformen in Beziehungen . Mit dem interaktiven Liebesdrama Don't Make Love werden Spielende dazu angeregt, ihr Verhalten in Beziehungen zu reflektieren. Von Nina Kiel in Digitale Spiele in der Jugendarbeit t1p.de/ethikgamespdf
Spielende spielen, die Spiele spielen.	Kurzweiliger Themeneinstieg (vgl. Scharade), bei dem eine Person ein digitales Spiel, eine Spielfigur oder einen Begriff aus der digitalen Spielkultur auf einem Zettel vorgegeben bekommt, diesen ohne Worte und Geräusche darstellt und dies von den anderen Teilnehmenden (ggf. in Teams) erraten werden muss.
NPC-Selbsthilfegruppe	Ähnlich ist die NPC-Selbsthilfegruppe . Hier bekommen Teilnehmende einen Non-Playing-Charakter (oder als Variante eine Spielheldin oder einen Spielhelden) zugewiesen und dürfen in dieser Rolle sagen, was alles im virtuellen Leben schief läuft. Wer errät am Ende die dargestellte Figur und die dazugehörige Spielwelt?

MIT HALTUNG SPIELEN

WE BECOME WHAT WE BEHOLD ist ein kurzes, kostenloses Browserspiel, das sich gut für den medienpädagogisch begleiteten Einsatz in Bildungskontexten eignet. Ohne wirkliche Anweisung blicken wir als Spielende auf eine große Wiese, sehen hier zunächst einfach gezeichnete Figuren herumlaufen, einige mit runden, andere mit eckigen Köpfen und eine erste Figur mit Hut. In der Mitte der Wiese steht ein noch leerer Bildschirm. Wenn wir den Mauszeiger bewegen, wird das Sucherfeld einer Kamera sichtbar, zudem erscheint die Anweisung „Zeige & Klicke“. Um einen bestimmten Ausschnitt des wuseligen Geschehens einzufangen, nutzen wir das Suchfeld, bewegen es zum gewünschten Bildausschnitt, passen den richtigen Moment ab und fangen mittels Klick die gewünschte Szene ein. Unser Bild wird daraufhin in den leeren Bildschirm gezoomt und zusätzlich mit einem Hashtag ergänzt, beispielsweise „#Verrücktes Quadrat greift an“.

Wir erstellen weiter Bilder und merken früher oder später, dass die Auswahl dessen, was wir in unseren Bildern einfangen, das Geschehen im Spiel selbst beeinflusst – Unspektakuläres wird entsprechend kommentiert: „#launghweilig *gäh*“ und sorgt für Stillstand; Neues, Anderes oder Aufsehenerregendes treibt die Spielhandlung hingegen voran. Wir erkennen die vom Spiel festgelegte Maxime: „Gib den Leuten, was sie sehen wollen: Konflikte, Krach und Krawall.“

Spoilerfrei wird hier nur angedeutet, dass das Spiel innerhalb weniger Minuten Spielzeit an Dynamik und Dra-



matik gewinnt, bevor es endet und zur Nachbetrachtung einlädt. Das Spiel habe ich mehrfach mit Jugendlichen, Studierenden und in der Erwachsenenbildung eingesetzt – meist mit der Aufgabe verbunden, sich gemeinsam über das (auch heftige und emotional aufwühlende) Spielgeschehen auszutauschen, die verschiedenen Bedeutungsebenen zu nennen und anzufangen, Ideen für eine passende Methode und Kontextualisierung zu sammeln.

Passend zur Annäherung über das Spielen wurden die Methodenkarten **WE BECOME WHAT WE BEHOLD** und **Smart Karts** (nur online; das Spiel wird hier für Gruppen- und Teambuilding-Prozesse eingesetzt) angefertigt und hierüber bereitgestellt: t1p.de/SmH-mc

WE BECOME WHAT WE BEHOLD

Zielgruppen	Kinder, Jugendliche, Erwachsene / Einsteiger:innen
Ziele	Einstieg/Auflockerung, Sensibilisierung, Reflexion, Austausch, Konzeptentwicklung
Themen	Medienlandschaft, Massenmedien, Boulevardmedien, Informations-, Meinungsbildungs-, Kritik- und Kontrollfunktion, Medien als vierte Gewalt, Gesellschaft, Pressefreiheit, Manipulation, Propaganda, Verschwörungen, Querdenker, Lügenpresse, Ethik, Normen, Werte und Haltung
Mögliche Einstiegsfragen	<ul style="list-style-type: none"> ■ Was war deine Aufgabe im Spiel? ■ Wie hast du dich dabei gefühlt, ständig Sensationsmeldungen zu liefern? ■ Hast du auch einmal ausprobiert, was passiert, wenn du nur uninteressante Bilder machst? ■ Passt das Spiel zu den Hashtags #Corona-Leugner #Lügenpresse #Verschwörungstheorien? ■ Zu welchen Themen passt das Spiel noch? ■ Wie würdest du das Spiel in Bildungskontexten einsetzen? ■ Wer sollte das Spiel spielen? Warum?
Ressourcen	Kostenlos im Browser spielbar. Spielsprache: Deutsch, Englisch u.v.m.
Link	ncase.me/wbwwb-de

WEITERE ANKNÜPFUNGSPUNKTE: SPIELEN



Cheaten	Methode: Geständnis eines Cheaters . Nach einem kurzen Videogeständnis eines Spielers, der unerlaubt im Spiel Pokémon Go einen Bot (zusätzliches Computerprogramm) eingesetzt hat, wird das Thema Cheaten, Schummeln und Betrügen (nicht nur) in digitalen Spielen diskutiert und reflektiert. Von Jürgen Slegers in Digitale Spiele in der Jugendarbeit t1p.de/ethikgamespdf
Analoger Shooter	Methode: Analoger Shooter . Diese Methode überführt das Genre „Ego-Shooter“ in eine analoge Spielvariante. Neben Gruppendynamik, Teamplay und Bewegungselementen bietet dies Anlass, über Shooter, Gewaltinhalte in Spielen und ihre Wirkungen ins Gespräch zu kommen. Von Horst Pohlmann in Digitale Spiele in der Jugendarbeit t1p.de/ethikgamespdf
Unverpixelter Hass	In der Handreichung Unverpixelter Hass – Toxische und rechtsextreme Gaming-Communities stellt die Amadeu Antonio Stiftung im Projekt Good Gaming – Well Played Democracy praktisches Handwerkszeug für den Umgang mit rechtsextremem und toxischem Verhalten im Kontext digitaler Spiele vor. Positive Aspekte der digitalen Spielkultur und Handlungsmöglichkeiten werden dargestellt. t1p.de/UnverpixelterHass
Anderen beim Spielen zusehen	Einblick in die digitale Spielkultur bieten Let’s Play-Videos , in denen Spielende das Spielen digitaler Spiele aufzeichnen und kommentieren. Von leidenschaftlichen Kleinprojekten hin zu professionellen Angeboten gibt es eine große Bandbreite, die sowohl sachlich, informativ, unterhaltsam, emotional, nervig, provokant, unreflektiert, diskriminierend und vieles mehr sein kann.
Eigene Spielregeln	Schlagzeilen wie „Ohne einen einzigen Kill Fortnite -Runde gewonnen“, „Aus dem Versteck zum Sieg“, „ Call of Duty : Streamer holt Sieg ohne Kill“ oder „Spieler brauchte sieben Monate, um alle NPCs in Fallout 3 zu töten“ zeigen, dass es Spielende gibt, die sich eigene Spielziele setzen und geeignete, regelkonforme Möglichkeiten finden, diese zu erreichen. Diese Art „Meta-Gaming“ lässt sich hervorragend mit älteren Jugendlichen aufgreifen und thematisch vielfältig einbinden.

Anmerkung: Bei Angeboten, in denen über Spielende, das Spielen und Spiele gesprochen wird, sollte das Spielen, wenn möglich, eingebunden werden. Hier gibt es viele Möglichkeiten, auch kleinere Spiele zu nutzen. Beispiele: **The Visit**, **WE BECOME WHAT WE BEHOLD**, **12orbits**, **2020 Game**, **Smash Karts**, **HaxBall**, **Brawl Stars**, **Among Us** oder **Betrayal**

HALTUNG IN SPIELEN

„Geht doch!“, hörte ich mich lauter aussprechen, als es mir im Zug sitzend der Situation angebracht erschien. Nach längerer Zeit hatte ich im digitalen Spiel **Plague Inc.** endlich erfolgreich ein tödliches Virus in der Welt verbreiten können. Im selben Augenblick blickte ich nicht nur in verdutzte Gesichter von Mitreisenden, sondern wurde mir auch meiner Verankerung außerhalb der virtuellen Spielwelt gewahr.

Ziel des Spiels **Plague Inc.** ist die Vernichtung der Menschheit mithilfe eines Krankheitserregers, oder in der Spielerweiterung **Die Heilung** (2020) die Rettung der Menschheit durch die Eliminierung einer Pandemie.

Im Beitrag Moral im Spiel der Wissenschaftler und Medienpädagogen Rüdiger Funiok und Sebastian Ring heißt es: „Um Handeln (und Unterlassen) verantworten zu können, braucht es Bewusstsein, ein reflexives Wissen davon, was man tut und in welchem Rahmen man sich handelnd bewegt. Das gilt auch für das Computerspielen: Sei dir immer bewusst, in welcher Wirklichkeitsebene du agierst, sei dabei authentisch, übernehme Verantwortung für dein Handeln! Innerhalb des allgemeinen virtuellen ‚Rahmens‘ Computerspiel [...] konstruieren Spiele ihre spezifischen Kontexte und Handlungsrahmen selbst.“¹⁰ Es lässt sich hier trefflich mit anderen diskutieren, was Spiele dürfen oder nicht, wo allgemein und wo persönlich Grenzen gesteckt sind. **Plague Inc.** ist ein Beispiel von vielen, in dem das Spiel bereits eine eindeutige Richtung und einen Handlungsrahmen vorgibt und Spielende sich von Beginn an darauf einstellen können, „böse“ zu spielen und im Spiel so zu handeln, wie sie es außerhalb der Spielwelt nicht machen (würden).

Ähnlich irritieren kann der Moment im Simulationsspiel **Defcon**, wenn nach Phasen des Auskundschaftens und der konventionellen Angriffe die Alarmstufe Defcon 1 erreicht ist, zeitgleich mehrere Atomraketen aus Silos, von U-Booten oder Bombern starten und nach einem weiß aufleuchtenden ersten Einschlag auf dem Bildschirm nüchtern die Information folgt: „**London getroffen: 6,4 Millionen Tote.**“

Wie war das doch damals (für alle etwas älteren Leser:innen), als nach über einem Jahrzehnt und unzähligen Brettspielpartien, in denen Spielende die Aufträge annahmen, andere Länder zu erobern, im Zusammenhang mit einem Prüfantrag bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften nach 1982 in Deutschland die Beschreibung und damit auch die Rahmung im Brettspiel **Risiko** geändert wurde und fortan das Spielziel war, andere Länder zu befreien?¹¹

Seit 2020 kann in der **Plague Inc.**-Erweiterung **Die Heilung** die Menschheit durch die Eliminierung einer Pandemie gerettet werden. Die real existierende Covid-19-Pandemie bot hier die Vorlage. Wie ändert sich das Spielerlebnis, wenn der „Arbeitsauftrag“ ein anderer ist? Fühlt es sich besser an, wenn wir uns, ähnlich wie Tim Bendzko in seinem Lied, beim Spielen sagen hören: „**Muss nur noch kurz die Welt retten**“?



Screenshot aus Plague Inc., Ndemmic Creations

PLAGUE INC.	
Zielgruppen	Jugendliche, Erwachsene / Fortgeschrittene
Ziele	Sensibilisierung, Reflexion, Austausch
Themen	Pandemie, Bedrohung, Ethik, Haltung, Werte, Normen
Mögliche Einstiegsfragen	<ul style="list-style-type: none"> ■ Wie hat es sich angefühlt, die Menschheit durch einen Krankheitserreger zu vernichten? ■ Wie war es, die Menschheit von einer Pandemie zu befreien? ■ Welche Strategien waren im Spiel erfolgreich, welche nicht? ■ Was hast du an Wissen und Annahmen mit ins Spiel genommen? ■ Was konntest du durch das Spiel(en) lernen? ■ Würdest du an dem Spiel etwas verändern wollen? ■ Welche Themen sollten auch einmal in einem Spiel aufgegriffen werden? ■ Gibt es Themen, die nicht in Spiele gehören?
Ressourcen	Android, iOS, PC, Switch, PlayStation, Xbox ab 4 € (Stand August 2022) Spielsprache: Deutsch, Englisch u.a.
Link	ndemiccreations.com

Anmerkung: Vor dem Einsatz der Spiele bitte prüfen, ob Teilnehmende vielleicht einschneidende Erfahrungen im persönlichen Umfeld mit der Corona-Pandemie gemacht haben. Auch das Thema Corona-Leugnung und Verschwörungen müsste beachtet werden.

Passend zur Annäherung über das Spiel wurden die beiden Methodenkarten **Plague Inc.** und **This War of Mine** (nur online) angefertigt und hierüber bereitgestellt: t1p.de/SmH-mc

SPIELE MUSS MAN SPIELEN

Spielen muss nicht ständig pädagogisch begleitet werden – dies wäre weder möglich noch sinnvoll, da Spiel- und Freiräume besonders für Heranwachsende notwendig sind. In „unbegleiteten“ Spielsituationen fehlt jedoch oft der Raum, getroffene Entscheidungen zu reflektieren und sich mit anderen auszutauschen. Der Spielexperte Harald Koberg schreibt in seinem Buch **Freies Spiel**: „Viele Geschichten aus Spielen, in denen der Verlauf der Handlung durch die eigenen Entscheidungen beeinflusst

WEITERE ANKNÜPFUNGSPUNKTE: SPIELE	
Spiele-Sammlung	Gemeinsam werden digitale Spiele genannt, die aufgrund bestimmter Inhalte oder anderer Anknüpfungspunkte im Spielende-Spielen-Spiele-Dreieck geclustert werden.
Papers, Please	Die Methode: Von Papers, Please zur Einlasskontrolle an einer Schule im Jahr 2022 liefert Anregungen für ein Rollenspiel, das Schüler:innen ab 14 J. für Themen wie Migration, Flucht, soziale Herkunft usw. sensibilisieren kann. Jürgen Slegers in Digitale Spiele in der Schule t1p.de/DSidSch
Defcon	Methode: Jugendmedienschutz 2 - Defcon . Vereinfachte Nachstellung einer USK-Prüfsituation zur Alterskennzeichnung des digitalen Spiels Defcon . Jürgen Slegers auf gameskompakt.de t1p.de/Defcon-gk
games for future	CryptPad mit Materialien zu Games for future (Klimawandel, Klima- und Umweltschutz, Nachhaltigkeit und andere ernste Themen): t1p.de/gff-jfc . Siehe auch Jürgen Slegers (2020): Games for future - Spiele(n) mit ernststen Themen . In: MedienConcret : Natürlich digital. Heft 1/20. S. 90-97. (pdf-Version: t1p.de/gff-mc20)
Geschlecht in digitalen Spielen	Methode: Geschlecht in digitalen Spielen – und der Gesellschaft zur Tatsache, dass Handlungen und Charaktere in digitalen Spielen oft stereotypen Geschlechterrollen folgen . Maike Groen in Digitale Spiele in der Schule t1p.de/DSidSch
Stolpersteine in Pokémon Go	Dürfen Stolpersteine ¹² in Pokémon Go als Pokéstops dienen, an denen Spielende für das Spiel benötigte Gegenstände bekommen können? Die Diskussion ist kombinierbar mit der folgenden App: stolpersteine-guide.de

werden kann, gewinnt in Gesprächen mit Freundinnen und Freunden an Bedeutung, die dasselbe Spiel ganz anders erlebt haben.“¹³

Rüdiger Funiok und Sebastian Ring gehen wie folgt auf die sozial-ethische Perspektive ein: „So lange der Handlungsrahmen ein ausschließlich individueller ist – wenn also Spiele im Einzelspielmodus und ohne Öffentlichkeit gespielt werden –, ist der Betreffende im Wesentlichen nur sich selbst gegenüber verantwortlich. Beim Spielen mit anderen sieht die Sache schon anders aus. Hier müssen die Spielenden mit berechnen (und verantworten), wie ihre ‚Züge‘ und Mitteilungen bei den anderen Personen ankommen, wie sie auf diese wirken.“¹⁴ Das Ermöglichen gemeinsamer Spielerlebnisse mit anschließendem Austausch lässt sich medienpädagogisch auf vielfache Weise gut begründen und gewinnbringend begleiten.

Wie ich bereits erwähnt habe, reicht ein Beitrag nicht aus, um alle wichtigen Facetten zum Thema Spiele mit Haltung! aufzugreifen. So fehlen z.B. Aspekte wie Toxic Behavior in Gaming-Communities, Arbeitsbedingungen, Ideologien und Haltungen in der Games-Branche, Nachhaltigkeit und Verantwortung in der digitalen Spielekultur oder individuelles Spiel- und Kaufverhalten.

Der Aspekt der Barrierefreiheit bei digitalen Spielen wurde bei der Auswahl der gewählten Spielebeispiele in diesem Beitrag ebenfalls nicht berücksichtigt, denn im Großteil der digitalen Spiele auf dem Markt fehlen noch viel zu häufig zusätzliche und nützliche Einstellmöglichkeiten. Hier verändert sich langsam etwas und Entwicklerteams beginnen zu verstehen und zusätzliche Hilfen und Individualisierungsoptionen einzuplanen. Beispiele wie die „Schlausteuern“ bei **Mario Kart**, die das Lenken automatisch unterstützt, Barrierefreiheitsfunktionen bei **The Last of Us: Part II** oder in **Horizon: Forbidden West** sind erwähnenswerte Beispiele. Projekte wie „**Gaming ohne Grenzen**“¹⁵ (FJMK) oder auch „**Medienbildung inklusiv mit digitalen Spielen (InGame)**“¹⁶ (TH Köln / IMM / Spielraum) beschäftigen sich u.a. mit Herausforderungen und Lösungen von Zugänglichkeit, Spielbarkeit und Teilhabe im Kontext digitaler Spiele(-kultur).

An der Stelle teile ich gerne meine Erkenntnis aus vielen Jahren medienpädagogischer Arbeit mit digitalen Spielen: Es muss nicht immer **FIFA**, **Minecraft** oder **Fortnite** sein, auch mit unbekannteren oder vermeintlich schlechteren Spielen lässt sich gut arbeiten. Hilfreich ist es, die Heranwachsenden und Erwachsenen stets ernst zu nehmen, neugierig zu machen, zu begeistern, zu fordern, dabei authentisch und offen zu sein. Und ja, es braucht kurzzeitig vielleicht etwas mehr Anstrengung, ein Spiel zu nutzen, dass kein Top-Seller ist und allen bekannt ist.

Für das Angebot **gameskompakt**¹⁷, das sich verstärkt der Medienkompetenzvermittlung bei Eltern, Lehrer:innen und Pädagog:innen widmet, habe ich mir vor über zehn Jahren den Slogan „Spiele muss man spielen, um sie zu verstehen“ überlegt. Dies möchte ich passend zum Beitrag aufgreifen und erweitern: „Spielende, das Spielen und digitale Spiele bieten uns vielfältige Wege und Brücken in Richtung Verständnis, Erkenntnis, Reflexion, Austausch, Zueinander, Miteinander, Kreativität, Interaktion, Unterhaltung, Lern- und Experimentierräume und anderer Medien- und Lebenswelten – gerade in der medienpädagogischen Praxis sollten wir diese Wege gehen, um zu verstehen und spielend einige unserer Ziele und unser Gegenüber zu erreichen.“

ANMERKUNGEN

1. Weitere Informationen: t1p.de/ethikundgames
2. Das „Trolley-Problem“ (ab 1930) ist sicherlich eines der bekanntesten moralphilosophischen Gedankenexperimente, die ein moralisches Dilemma beschreiben. Eine zeitgemäße und spielerische Umsetzung zum Thema selbstfahrende Autos erfasst die „Moral Machine“: moralmachine.net/hl/de
3. duden.de/rechtschreibung/Haltung#bedeutungen
4. Schwer Christina und Solzbacher, Claudia (Hrsg. 2014): Professionelle pädagogische Haltung. Bad Heilbrunn.
5. Lippok, Michael (2020): Life is about Choices. Moralische Bildung im Rahmen der medienpädagogischen Arbeit mit Computerspielen. In: Mehringer, V.; Warborg, W (Hrsg.): Spielzeug, Spiele und Spielen, Wiesbaden
6. Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang (1997): Computerspieler wählen lebensstypisch: Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen. In: Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung, S. 67ff
7. vgl. Fritz Wolfgang (2018). Wahrnehmung und Spiel. Weinheim, u.a. Kapitel 4: Wie Spielprozesse wirken. S. 388ff und Tanja Witting (2007): Wie Computerspiele uns beeinflussen. Transferprozesse beim Bildschirm-spiel im Erleben der User.
8. vgl. u.a. Johan Huizinga, Roger Caillois, Hans Scheuerl.
9. vgl. hierzu verschiedene Beiträge u.a. von Jürgen Fritz, Jane McGonigal, Christoph Klimmt, Jeffrey Wimmer, Johannes Fromme, Benjamin Jörissen, Konstantin Mitgutsch, Martin Geisler.
10. Funiok, Rüdiger und Ring, Sebastian (2014): Moral im Spiel. Anforderungen und Rahmenbedingungen moralischen Urteilens. In: Demmler, Kathrin / Lutz, Klaus / Ring, Sebastian (Hrsg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München, S. 109-116
11. t1p.de/diepresse-307830
12. Mit Stolpersteinen erinnert der Kölner Bildhauer Gunter Demnig seit über 25 Jahren an Opfer der NS-Zeit, indem er vor ihrem letzten Wohnort Gedenktafeln aus Messing auf dem Gehweg verlegt. Webseite zum Projekt Stolpersteine: stolpersteine.eu
13. Koberg, Harald (2021): Freies Spiel. Digitales Spielen und die Sehnsucht nach Wirkmächtigkeit. Buchner-Verlag, S. 47
14. Vgl. Funiok und Ring 2014
15. Das Projekt „Gaming ohne Grenzen“ befasst sich mit dem Thema Barrierefreiheit / Barrierearmut digitaler Spiele: gaming-ohne-grenzen.de
16. Webseite des Instituts Spielraum / TH Köln: th-koeln.de/spielraum
17. Älteres Angebot zur Medienkompetenzvermittlung mit Schwerpunkt „Digitale Spiele“: gameskompakt.de

AUTOR JÜRGEN SLEEGERS

ist MedienSpielPädagoge und arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Institut für Medienforschung und Medienpädagogik an der TH Köln.