


Pazifismus – Ein spielerischer Denkanstoß

Geschätzte Dauer	15-45 Minuten
Anmerkungen	Diese Methode kann zum Beispiel im Ethik- oder Philosophieunterricht angewendet werden.
Sozialform	Plenum
Material / Technik	- Ausgedruckte Arbeitsblätter - PC mit Internetanschluss und Flash-Plugin, Beamer
Ziele	Reflexion von Gewaltdarstellung in den Medien
Zielgruppe	Diese Methode eignet sich für Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren
Praxisfeld	Schule, Kindertagesstätte, OKJA, Offener Ganzttag
Pädagogischer Fokus	Sensibilisierung, Reflexion
	Mehr Informationen zum Spiel unter http://www.majorbueno.com

Kontakt  SPIELRAUM Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Technology Arts Sciences TH Köln	Spielraum – Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften TH Köln – Ubierring 48 – 50678 Köln
Ansprechperson	Maïke Groen, TH Köln, maïke.groen@th-koeln.de

Methodenbeschreibung

In digitalen Spielen tut man vieles ganz selbstverständlich, was im Alltag inakzeptabel erscheint. Spieler*innen können in die Rollen von moralisch ambivalenten oder böartigen Personen schlüpfen und stehlen, zerstören und töten. Selbst in eigentlich harmlosen und kinderfreundlichen Spielen sind solche Handlungen Standard: Super Mario plättet mit gezielten Sprüngen die kleinen Goombas, Kirby verschluckt seine Widersacher einfach und in „Minecraft“ töten wir Monster und Tiere. Durch ihre abstrakte Darstellung in diesen Games wird die Gewalt jedoch nicht als solche wahrgenommen.

Genau deshalb kann das Flash-Game „The Visit“ als idealer Anstoß für eine Diskussion über Gewalt und Pazifismus genutzt werden, denn es bricht mit den Erwartungen der Spielenden. Sie schlüpfen in die Rolle eines Mannes, der seine Freundin besuchen möchte und nicht mehr tun muss, als den Weg zu ihrem Haus zurückzulegen. Da das Spiel wie ein typisches Jump’n’run aufgebaut ist, lädt es dazu ein, nebenbei ganz selbstverständlich auf die gelegentlich vorbeilaufenden Krabben draufzuhüpfen – es sanktioniert diese Handlung jedoch, indem es den Protagonisten prompt von der Polizei abführen lässt und ins Gefängnis steckt. Je nachdem, wie sich der „Held“ sich anschließend verhält, verzeiht ihm die Freundin sein Verhalten oder setzt ihn zornig vor die Tür. Und wenn er sich total daneben benimmt, will selbst die geliebte Hauskatze nichts mehr mit ihm zu tun haben.

Ablauf

Ein Spieldurchgang dauert etwa 5 Minuten und sollte bevorzugt in der Gruppe erfolgen, damit der Überraschungsmoment im Spiel für alle Beteiligten gleichzeitig erfolgt. *(Hinweis: Bitte geben Sie vorab keine Tipps - zum Beispiel, dass man gar nicht über die Krabben hüpfen muss, sondern gefahrlos an ihnen vorbeilaufen kann.)* Im Anschluss an die Anspielphase bieten sich folgende Fragen an, um zu der Diskussion überzuleiten:

- Warum ist der*die Spieler*in auf die Krabbe gesprungen?
- Mit welchen Konsequenzen habt ihr gerechnet?
- Wie findet ihr es, dass der*die Spieler*in bestraft wurde? Ist die Strafe angemessen?

Nach dieser kurzen Reflexionsphase kann ein intensiveres Gruppengespräch über die selbstverständliche Anwendung von Gewalt in digitalen Spielen (und anderen Medien) folgen. Mögliche Leitfragen lauten hier:

- Warum wird Gewalt in Spielen (und anderen Medien) so oft als Lösung präsentiert?
- Findet ihr das okay?
- Welche Alternativen könntet ihr euch vorstellen?
- Warum, meint ihr, werden sie vergleichsweise selten genutzt?
- Warum fühlen sich Spieler*innen nur selten schlecht, wenn sie Gegner*innen und unbeteiligte Dritte töten? Was müsste passieren, damit ihr euch schlecht fühlt?

Die Methode kann für sich stehend oder als kurzweiliger Aufhänger z.B. im Ethikunterricht genutzt werden.

Das Spiel ist kostenlos verfügbar und kann direkt im Browser mit Flash-Plugin gespielt werden. Benötigt wird hierfür ein PC oder Laptop mit Internetverbindung und eine Tastatur. In größeren Gruppen bietet sich die Nutzung eines Beamers an.

Link: <http://www.newgrounds.com/portal/view/604582/>