



Digitale Spiele in der Jugendarbeit

Beispiele aus dem Projekt
„Ethik und Games“



SPIELRAUM
Medienpädagogik in der
digitalen Spielekultur

**Technology
Arts Sciences
TH Köln**

Grußwort

Liebe Leserinnen und Leser,

digitale Spiele sind ein fester Bestandteil der Lebenskultur junger Menschen und fest in ihren Alltag integriert. Etwa zwei Drittel aller Jugendlichen in Deutschland spielen täglich oder mehrmals wöchentlich zu Hause am PC oder an der Konsole wie auch mobil auf dem Smartphone oder Tablet. Daneben schauen viele Kinder und Jugendliche professionellen YouTuberinnen und YouTubern bei Let's Plays über die Schulter. Let's Playerinnen und Let's Player avancieren in Jugendkreisen zu Berühmtheiten, von deren Klick- und Abonnementzahlen viele andere Stars nur träumen können. Nicht zuletzt bejubeln auch immer mehr Jugendliche in ausverkauften Veranstaltungsarenen ihre Gaming-Idole bei großen E-Sport-Events, während Millionen Zuschauerinnen und Zuschauer die internationalen Turniere zeitgleich im Livestream verfolgen. Die Nutzung digitaler Spiele ist damit längst keine jugendkulturelle Randerscheinung mehr.

Mit Hilfe digitaler Spiele können Jugendliche sich selbstwirksam erleben, als anerkannte Expertinnen und Experten auftreten, sich im Teamplay üben und einen Zugang zu vielfältigen Themen finden, die im Spiel verhandelt werden. Für die Pädagogik besteht die Aufgabe darin, dieses vorhandene Interesse aufzugreifen und die Bereitschaft und Motivation der Jugendlichen zu nutzen,

sich mit digital vermittelten Inhalten und ihrem Spielverhalten auseinanderzusetzen. Gerade die Jugendarbeit findet hier vielversprechende Anknüpfungspunkte zur Förderung eines kritisch-reflexiven und sozialverantwortlichen Umgangs mit (digitalen) Medien. Es bedarf hierfür aber auch entsprechender gesetzlicher Rahmenbedingungen, denn Jugendliche haben ein Recht auf Teilhabe, Orientierung und Schutz auch in der digitalen Welt.

Ziel im Projekt „Ethik und Games“ war es, Spielerinnen und Spieler zum Nachdenken über moralische Entscheidungen im Spiel und in der Spielkultur anzuregen. Mit Jugendlichen wurden gemeinsam Wege gefunden, um digitale Spiele zur kritischen und kreativen Auseinandersetzung mit Normen und Werte einzusetzen. Ein inhaltlicher Fokus lag auf der Darstellung von Figuren, Konflikten und Konfliktlösungen. Zusätzlich wurden Entscheidungen in den Blick genommen, die die Spielkultur betreffen, also außerhalb des Spiels auf Seiten der Konsumentinnen und Konsumenten und der Produzentinnen und Produzenten zu verorten sind. Zu den Bereichen „Ethik im Spiel“, „Ethik beim Spielen“ und „Ethik über das Spiel(en) hinaus“ wurden entsprechende Methoden und Projekte realisiert. In der vorliegenden Broschüre werden einige erfolgreich erprobte medienpädagogische Methoden

Inhalt

In dieser Broschüre

Grußwort	2
Inhaltsverzeichnis	3
„Ethik und Games“ in der Jugendarbeit	4
<i>This War of Mine</i> – Was gilt Moral im Krieg? ...	6
Alle anders – alle gleich?	8
Smartphones – Wovor wir Augen und Ohren verschließen	10
Pazifismus – Ein spielerischer Denkanstoß	12
<i>Don't Make Love</i> – Umgangsformen in Beziehungen	14
<i>The Unstoppables</i> – Vielfalt erleben und wertschätzen	16
Life's about choices – Entscheidungen reflektieren mit <i>Life is Strange</i>	18
Charakter-Sammelkarten – Stereotype in digitalen Spielwelten	20
Level 1 – Einstieg in das Thema Games	22
Geständnis eines Cheaters	24
Das soziale FIFA-Turnier	26
Herausforderung Multiplayer	28
Analoger Shooter	30
Talkrunde zur Alterskennzeichnung	32
Free-to-Play but Pay-to-Win	34
Unknown Games!	36
privat	38
Spielungen	40
Schweich zockt – eine Peer-to-Peer-LAN-Party	42
Spiele pädagogisch beurteilen	44
Gamescamp – Ethik und Games	46
games4interaction	48
Informationen / Impressum	50
Digitale Spiele in der Jugendarbeit – Anregungen aus der Praxis	52

und Projekte vorgestellt, die im Rahmen des Projekts „Ethik und Games“ vom Institut Spielraum (TH Köln) in Kooperation mit diversen Praxispartnerinnen und Praxispartnern aus der Jugendarbeit entwickelt wurden. Die Methoden und Projekte sind niedrigschwellig konzipiert und lassen sich in vielfältigen pädagogischen Kontexten umsetzen.

Wir freuen uns, wenn die Beispiele eine breite Anwendung finden, und wünschen Ihnen viel Freude bei der Lektüre und viel Erfolg bei der Umsetzung!

Bundesministerium für
Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Bundeszentrale für politische Bildung

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

Einleitung

„Ethik und Games“ in der Jugendarbeit

In digitalen Spielewelten legen Spieler*innen häufig ein Verhalten an den Tag, das im Alltag als „unmoralisch“ einzustufen ist. Es wird geraubt und geplündert, manchmal auch gemordet. Selten fragen sich die Spieler*innen, ob ihre Spielhandlungen legitim oder ethisch zu verantworten sind – schließlich ist es ja nur ein Spiel. Allerdings gibt es auch immer mehr Spiele, die ethische Fragen aufwerfen. Auch knüpfen Spiele an aktuelle gesellschaftliche Themen wie Flucht und Migration an; zudem werden verstärkt Geschlechterdarstellungen problematisiert. Wie nehmen Jugendliche und junge Erwachsene diese Entwicklungen wahr? Welche Fragen beschäftigen sie während des Spielens und welche danach? Wie setzen sie sich dazu in Beziehung?

Das Institut Spielraum am Forschungsschwerpunkt Medienwelten der TH Köln hat sich in den vergangenen knapp zweieinhalb Jahren in dem Projekt „Ethik und Games“ intensiv mit den genannten und weiteren Fragestellungen beschäftigt. Im Austausch mit Jugendlichen im Alter von 14 bis 24 Jahren und pädagogischen Fachkräften wurden Methoden, Materialien und Projekte entwickelt und erprobt, die sich zur kritischen und kreativen Auseinandersetzung mit ethisch-moralischen Fragestellungen in der digitalen Spielekultur

eignen. Ziel war es, Medienkompetenz im Umgang mit digitalen Spielen und darüber auch die selbstbestimmte und reflektierte Teilhabe am kulturellen Handlungsfeld digitale Spiele zu fördern.

Einen Schwerpunkt im Projekt „Ethik und Games“ bildete die ethische Reflexion spielimmanenter Themen, Geschichten und Entscheidungsszenarien. Daneben wurden aber auch ethische Fragen abseits konkreter Spielinhalte verhandelt, wie zum Beispiel das Verhalten während des Spielens oder innerhalb der Community. Ein weiterer Fokus wurde auf den Umgang der digitalen Spieleindustrie mit ihren Kund*innen gelegt. Diese verschiedenen Zugänge finden sich in der vorliegenden Broschüre wieder.

Alle Methoden und Projekte sind vorrangig für den niedrigschwelligen Einsatz mit Jugendlichen konzipiert, können aber selbstverständlich auch modifiziert und mit anderen Zielgruppen bzw. in anderen Praxisfeldern genutzt werden. Als Ausgangsbasis dienten sowohl die kommerziellen „AAA“- bzw. „Blockbuster“-Games, die von vielen Jugendlichen in ihrer Freizeit gespielt werden, als auch Indie-Games und Serious Games, die für einen kleineren Markt hergestellt werden und im Fall der Serious Games auch explizit ein Bildungs-

ziel verfolgen. Einige Spiele wurden im Rahmen des Projekts bewusst ausgewählt, andere von den Jugendlichen eingebracht.

Wir als Team von Spielraum möchten uns ganz herzlich beim Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, der Bundeszentrale für politische Bildung sowie dem Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen für die Förderung des Projekts „Ethik und Games“ bedanken und freuen uns, hier eine Auswahl an Methoden und Projekten vorstellen zu können. Kostenfrei abgerufen werden können sie über die Online-Kompetenzplattform für Medienpädagogik in der digitalen Spielkultur (Digitale-Spielewelten.de).

Wir wünschen viel Vergnügen!

Das Spielraum-Team



ab 30 Minuten



Einsteiger*innen

**Autor*in / Ansprechperson:**

André Weßel

Institution:

Spielraum / TH Köln

Short-Link: goo.gl/Ekv4TD**Spielertitel:** *This War of Mine***USK:** ab 16 Jahren**System:** Android/iOS, PC (Windows, Mac, Linux), PlayStation 4, Xbox One**Preis:** ab 12 €**Methodenziele:**

- Wissensvermittlung
- Sensibilisierung
- Reflexion

Sozialformen:

- Einzelarbeit
- Gruppenarbeit
- Plenum

Zielgruppen:

- Jugendliche
- Studierende

Praxisfelder:

- Offener Ganzttag
- OKJA
- Freizeit
- Studium

Pädagogische Besonderheiten:

- Inklusiv
- Interkulturell

This War of Mine – Was gilt Moral im Krieg?

Krieg ist ein vielfach präsentenes Thema in digitalen Spielen, doch das Kämpfen muss dabei nicht immer im Vordergrund stehen. Im Anti-Kriegsspiel *This War of Mine* bilden einige Zivilpersonen mitten in einem Bürgerkrieg eine Schicksalsgemeinschaft. Damit sie überleben, müssen ihre Grundbedürfnisse erfüllt, d.h. ihr Hunger gestillt sowie ihre körperliche und seelische Gesundheit erhalten werden. Regelmäßig stehen die Spieler*innen vor der Entscheidung, im Interesse des Überlebens der Gruppe andere Menschen zu bestehlen, auszurauben oder gar zu töten. Ganz wichtig: Einmal getroffene Entscheidungen können nicht revidiert werden und wenn eine Spielfigur stirbt, gibt es keine zweite Chance. Im Spiel stellen sich immer wieder die Fragen: Was ist legitim, was nicht? Gelten im Krieg andere moralische Maßstäbe als zu Friedenszeiten?



Gelten im Krieg andere Gesetze?

This War of Mine sensibilisiert für das Leiden der Zivilbevölkerung und konfrontiert Spieler*innen mit schwierigen moralischen Entscheidungen.

Bild: 11 Bit Studios / Deep Silver

Je nachdem, welche zeitlichen Ressourcen zur Verfügung stehen, können unterschiedliche Spielmodi ausgewählt werden. Einsteiger*innen sei empfohlen, das Spiel einfach zu starten und zu spielen, bis alle Figuren gestorben sind – anfangs dauert das meist weniger als eine Stunde. Fortgeschrittene können über einen Editor noch kürzere Spielsequenzen mit einer Spieldauer ab ca. zehn Minuten konstruieren, in denen die Spieler*innen mit bestimmten dilemmatischen Entscheidungssituationen konfrontiert werden. Über deren Ausgang kann z. B. die gesamte Gruppe abstimmen, oder es werden im Vorhinein verschiedene Rollen wie Spielende, Beratende und Beobachtende verteilt.

Das Setting von *This War of Mine* ist an die Jugoslawienkriege der 1990er-Jahre angelehnt, lässt sich aber auch leicht auf andere Kriege übertragen. Es bietet einen Zugang zu vielfältigen Themen, u. a. zur Diskussion der gesellschaftlichen Folgen bewaffneter Konflikte und zur Frage nach den Auswirkungen des Zusammenbruchs ziviler Ordnungsstrukturen auf ethisches Empfinden und moralisches Handeln der Bevölkerung.

Ziel der Methode ist es, mit Jugendlichen gemeinsam das im Spiel Erlebte zu diskutieren und sie ihre spezifische Sicht auf die Ereignisse einbringen zu lassen. So können z. B. als problematisch zu beurteilende Spielsituationen, in denen Gewalt gegen Mitmenschen angewendet wurde, kritisch reflektiert und dabei das Thema der Gültigkeit von Recht und Gesetz in Kriegszeiten besprochen werden. Darüber hinaus bietet das Spiel die Möglichkeit einer vergleichsweise empathischen Erfahrung der Lebensumstände während eines Bürgerkriegs und kann dabei helfen, Fluchtgründe nachzuvollziehen.

Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



ab 30 Minuten



Einsteiger*innen



Autor*in / Ansprechperson:

Maike Groen

Institution:

Spielraum / TH Köln

Short-Link:

goo.gl/4GcfW9

Spielertitel: z. B.: *Bayonetta*, *Devil May Cry*,
New Super Mario Bros.,
Super Princess Peach

USK: variiert je nach Spieleauswahl

System: variiert je nach Spieleauswahl

Preis: variiert je nach Spieleauswahl

Methodenziele:

- Einstieg / Auflockerung
- Wissensvermittlung
- Sensibilisierung
- Reflexion

Sozialformen:

- Einzelarbeit
- Gruppenarbeit
- Plenum

Zielgruppen:

- Jugendliche

- Erwachsene
- Pädagog*innen
- Studierende
- Multiplikator*innen

Praxisfelder:

- Schule
- Offener Ganztag
- OKJA
- Freizeit

Pädagogische Besonderheiten:

- Gender

Alle anders – alle gleich?

Diese Methode eignet sich für verschiedene Altersgruppen und kann gut zu Beginn eines Seminars eingesetzt werden, um die Wahrnehmung zu schulen und für alltägliche Diskriminierung zu sensibilisieren. Mit Hilfe verschiedener Materialien wird analysiert, welche (indirekten) Bedeutungen Wörter und Darstellungen in digitalen Spielen haben.

Zunächst erhalten die Teilnehmenden ein Arbeitsblatt, über das sie Begriffe und Redewendungen auf deren implizite Botschaften untersuchen. Aufgabe ist es, neutralere Formulierungen für die verwendeten Begriffe zu finden (negative Beispiele: Frauenarbeit, schwaches Geschlecht, Schlampe). In Kleingruppen oder im Plenum wird anhand von Leitfragen darüber diskutiert, welche Konsequenzen diese Ausdrücke für die Betroffenen haben könnten und wie diese Wörter wohl entstanden sind. Gleichzeitig sollen auch



Die Methode sensibilisiert für Alltagsdiskriminierungen. Reflektiert wird, wie sehr Sprache und Darstellungen im digitalen Spiel das Denken und die Normen einer Gesellschaft widerspiegeln.

Bild: 1943 „Rosie the Riveter“

positive Beispiele und Formulierungen herausgearbeitet werden.

Der Schwerpunkt liegt anschließend auf der Analyse und dem Erleben von digitalen Spielen. Hierfür werden Spiele aus einem Genre verglichen, die entweder eine Protagonistin oder einen Protagonisten haben (z. B. *Bayonetta* und *Devil May Cry*, *New Super Mario Bros.* und *Super Princess Peach*). Auch hier werden zunächst wieder die versteckten Botschaften herausgearbeitet. Dabei können folgende Fragen helfen:

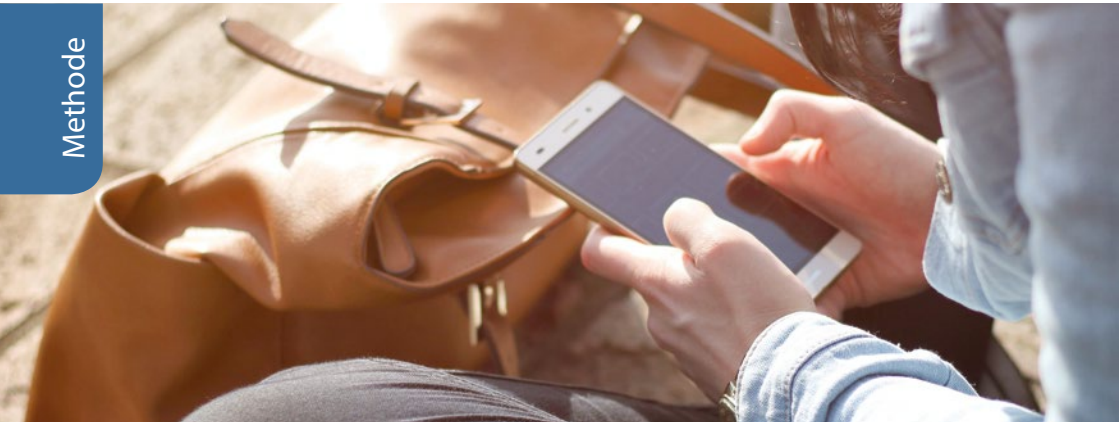
- Welche visuellen Eigenschaften haben die Avatare?
- Was können sie, womit kämpfen sie?
- Welche Ziele haben sie, was motiviert sie?
- Was für Botschaften werden damit über Männer und Frauen transportiert?

Die Fragen helfen, die (indirekten) Bedeutungen der Darstellungen in digitalen Spielen offenzulegen, und sensibilisieren für Diskriminierungen. Mit Hilfe der angebotenen Materialien kann die Methode auch sehr einfach abgeändert werden, um

zu Ableismus, Rassismus, Antiziganismus, Antisemitismus und anderen Diskriminierungsformen zu arbeiten.

Begrüßenswert wäre es, wenn die Spiele von den Teilnehmenden gespielt werden könnten. Alternativ sind Links zu Trailern angegeben, die ebenfalls eine gute Grundlage für die Analyse bieten.

Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



ab 30 Minuten



Einsteiger*innen

**Autor*in / Ansprechperson:**

André Weßel

Institution:

Spielraum / TH Köln

Short-Link: goo.gl/qeLxTS**Spielertitel:** *Phone Story***USK:** keine Prüfung erfolgt**System:** Android/iOS,
PC (Windows, Mac, Linux)**Preis:** kostenlos**Methodenziele:**

- Wissensvermittlung
- Sensibilisierung
- Reflexion

Praxisfelder:

- Schule
- Offener Ganztag
- OKJA
- Freizeit

Sozialformen:

- Einzelarbeit
- Gruppenarbeit
- Plenum

Zielgruppen:

- Jugendliche
- Erwachsene
- Studierende

Smartphones – Wovor wir Augen und Ohren verschließen

Kaum eine Stunde vergeht, ohne dass wir einen Blick auf unser Smartphone werfen. Es ist für Jugendliche und Erwachsene inzwischen zu einem Alltagsgegenstand geworden. Doch was steckt eigentlich dahinter? Selten denken wir darüber nach, woraus es besteht. Wo wurde es hergestellt? Warum hält es oft nur für eine begrenzte Zeit? Und was passiert mit dem alten Telefon, wenn wir uns ein neues kaufen? Das Spiel *Phone Story* bietet eine gute Gelegenheit zur Auseinandersetzung mit diesen Fragen. In vier kommentierten Minispielen, die jeweils weniger als eine Minute dauern, beschäftigt sich das Spiel kritisch u. a. mit Produktionsweise, Marketing und Wiederverwertung von Smartphones. Wer spielt, wird dabei zum* zur Kompliz*in der Industrie und macht sich deren fragwürdige Methoden zu eigen: So müssen in einer Coltanmine schuf-



Tagtäglich nutzen wir unsere Smartphones, doch z. B. über deren Herstellungsprozess und -bedingungen wissen wir wenig. Das kostenlose Browserspiel *Phone Story* öffnet die Augen für „die dunkle Seite“ unserer ständigen Begleiter.

Bild: ToFros.com

tende Kinder beaufsichtigt, lebensmüde Fabrikarbeiter*innen vor dem Selbstmord gerettet, gierige Lifestyle-Junkies mit den neuesten Geräten versorgt sowie alte Smartphones entsorgt werden. Die satirisch überspitzten Spielziele sollen bewusst irritieren, sodass Spielende zum Nachdenken angeregt werden. Die Grafik ist einfach gehalten, Texte und Ton sind nur in englischer Sprache verfügbar.

Phone Story bietet vielfältige pädagogische Einsatzmöglichkeiten:

1. Arbeit im Plenum: Es wird ein*e Spieler*in ausgewählt, der*die das Spiel den anderen vorspielt. Bild und Ton müssen für alle gut sichtbar bzw. verständlich sein. Die Zuschauer*innen werden in zwei Gruppen eingeteilt: Gruppe A konzentriert sich vorrangig auf das sichtbare Spielgeschehen, Gruppe B hört in erster Linie auf den englischsprachigen Kommentar und versucht zu erfassen, was der Sprecher sagt. Nach Spielende kommen alle miteinander ins Gespräch: Gruppe A gibt die Spielinhalte wieder, Gruppe B erläutert den Kommentar und

der*die Spieler*in beschreibt, wie er*sie sich beim Spielen gefühlt hat.

2. Einzelarbeit: Alle Teilnehmenden spielen das Spiel für sich. Danach findet ein Erfahrungsaustausch statt: Was wussten die Teilnehmenden bereits? Was war besonders überraschend, was besonders interessant? Zusätzlich kann eine Internetrecherche zur vertiefenden Behandlung der einzelnen Themen durchgeführt werden. Die Webseite zum Spiel bietet dazu weiterführende Informationen.

3. Neben der Auseinandersetzung mit den Spielinhalten kann *Phone Story* auch zum Englischlernen eingesetzt werden. Es bieten sich z.B. Übungen zum Hörverstehen und zum Übersetzen an.

Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



ab 30 Minuten



Einsteiger*innen

**Autor*in / Ansprechperson:**

Nina Kiel

Institution:

Spielraum / TH Köln

Short-Link:goo.gl/bl5Pex**Spieletitel:***The Visit***USK:**

keine Prüfung erfolgt

System:

PC (Windows, Mac, Linux)

Preis:

kostenlos

Methodenziele:

- Einstieg / Auflockerung
- Sensibilisierung
- Reflexion

Praxisfelder:

- Schule
- Offener Ganzttag
- OKJA

Sozialformen:

- Plenum

Zielgruppen:

- Kinder
- Jugendliche

Pazifismus – Ein spielerischer Denkanstoß

In digitalen Spielen tut man vieles selbstverständlich, was im Alltag inakzeptabel erscheint. Spieler*innen verstoßen gegen geltende gesellschaftliche Normen, schlüpfen in die Rollen von moralisch ambivalenten oder bössartigen Personen 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 und in *Minecraft* töten wir Monster und Tiere. Durch ihre fiktive Darstellung in diesen Games wird die Gewalt nicht als realistisch wahrgenommen. Dennoch können digitale Spiele dazu beitragen, sozial inakzeptables Verhalten zu reflektieren. Das Flash-Game *The Visit* bietet sich hierfür an. Es bricht mit den Erwartungen der Spielenden, indem es sie bestraft, wenn sie unmoralisch handeln.



Mit Hilfe des kurzen Flash-Spiels *The Visit* wird eine Diskussion über Gewaltanwendung und mögliche Alternativen in digitalen Spielen (und anderen Medien) angeregt.

Bild: Major Bueno

Die Spielenden schlüpfen darin in die Rolle eines Mannes, der seine Freundin besuchen möchte und hierfür 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 zu hüpfen – es sanktioniert diese Handlung jedoch, indem es den Protagonisten von der Polizei abführen lässt und wegen Mordes ins Gefängnis steckt. Je nachdem, wie sich der „Held“ anschließend verhält, verzeiht ihm die Freundin sein Verhalten oder setzt ihn zornig vor die Tür.

Ein Spieldurchgang dauert etwa 5 Minuten und sollte bevorzugt in der Gruppe erfolgen, damit der Überraschungsmoment im Spiel für alle Beteiligten gleichzeitig erfolgt. Im Anschluss an die Anspielphase bieten sich u. a. 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 Darstellung 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?
- Welche Alternativen könntet ihr euch vorstellen?
- Warum werden solche Alternativen vergleichsweise selten genutzt?
- Warum fühlen sich Spieler*innen nur selten schlecht, wenn sie Gegner*innen und unbeteiligte Dritte töten?

**Ergänzende Informationen zur Methode
sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf
Digitale-Spielewelten.de.**



ab 70 Minuten



Einsteiger*innen



Autor*in / Ansprechperson:

Nina Kiel

Institution:

Spielraum / TH Köln

Short-Link: goo.gl/L5tcEF

Spieletitel: *Don't Make Love*

USK: keine Prüfung erfolgt

System: PC (Windows)

Preis: 7 €

Methodenziele:

- Sensibilisierung
- Reflexion

Sozialformen:

- Einzelarbeit
- Plenum

Zielgruppen:

- Kinder
- Jugendliche
- Studierende

Praxisfelder:

- Schule
- Offener Ganzttag
- OKJA

Pädagogische Besonderheiten:

- Gender

Don't Make Love – Umgangsformen in Beziehungen

Don't Make Love ist ein interaktives Drama, in dem die Spieler*innen in die Rolle einer weiblichen oder männlichen Gottesanbeterin schlüpfen und mit ihrem Partner/ihrer Partnerin über die gemeinsame Beziehung sprechen. Die beiden Liebenden sehen sich mit einem großen Problem konfrontiert: Wollen sie sich endlich körperlich annähern, riskieren sie den Tod des Männchens, da manche weiblichen Gottesanbeterinnen ihre Partner beim Geschlechtsakt fressen. Das gesamte Spiel besteht in einem andauernden Dialog zwischen den beiden Gottesanbeterinnen, in dem sie über ihre Gefühle und Probleme sprechen.

In der ersten Variante der Methode spielen die Teilnehmer*innen zunächst im Plenum und entscheiden währenddessen in einer moderierten Runde, wie sie das Gespräch im Spiel führen wollen. Dabei ist eine



Mit dem interaktiven Liebesdrama *Don't Make Love* werden Jugendliche dazu angeregt, ihr Verhalten in Beziehungen zu reflektieren.

Bild: Maggese

Person für die Texteingabe zuständig. Bei einer größeren Gruppe bietet es sich an, das Spiel mit einem Beamer an eine Wand zu projizieren, damit es für alle gut sichtbar ist. Nach der Anspielphase halten alle in Einzelarbeit schriftlich fest, was ihnen in einer Beziehung wichtig ist, danach werden die Ergebnisse gesammelt und geclustert. Im Anschluss spricht die Gruppe über ihre persönlichen Vorstellungen und gleicht diese mit ihrem Verhalten in der Anspielphase ab. Danach kann eine erneute Spielphase folgen, in der die Teilnehmer*innen versuchen, ihre Vorschläge für eine gute Beziehung zu berücksichtigen. Zum Abschluss kann der*die Moderierende gemeinsam mit der Gruppe über die Themen Respekt, Empathie und andere wichtigen Faktoren in einer Beziehung reflektieren.

Die zweite Variante beginnt mit einer kürzeren Anspielphase oder dem gemeinsamen Anschauen des Trailers. Zwei Teilnehmer*innen nehmen anschließend die Rollen der Gottesanbeterinnen ein und stellen den Dialog im Rahmen eines Rollenspiels nach – sie versetzen sich also in das Szenario und reagieren spontan auf

die Aussagen des Gegenübers. Nach jeder Runde ziehen die beiden Spieler*innen ein Fazit ihres Verhaltens. Sie sprechen mit der Gruppe darüber, was gut war und was womöglich nicht so gut gelaufen ist und überlegen sich, was sie hätten anders machen können. Im Anschluss versucht sich das nächste Zweierteam an der Übung und gibt bzw. erhält ebenfalls Feedback. Nach zwei bis drei Runden erfolgt der Abschluss der Einheit mit einer Gruppendiskussion.

**Ergänzende Informationen zur Methode
sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf
Digitale-Spielewelten.de.**



ab 60 Minuten



Einsteiger*innen



Autor*in / Ansprechperson:

André Weßel

Institution:

Spielraum / TH Köln

Short-Link: goo.gl/Jm2Wxs

Spielertitel: *The Unstoppables*

USK: keine Prüfung erfolgt

System: Android/iOS

Preis: kostenlos

Methodenziele:

- Einstieg / Auflockerung
- Wissensvermittlung
- Sensibilisierung
- Reflexion

Sozialformen:

- Einzelarbeit
- Gruppenarbeit
- Plenum

Zielgruppen:

- Kinder
- Jugendliche

Praxisfelder:

- Schule
- Offener Ganzttag
- OKJA
- Freizeit

Pädagogische Besonderheiten:

- Inklusion

The Unstoppables – Vielfalt erleben und wertschätzen

In Artikel 8 der UN-Behindertenrechtskonvention wird gefordert, in der gesamten Gesellschaft das Bewusstsein für Menschen mit Behinderungen und ihre Fähigkeiten zu schärfen. *The Unstoppables* bietet die Möglichkeit, sich Themen wie Behinderung, Inklusion und Barrierefreiheit auf spielerische Art und Weise anzunähern und den defizitären Blick, dem betroffene Menschen häufig ausgesetzt sind, ein Stück weit abzumildern. Denn die vier Held*innen des Spiels haben zwar allesamt körperliche, sinnliche oder kognitive Einschränkungen, im Vordergrund stehen aber ihre besonderen Talente. So kann die minderwüchsige Mai enorm hoch springen, der querschnittsgelähmte Achim ist schnell und kann mit seinem Rollstuhl andere Personen transportieren, während die blinde Melissa ihren Stock als verlängerten Arm benutzt. Die



Der Inklusion und gesellschaftlichen Teilhabe von Menschen mit Behinderungen wird seit einigen Jahren eine zentrale gesellschaftliche Bedeutung beigemessen. *The Unstoppables* bietet einen spielerischen Zugang zur Thematik.

Bild: Gentle Troll Entertainment

verschiedenen Fähigkeiten müssen dabei geschickt miteinander kombiniert werden, um das Spielziel zu erreichen: einen Kriminalfall zu lösen und so Melissas entführten Hund Tofu wiederzufinden.

The Unstoppables kann in ca. 30 bis 45 Minuten durchgespielt werden. Es ist für Kinder ab 8 Jahren geeignet, die zum Teil recht fordernden Rätsel bereiten aber auch Älteren noch Spaß. Das Spiel ist kostenlos für Smartphones und Tablets erhältlich und, neben kostenpflichtigen Printerzeugnissen, ein Teil des unter anderem von der Schweizerischen Stiftung für das cerebral gelähmte Kind und der Pädagogischen Hochschule Bern entwickelten mehrstufigen Lehrmittels „Prinzip Vielfalt“.

Das Spiel allein bietet bereits einen guten Einstieg in die Thematik und lädt junge Menschen zur Wertschätzung von Verschiedenheit als Basis für eine offene und sachliche Auseinandersetzung mit dem Thema Behinderung ein. Ratsam ist es, das Spiel zunächst komplett durchzuspielen, da es am Ende noch auf einen erweiterten Inklusionsbegriff verweist. Nach dem Spie-

len bietet sich die Möglichkeit, in einem Gruppengespräch eigene Erfahrungen mit Behinderungen im persönlichen Umfeld (z. B. Betroffene in Familie oder Nachbarschaft) oder auch am eigenen Leib (z. B. bei Krankheit oder Verletzung) einzubringen und verschiedene Behinderungsbilder zu besprechen. Denkbar ist ebenfalls, eine betroffene Person einzuladen und selbst aus ihrem Alltag erzählen zu lassen, um Barrieren und Teilhabemöglichkeiten zu thematisieren, unterschiedliche Fähigkeiten und Gemeinsamkeiten zu reflektieren und darüber auch Berührungspunkte abzubauen.

Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



ab 45 Minuten



Einsteiger*innen



Autor*in / Ansprechperson:

Bastian Krupp

Short-Link: goo.gl/83HYoZ

Spieltitel: *Life is Strange*

USK: ab 12 Jahren

System: Android/iOS, PC (Windows, Mac, Linux), PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One

Preis: ab 15 €

Methodenziele:

- Sensibilisierung
- Reflexion

Sozialformen:

- Gruppenarbeit
- Plenum

Zielgruppen:

- Jugendliche
- Erwachsene
- Lehrer*innen
- Pädagog*innen
- Studierende

Praxisfelder:

- Schule
- Offener Ganzttag
- OKJA
- Aus- und Weiterbildung

Life's about choices – Entscheidungen reflektieren mit *Life is Strange*

Life is Strange ist ein fünfteiliges Adventure, in dem die Spieler*innen in die Rolle der jungen Fotografiestudentin Max Caulfield schlüpfen. Als diese in ihre Heimat Arcadia Bay zurückkehrt, wird sie nicht nur mit einem komplizierten Schulalltag, sondern auch mit Übersinnlichem konfrontiert: Max verfügt plötzlich über die Fähigkeit, die Zeit zurückzudrehen. Mithilfe dieses Gameplay-Elements können im Spiel getroffene Entscheidungen bis zu einem gewissen Punkt rückgängig gemacht werden. So erleben Spieler*innen unmittelbar die kurzfristigen Auswirkungen ihres Handelns, sind aber gleichzeitig auch aufgefordert, langfristige Konsequenzen abzuwägen. Das Spiel konfrontiert die Spieler*innen mit zahlreichen schwierigen Situationen und giftelt unter anderem in einer Sequenz,



Diese Methode nimmt das Computerspiel *Life is Strange* zum Anlass, um mit jungen Menschen über aktive und passive Sterbehilfe zu reflektieren.

Bild: Dornmod Entertainment / Square Enix

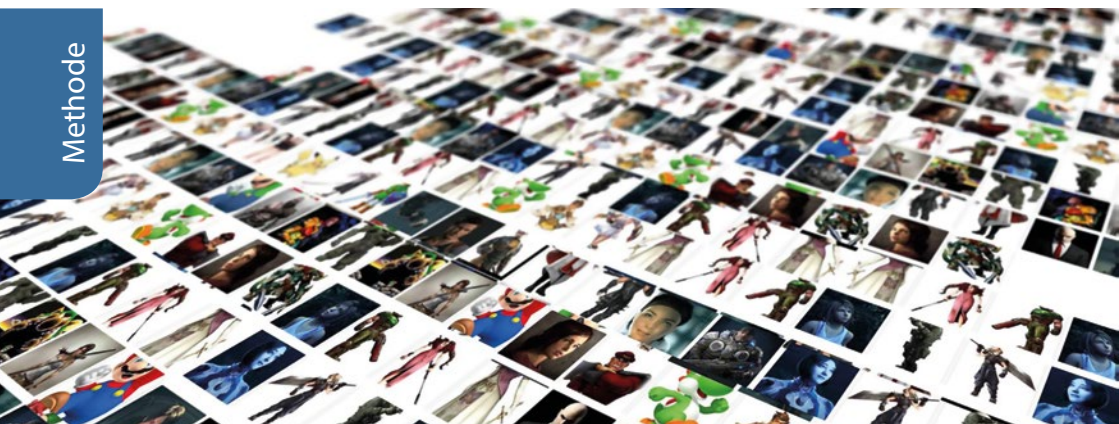
in der Max von ihrer todkranken besten Freundin darum gebeten wird, Sterbehilfe zu leisten.

Diese Szene zur Sterbehilfe lässt sich gut nutzen, um mit Jugendlichen in einem passenden Angebot der Offenen Jugendarbeit, im Offenen Ganztage oder im Schulunterricht zu reflektieren: Wie würden sie entscheiden und warum? Wie stellt sich die rechtliche Situation in Deutschland dazu dar? Da sich die beschriebene Szene erst in der vierten Episode des Spiels zuträgt, bietet es sich an, einen Ausschnitt aus einem Let's-Play-Video zu zeigen. Nachfolgend können verschiedene Ansätze gewählt werden, um das Thema weiter zu vertiefen, vom Rollenspiel über eine Podiumsdiskussion bis hin zur Entwicklung und Umsetzung eines Kurzfilms. Exemplarisch wird hier die Methodenvariante „Life's about choices – Entscheidungen reflektieren mit *Life is Strange*“ vorgestellt.

Einer kleinen Gruppe von Jugendlichen kommt die Aufgabe zu, unterschiedliche Interessensverbände in einer Diskussion über das Thema Sterbehilfe zu repräsen-

tieren (z. B. Politik, Kirche, Betroffene). Zur Vorbereitung bietet sich eine kurze Recherche der einzelnen Positionen an. Im Rahmen der Diskussion versuchen die Schüler*innen die wichtigsten Argumente ihrer jeweiligen Verbände zu formulieren und glaubhaft zu vertreten (selbst wenn sie persönlich nicht damit übereinstimmen). Nach der Diskussion tauschen sich alle Jugendlichen gemeinsam über die Argumente aus und beziehen sie auf die Szene im Spiel. Gesprochen werden sollte zum Abschluss insbesondere darüber, ob die Jugendlichen ihre Standpunkte im Laufe der Unterrichtseinheit geändert haben und sie sich im Spiel nun anders entscheiden würden.

Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



ab 15 Minuten



Einsteiger*innen



Autor*in / Ansprechperson:

Stephan Schölzel

Institution:

Infocafe Stadt Neu-Isenburg

Short-Link:

goo.gl/i4nM5b

Methodenziele:

- Einstieg / Auflockerung
- Sensibilisierung
- Reflexion
- Feedback / Abschluss

Sozialformen:

- Einzelarbeit
- Gruppenarbeit
- Plenum

Zielgruppen:

- Kinder
- Jugendliche
- Erwachsene
- Senior*innen
- Eltern
- Lehrer*innen
- Pädagog*innen

- Studierende
- Hochschul-
lehrende
- Multiplikator*innen

Praxisfelder:

- Kindertagesstätte
- Schule
- Offener Ganzttag
- OKJA
- Freizeit
- Familie
- Studium
- Aus- und
Weiterbildung

**Pädagogische
Besonderheiten:**

- Gender

Charakter-Sammelkarten – Stereotype in digitalen Spielewelten

Charakter-Sammelkarten sind Karten, die Spieler*innen im Rahmen einer selbstständigen Medienrecherche erstellen. Sie dienen dazu, sich eigene Vorstellungen und Vorannahmen gegenüber Personengruppen, Geschlechtern, Behinderungen usw. bewusst zu machen. Ziel ist es, anhand von Kategorisierungen eigene Klischees und Vorurteile zu reflektieren und Menschen insgesamt für Prozesse der Stereotypisierung und Ausgrenzung in digitalen Spielen bzw. der Gesellschaft zu sensibilisieren. Um die Methode erfolgreich einsetzen zu können, wird keinerlei Fach- oder Expert*innenwissen benötigt. Dieses kann vollständig durch die Teilnehmenden eingebracht werden – sogar dann, wenn keine Spiel- oder Medienaffinität vorhanden ist, denn die Kategorisierung und Einschätzung von abgebildeten Charakteren funktioniert auch dann, wenn man sie nicht



Mit Hilfe von (selbst gemachten) Charakter-Sammelkarten werden unterschiedliche Darstellungen von Videospielefiguren aufgezeigt und genutzt, um u. a. Stereotype, Geschlechterdarstellung und Werte in digitalen Spielen und der Gesellschaft zu reflektieren.

Bild: Stephan Schölzel

kennt. Fehlende Vorkenntnisse können den Prozess sogar erleichtern. Diejenigen, die die Methode anleiten, müssen also mit den abgebildeten Charakteren nicht vertraut sein.

Benötigt werden lediglich einige Sammelkarten, die verschiedene Figuren abbilden. Die Teilnehmenden können die Karten bzw. ihre (Lieblings-)Charaktere selbst mitbringen, alternativ können die Karten auch vor Ort recherchiert und gemeinsam erstellt werden. Der Fokus liegt vor allem auf digitalen Spielen, es besteht aber auch die Möglichkeit, Figuren aus anderen Medien einzubringen. Für den Anfang reicht eine Handvoll Karten. Das Sammelkarten-Set kann dann im Laufe der Zeit erweitert werden.

In einem zweiten Schritt können die Karten miteinander in Bezug gesetzt werden. Das Ziel ist hier, für Klischees und Vorurteile gegenüber verschiedenen Personengruppen zu sensibilisieren und auf Stereotype aufmerksam zu machen. Bezogen auf Geschlechterdarstellungen kann beispielsweise die Häufung von männlichen,

weißen, heterosexuellen, mitteleuropäischen Helden im mittleren Alter reflektiert werden. Als Leitfragen bieten sich unter anderem die folgenden an:

- Warum gibt es ein klares Ungleichgewicht zwischen männlichen und weiblichen Charakteren?
- Warum ist die „männliche“ Seite eher dunkel und erdfarben gehalten, wohingegen auf der „weiblichen“ Seite die helleren Farben (und Rosa) vorherrschen?
- Warum sind weibliche Monster meist konventionell attraktiv bzw. sexualisiert, während die männlichen auch hässlich sein „dürfen“?

Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



Methode



ab 30 Minuten



Einsteiger*innen



Autor*innen / Ansprechpersonen:

Kristina Kilders, Lutz Gebhard und Jürgen Slegers

Institutionen:

Jugendhaus TREFFER, Spielraum / TH Köln

Short-Link:

goo.gl/tqMdcG

Methodenziele:

- Einstieg / Auflockerung
- Wissensvermittlung
- Sensibilisierung
- Reflexion

Sozialformen:

- Gruppenarbeit
- Plenum

Zielgruppen:

- Kinder
- Jugendliche
- Pädagog*innen

Praxisfelder:

- Offener Ganztag
- OKJA

Level 1 – Einstieg in das Thema Games

Dieses Format eröffnet einen niedrigschwelligen Einstieg in das Thema „Ethik und Games“ und wurde im Jugendhaus TREFFER in Köln-Buchheim umgesetzt. Ohne umfangreiches Gaming-Vorwissen näherten sich die Pädagog*innen gemeinsam mit Jugendlichen dem Thema digitale Spiele und entwickelten einen ersten reflektierten Zugang auch zu ethischen Dimensionen des Mediums. Anknüpfend an die Erfahrungen im Jugendhaus TREFFER bietet sich ein dreischrittiges Verfahren an.

Zunächst werden die jugendlichen Besucher*innen gefragt, was sie an PC, Konsole oder Smartphone spielen. Die Titel und die Selbsteinschätzungen zur Spieldauer werden notiert. Zu den genannten Spielen werden danach von den Pädagog*innen alleine oder mit Unterstützung der Jugendlichen aussagekräftige Screenshots im Internet recherchiert, anhand derer die Heranwachsenden später die



In der Methode „Level 1 – Einstieg in das Thema Games“ wird aufgezeigt, wie das Thema Games niedrigschwellig und ohne viel Vorwissen von Pädagog*innen in die Praxis eingebunden werden kann.

Bild: Jürgen Slegers

Spiele vorstellen. Die Screenshots werden zusammen mit den Spieliteln in eine Präsentation eingebunden und die USK-Alterskennzeichnungen ergänzt – auch deshalb, da Jugendliche teils digitale Spiele spielen, die laut Jugendschutz nicht für sie geeignet sind. Mit der Alterskennzeichnung lässt sich später eine gute Überleitung u. a. zu den Themen Jugendschutz, Funktion der Alterskennzeichnung und Familienregeln zur Nutzung digitaler Spiele herstellen.

Die Screenshots zu den digitalen Spielen werden über einen Beamer an die Wand projiziert. Die Jugendlichen erläutern anhand der Screenshots, worum es in den Spielen geht und was sie daran fasziniert. Ergänzend zu den Aussagen der Jugendlichen können die Pädago*innen z. B. Fragen zu Aspekten des Jugendschutzes, zu In-Game-Käufen, moralischen Herausforderungen und Sexismus im Spiel oder allgemein zum Spielverhalten stellen und die Diskussion so auch auf ethische Aspekte lenken. Der Einstieg in das Thema kann gut an zwei Nachmittagen erfolgen. Wichtig dabei ist ein vorurteilsfreier und

wertschätzender Umgang miteinander, der Raum für Reflexion lässt.

Am Ende der Treffen wird gemeinsam gespielt. Hier bietet sich beispielsweise das Spiel *12 orbits* an, da es kostenlos und schnell zu erlernen ist und von zwei bis zwölf Personen gleichzeitig an einem Tablet oder einem PC gespielt werden kann. Andere geeignete Spiele, in denen das gemeinsame Mit- und Gegeneinander im Vordergrund steht und ebenfalls diskutiert werden kann, werden in der Methode „Herausforderung Multiplayer“ vorgestellt.

Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.

Wo fängt Cheaten an und wo hört Spielen auf?



ab 30 Minuten



Einsteiger*innen



Autor*in / Ansprechperson:

Jürgen Slegers

Institution:

Spielraum / TH Köln

Short-Link:

goo.gl/8u6oyx

Spielertitel:

Pokémon Go

USK:

ab 6 Jahren

System:

Android/iOS

Preis: kostenlos (In-Game-Käufe möglich)

Methodenziele:

- Einstieg / Auflockerung
- Sensibilisierung
- Reflexion

Sozialformen:

- Gruppenarbeit
- Plenum

Zielgruppen:

- Kinder
- Jugendliche

Praxisfelder:

- Schule
- Offener Ganztag
- OKJA

Geständnis eines Cheaters

Ausgangspunkt der Methode ist das Video-Geständnis eines Spielers, der einräumt, im Spiel *Pokémon Go* gecheatet, also betrogen zu haben. Das Geständnis beginnt mit der Aussage: „Ich habe gecheatet und bin mir nicht sicher, wie ich das finden soll“. Am Ende des Videos (4:30 Minuten) leiten die Fragen „Wo fängt Cheaten an und wo hört Spielen auf?“ und „Ist Cheaten auch eine Form von Spiel?“ zur anschließenden Diskussion über.

Die Methode „Geständnis eines Cheaters“, die in zwei Varianten vorgestellt wird, eignet sich, um mit Kindern und Jugendlichen eigenes und fremdes Verhalten in digitalen Spielen zu reflektieren, zu diskutieren und zu bewerten. Gemeinsam wird an ethisch-moralische Fragestellungen angeknüpft, wobei diese nicht nur auf digitale Spielwelten begrenzt werden. Das Verhalten in Spielkontexten wird auf allgemeine Situationen aus der Lebenswirklichkeit der



Wo fängt Cheaten an und wo hört Spielen auf? Über das Videogeständnis eines Cheaters, der im Spiel *Pokémon Go* einen Bot (zusätzliches Computerprogramm) eingesetzt hat, wird das Thema Schummeln und Betrügen in Games diskutiert und reflektiert.

Bild: Jürgen Sleegers

Kinder und Jugendlichen (z. B. Familie, Freizeit, Schule) erweitert.

Die diskussionsleitenden Fragen beziehen sich in der ersten Variante der Methode auf das Spiel *Pokémon Go* und das Geständnis des Cheaters. Das Spiel löste im Sommer 2016 mit seiner Einführung einen weltweiten Hype aus, hierzulande wurden einige Monate lang mehrere Millionen aktive Nutzer*innen verzeichnet und zudem war das Spiel in den Massenmedien ein präsent Thema. Auch wenn *Pokémon Go* heute kaum noch genutzt wird, so haben dennoch viele eigene Erfahrungen mit dem Spiel gemacht. In der Methode wird daran angeknüpft und die Teilnehmenden können dies um weitere Beispiele aus anderen digitalen Spielen ergänzen.

Um auch die Teilnehmenden mit wenig Spielerfahrung oder wenig Bezug zum Spiel abzuholen, bietet sich eine zweite Variante an. Diese geht über das Cheaten in digitalen Spielen hinaus und lenkt den Blick allgemein auf die Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und auch Erwachsenen und fragt nach Beispielen, in denen im realen

Leben in der Familie, bei Freund*innen, in der Schule, im Sport etc. „gecheatet“ wird. Entsprechend können auch Kinder und Jugendliche mit wenig Spielerfahrung immer wieder in den Austausch und die Diskussion integriert werden. Ihnen kann sogar eine wichtige Rolle übertragen werden, indem sie von außen beschreiben, wie sie die bisherige Diskussion und das Spielverhalten ihrer Freund*innen im Alltag wahrnehmen. Die beiden genannten Varianten können auch miteinander kombiniert werden. Der Expertise der Kinder und Jugendlichen, dem Austausch und der Diskussion sollte dabei stets ausreichend Raum geboten werden.

Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



ab 60 Minuten



Einsteiger*innen



Autor*innen / Ansprechpersonen:

Hans Arnold, Maximilian Czarnowski,
Vera Wehner, Jürgen Slegers

Institutionen:

Spielraum / TH Köln, JUZI Sülz. Jugend-
und Kulturzentrumsinitiative im Stadt-
bezirk 3 (JUZI) e.V.

Short-Link: goo.gl/Ca9Ebn

Spielertitel: *FIFA 16 / FIFA 17 / FIFA 18*

USK: ab 0 Jahren

System: Android/iOS, PC (Windows, Mac),
PlayStation 3, PlayStation 4,
Xbox 360, Xbox One

Preis: ab 15 €

Methodenziele:

- Sensibilisierung
- Reflexion

Praxisfelder:

- Offener Ganzttag
- OKJA

Sozialformen:

- Gruppenarbeit
- Plenum

Zielgruppen:

- Jugendliche

Das soziale FIFA-Turnier

Oft geht es beim Spielen heftig zu, ohne dass die Jugendlichen darüber nachdenken, wie sie sich den anderen gegenüber verhalten. In der Methode „Das soziale FIFA-Turnier“ wird den Jugendlichen ihr Verhalten gespiegelt und anschließend gemeinsam überlegt, wie für sie Regeln für ein soziales Miteinander beim Spielen aussehen können. Alternativ kann das Spielverhalten auch in anderen Mehrspieler-Titeln – wie z. B. bei einem *Mario Kart*-Rennen oder im Spiel *12 orbits* – beobachtet werden, von denen auch stärker weibliche Spielerinnen mit angesprochen werden.

Im Vorfeld überlegen sich die Pädagog*innen unterschiedliche Kategorien, denen sie das Verhalten und die Bemerkungen der Jugendlichen beim Spielen zuordnen können. Dies können positive Äußerungen, Lob, Applaus oder auch beruhigende Worte sein. Auf der anderen Seite wären Schimpfwörter, Fluchen, aggressive,



Bei diesem *FIFA*-Turnier gewinnt, wer sich freundlich verhält und nicht, wer mehr Tore schießt. Diese Regel wird aber nicht erklärt, sondern von den Jugendlichen selbst herausgefunden, um anschließend eigene Regeln für das gemeinsame Spielen zu formulieren.

arrogante oder beleidigende Kommentare zu vermerken. Die vorbereiteten „Beobachtungsbögen“ werden den Jugendlichen noch nicht gezeigt. Ebenso wird noch verschwiegen, dass beim anstehenden Turnier andere Regeln für das erfolgreiche Weiterkommen gelten.

Die Jugendlichen finden sich in Zweier-teams zusammen und die ersten Spielpaarungen werden ausgelost und auf einem Turnierplan festgehalten. Nach den ersten Partien wird von den Pädagog*innen eingetragen, wer als nächstes gegeneinander antritt. Anders als in einem regulären Turnier kommen die Teams weiter, die sich beim Spielen sozialer und freundlicher verhalten und nicht jene, die mehr Tore geschossen haben. Die Irritation der Jugendlichen wird erfahrungsgemäß bald deutlich. Dies wird angesprochen und die Gruppe überlegt, nach welchen Kriterien die Teams wohl weiter gekommen sind. Sobald die Jugendlichen herausgefunden haben, dass es dieses Mal nicht auf das Spielergebnis sondern auf die Spielweise ankommt, werden die nächsten Partien bewusst nach diesen Regeln gespielt.

Am Ende des Turniers wird diskutiert, welche Regeln zukünftig für das gemeinsame Spielen gelten sollen. Diese Regeln werden ausformuliert und für alle gut sichtbar ausgehängt. Gespräche über Hate-Speech, (Cyber-)Mobbing und andere verwandte Themen können angeschlossen werden.

Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



ab 30 Minuten



Einsteiger*innen



Autor*innen / Ansprechpersonen:

Nina Kiel, Jürgen Slegers

Institution:

Spielraum / TH Köln

Short-Link: goo.gl/Qe5vfv

Spielertitel: *12 orbits, Lovers in a Dangerous Spacetime, Overcooked, Octodad: Dadliest Catch, Snipperclips Plus, Spaceteam, TowerFall, Ultimate Chicken Horse*

USK: variiert je nach Spieleauswahl

System: variiert je nach Spieleauswahl

Preis: variiert je nach Spieleauswahl

Methodenziele:

- Einstieg / Auflockerung
- Sensibilisierung
- Reflexion

Praxisfelder:

- Kindertagesstätte
- Offener Ganztag
- OKJA

Sozialformen:

- Gruppenarbeit
- Plenum

Zielgruppen:

- Kinder
- Jugendliche

Herausforderung Multiplayer

Gemeinsam zu spielen kann sehr viel Spaß machen, aber auch eine Herausforderung darstellen: Erhitzen sich die Gemüter im Eifer des Gefechts, wird schnell mal geschrien, und auch vereinzelte Beschimpfungen bleiben oft nicht aus, wenn man verliert oder die Partner*innen im Koop-Modus nicht so geschickt sind wie erwartet. Diese Methode hilft dabei, das Sozialverhalten beim Spielen zu reflektieren und fördert ein verständnisvolles und verantwortliches Miteinander.

Zunächst wird ein für die jeweilige Gruppe passendes Spiel ausgewählt. Wichtige Kriterien sind dabei die vor Ort zur Verfügung stehenden Geräte, die maximale Anzahl von Spieler*innen und die Spielerfahrung der Teilnehmenden. *12 orbits* eignet sich zum Beispiel für Anfänger*innen, von denen bis zu zwölf an einem einzigen Tablet oder einer Tastatur spielen können,



Mit Hilfe lokaler Multiplayer-Spiele werden Jugendliche dazu angeregt, ihr Sozialverhalten zu reflektieren und gemeinsam Regeln für ein sozialverantwortliches Miteinander aufzustellen.

Bild: Jürgen Sleegers

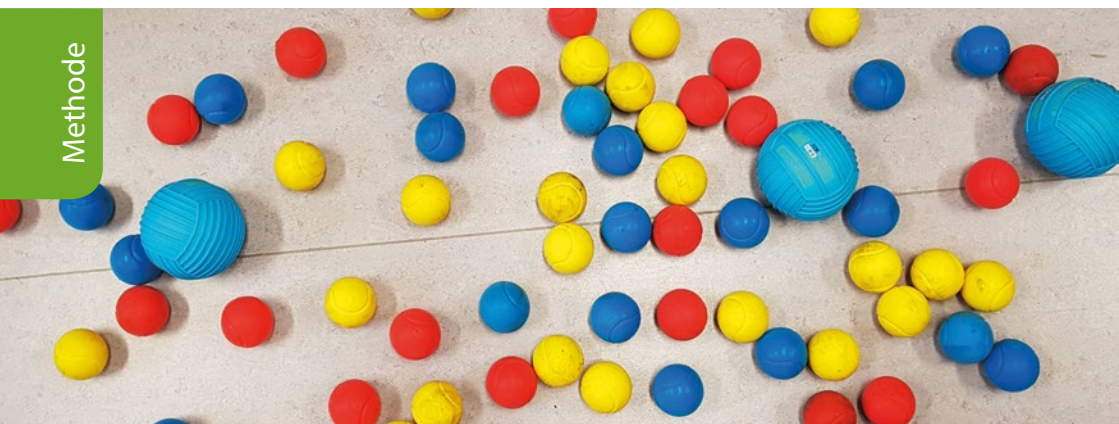
während *TowerFall* etwas mehr Erfahrung erfordert und nur vier Leute gleichzeitig beschäftigt. Je nach Gruppengröße können die Teilnehmer*innen auf mehrere Anspielstationen verteilt werden, auf denen idealerweise das gleiche Spiel installiert ist. Die Anspielphase wird ohne vorherigen Hinweis auf das konkrete Thema der Einheit (z. B. Sozialverhalten, faires Spielen) eingeleitet und kann – abhängig von Spiel und Kontext – bis zu einer halben Stunde dauern. Nach der Anspielphase versammeln sich alle Teilnehmenden an einem Platz und werden dazu angeregt, über ihre Erfahrungen beim kooperativen Spielen zu sprechen. Mögliche Leitfragen sind:

- Wie hat euch das Spiel gefallen?
- Hat es euch Spaß gemacht, zusammen zu spielen? (Warum? Warum nicht?)
- Wie seid ihr im Spiel vorangekommen? Gab es Schwierigkeiten?
- Fiel es euch schwer, ruhig zu bleiben? Falls ja: Warum? Welche Konsequenzen waren damit verbunden?
- Habt ihr jemandem etwas gesagt oder habt ihr etwas gemacht, was ihr nun bereut?

- Was könnte beim nächsten Versuch besser laufen? Was wünscht ihr euch von euren Mitspieler*innen?

Abschließend machen die Teilnehmenden Vorschläge für ein konstruktiveres Spielen in der Gruppe, die auf Moderationskarten festgehalten und an einer Pinnwand fixiert werden. Diese ersten Arbeitsergebnisse bilden eine ideale Grundlage für die gemeinsame Erarbeitung von Regeln, die künftig beim gemeinsamen Spielen gelten sollen.

Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



ab 15 Minuten



Einsteiger*innen



Autor*in / Ansprechperson:

Horst Pohlmann

Institution:

Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW

Short-Link:

goo.gl/sk4iwE

Methodenziele:

- Einstieg / Auflockerung
- Reflexion

Sozialformen:

- Gruppenarbeit
- Plenum

Zielgruppen:

- Kinder
- Jugendliche
- Erwachsene
- Eltern
- Lehrer*innen
- Pädagog*innen
- Studierende
- Hochschullehrende
- Multiplikator*innen

Praxisfelder

- Schule
- Offener Ganztag
- OKJA
- Freizeit
- Studium
- Aus- und Weiterbildung

Analoger Shooter

In dieser Methode wird ein digitaler (Ego-) Shooter in eine analoge Spielform übertragen. Kinder und Jugendliche können hier über das Spielgenre und über ethisch-moralische Aspekte wie z. B. Gewaltinhalte ins Gespräch kommen. Zudem bietet es sich an, die Unterschiede zwischen digitaler und analoger Gewalt herauszuarbeiten und Alterskennzeichnungen sowie die ihnen zugrunde liegenden Kriterien zu reflektieren.

Die Gruppe wird in Zweiertams aufgeteilt. Wie beim digitalen Vorbild wird eine Spielfigur von eine*m Spieler*in gesteuert. Die Spielfigur ist blind (geschlossene Augen oder Augenbinden) sowie handlungsunfähig. Auf dem Boden werden von der Spielleitung kleine Softbälle ausgelegt. Es sollten ungefähr dreimal so viele Bälle wie Teams vorhanden sein. Sie fungieren als Munition, müssen zunächst aufgehoben und dann auf andere Spielfiguren geworfen werden. Die Spieler*innen haben die Aufgabe, ihre jeweiligen Spielfiguren zu dirigieren, ihnen Anweisungen zum



Diese Methode setzt das Game-Genre „Ego-Shooter“ in eine analoge Spielvariante um. Neben Gruppendynamik, Teamplay und Bewegungselementen bietet sie Anlass, über Shooter, Gewaltinhalte in Spielen und ihre Wirkungen ins Gespräch zu kommen.

Bild: Jürgen Slegers

Aufheben der Bälle, zum Zielen und zum Werfen zu geben. Wird eine Spielfigur dreimal getroffen, scheidet das Team aus; am Ende bleibt nur noch ein Team übrig.

Es können mehrere Varianten gespielt und anschließend reflektiert werden:

- Spieler*innen begleiten ihre Spielfigur über das Spielfeld, die Steuerung erfolgt über verbale Kommandos
- Spieler*innen begleiten ihre Spielfigur über das Spielfeld, die Steuerung erfolgt geräuschlos über vorher abgesprochene Berührungen (z. B. Richtungsangabe über Schultertippen)
- Spieler*innen stehen außen am Rand des Spielfelds, rufen sich die Steuerungsbefehle zu
- Bei kleinen Gruppen mit nur wenigen Gegner*innen können die Teams ihre Bälle in aufgehängte Ringe (z. B. Hula-Hoop-Reifen) werfen; hier wird der Gewaltaspekt ausgeblendet, die Geschicklichkeit steht im Vordergrund

Einige Regeln sind bewusst nicht formuliert: Wie viele Bälle dürfen gleichzeitig eingesammelt oder geworfen werden?

Was geschieht, wenn ein Team schummelt oder ein anders Team absichtlich behindert? Und was ist, wenn die Spielleitung einzelne Teams mit mehr oder größeren Bällen bevorteilt? Die Verständigung über Spielregeln und unfaire Spielsituationen kann gut unter Gesichtspunkten wie Fairness und Moral diskutiert werden.

Weitere Spielvariationen wie z. B. Fallen, Spezialfunktionen, Items, Einfrieren etc. können auch mit den Spielenden zusammen überlegt und im Anschluss direkt ausprobiert werden.

Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



ab 30 Minuten



Einsteiger*innen



Author*in / Ansprechperson:

Jürgen Sleepers

Institution:

Spielraum / TH Köln

Short-Link: goo.gl/wwwPpX

Spielertitel: *LEGO Star Wars: Die komplette Saga*

USK: ab 6 Jahren

System: Android/iOS, PC (Windows, Mac), PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo DS, Wii

Preis: ab 20 €

Methodenziele:

- Einstieg / Auflockerung
- Wissensvermittlung
- Sensibilisierung
- Reflexion
- Eltern
- Lehrer*innen
- Pädagog*innen
- Studierende
- Multiplikator*innen

Sozialformen:

- Gruppenarbeit
- Plenum
- Schule
- Offener Ganztag
- OKJA
- Studium

Zielgruppen:

- Kinder
- Jugendliche
- Erwachsene
- Aus- und Weiterbildung

Praxisfelder:

- Schule
- Offener Ganztag
- OKJA
- Studium
- Aus- und Weiterbildung

Talkrunde zur Alterskennzeichnung

Die Alterseinstufung von digitalen Spielen ist im Jugendschutzgesetz festgelegt. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) organisiert den Prüfprozess, an dessen Ende eine Alterskennzeichnung erteilt wird, die für den Handel rechtlich bindend und für Heranwachsende und Eltern eine wertvolle Orientierungshilfe beim Spielekauf ist. In der folgenden zweischrittigen Methode werden die Alterskennzeichnung der USK und weitere Gaming-Themen mit Heranwachsenden ab 10 Jahren gemeinsam diskutiert und reflektiert. Als Beispiel dient das Spiel *LEGO Star Wars: Die komplette Saga*, welches ab 6 Jahren freigegeben ist. Das Spiel selber muss nicht angeschafft und gespielt werden, da alle relevanten Aspekte für eine Alterskennzeichnung über ein Video mit Spielszenen verdeutlicht werden können. Die Methode lässt sich auch mit Eltern, Lehrer*innen oder Multiplikator*innen durchführen.



Heranwachsende vergeben aus der Perspektive von Jugendlichen, Eltern, Lehrer*innen u. a. eine Alterskennzeichnung für ein digitales Spiel und diskutieren anschließend in einer Talkrunde provokante Aussagen und Fragen zum Thema Games.

In der ersten Phase der Methode werden die Teilnehmenden in kleine Arbeitsgruppen aufgeteilt und bewerten aus der Perspektive von Jugendlichen, Eltern, Lehrer*innen, der USK oder der Spielepublisher das gezeigte Spiel. Erläuterungen zu den Alterskennzeichnungen der USK unterstützen deren Argumentation. Nachdem sich die einzelnen Gruppen auf eine Alterskennzeichnung geeinigt haben, werden die Ergebnisse vorgetragen. Anschließend nennen die begleitenden Pädagog*innen die tatsächlich vergebene Alterskennzeichnung durch die USK.

In der zweiten Phase der Methode wird die Talkrunde „Fünf Aussagen. Fünf Gäste. Fünf Meinungen.“ durchgeführt. Zur Vorbereitung werden von allen Gruppen Aussagen oder Fragen zum Thema Games formuliert, die so von Jugendlichen, Eltern, Lehrer*innen, der USK und Spielepublishern stammen könnten. Beispiele: „Die Gewalt in digitalen Spielen macht Kinder nur aggressiv.“ (Eltern); „Es gibt auch digitale Spiele, die sich gut für den Unterricht eignen“ (Lehrer*in); „Meine Eltern wissen nicht wirklich, was ich schon spielen kann.“

(Jugendliche*r). Gemeinsam werden fünf Aussagen ausgewählt, für die zunächst in den Arbeitsgruppen Argumente gesucht werden. Aus jeder Gruppe kommt ein*e Vertreter*in zur nun stattfindenden Talkrunde nach vorne und diskutiert als Jugendliche*r, als Elternteil, Lehrer*in etc. mit den anderen Talkgästen die ausgewählten Fragen und Aussagen.

Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



ab 45 Minuten



Einsteiger*innen



Autor*in / Ansprechperson:

Jürgen Sleepers

Institution:

Spielraum / TH Köln

Short-Link:

goo.gl/gLUDtP

Methodenziele:

- Einstieg / Auflockerung
- Wissensvermittlung
- Sensibilisierung
- Reflexion

Sozialformen:

- Gruppenarbeit
- Plenum

Zielgruppen:

- Kinder
- Jugendliche

Praxisfelder:

- Schule
- Offener Ganzttag
- OKJA
- Freizeit
- Familie

Free-to-Play but Pay-to-Win

Im Jahr 2016 wurden laut dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU, seit 2018 game) in Deutschland 659 Mio. Euro mit dem Verkauf von „virtuellen Gütern und Zusatzinhalten“ in digitalen Spielen umgesetzt. 96 Prozent des Umsatzes bei Spiele-Apps wurden mit In-Game-Käufen in kostenlosen Free-to-Play-Spielen erreicht – im Schnitt bezahlten Kund*innen hier pro Monat 13,57 Euro für das schnellere Weiterkommen, für bessere Ausrüstung und Fähigkeiten der Spielfiguren, Extra-Leben oder andere spielerische Vorteile. In-Game-Käufen kommt demnach in der digitalen Spieleindustrie eine immer wichtigere Rolle zu.

In dieser Methode reflektieren Kinder und Jugendliche darüber, wie sich das digitale Spielen verändert, wenn sie sich Spielvorteile erkaufen. Weiterhin ausgetauscht wird sich über In-Game-Käufe, Ausgaben für digitale Spiele und andere verwandte Themen.



In dieser Methode werden durch veränderte Regeln in einem Brettspiel-Klassiker neue Spielerfahrungen ermöglicht, die dazu genutzt werden, mit Kindern und Jugendlichen über den Umgang mit In-Game-Käufen zu reflektieren.

Bild: Jürgen Sleegers

Die gemeinsame Gesprächsgrundlage für diese Methode bietet das analoge Spiel *Mensch ärgere Dich nicht*. Die meisten Kinder und Jugendlichen sind mit diesem Spiel vertraut und kennen das Gefühl, von Mitspielenden rausgeworfen worden zu sein oder selbst andere rauszuschmeißen. Im Spiel ist dies vom Würfelglück abhängig, in der hier eingesetzten, veränderten Version werden vor Spielbeginn allerdings unterschiedlich viele Münzen an die Mitspielenden verteilt. Die Münzen können im Spiel genutzt werden, um das Würfelergebnis zu bestimmen oder den Rauswurf einer Spielfigur zu verhindern.

Nach der Spielphase findet eine Gruppendiskussion statt. Folgende Fragen können die Diskussion leiten:

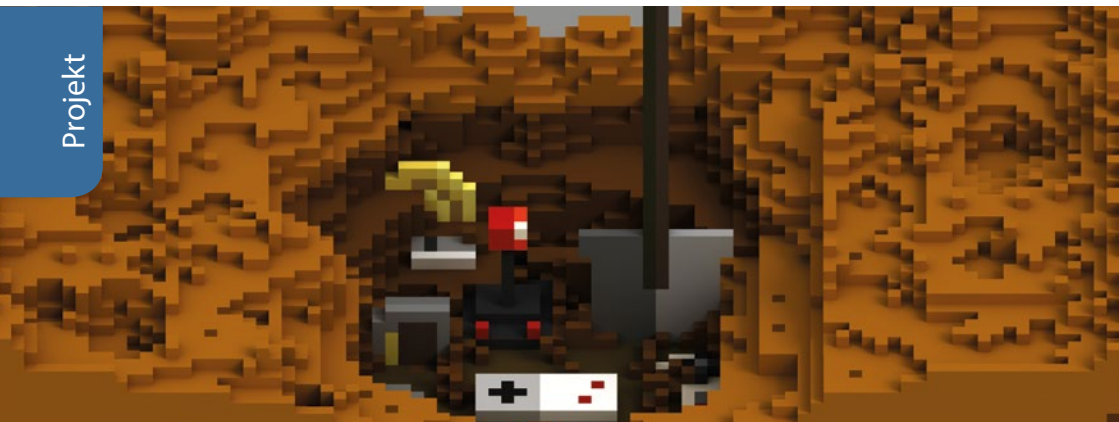
- Wofür habt ihr im Spiel eure Münzen eingesetzt?
- Wie hat sich das Spielen durch den Einsatz der Münzen verändert?
- Wie war es für euch, mehr oder weniger Münzen als die übrigen Spieler*innen einsetzen zu können?

Es folgen weitere Fragen zu In-Game-Käufen und allgemeinen Ausgaben für digitale Spiele:

- Habt ihr schon einmal Geld ausgegeben, um euch in einem Spiel einen Vorteil zu verschaffen? Findet ihr das korrekt?
- Wie geht ihr damit um, wenn ein Spiel immer wieder durch Zwangspausen oder Werbung unterbrochen wird?
- Wie empfindet ihr es, wenn andere Spieler*innen für das Spiel Geld ausgeben und sich so Vorteile euch gegenüber verschaffen?
- Wenn ihr die Spielregeln aufstellen könntet, welche Regeln würdet ihr empfehlen?

Weitere Themen, die hieran angeschlossen werden können, sind Ausgaben für Spielfiguren, die digitalen Spielen zusätzliche Spieleinhalte hinzufügen (z. B. Amiibos) oder Loot-Boxen, die entweder gekauft oder erspielt werden und zusätzliche Gegenstände wie Waffen, Ausrüstung oder Karten enthalten können.

Ergänzende Informationen zur Methode sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



ab 90 Minuten



Einsteiger*innen



Autor*in / Ansprechperson:

André Weßel

Institutionen:

Spielraum / TH Köln, Meltdown Cologne

Short-Link: goo.gl/2nRWXd

Spieltitel: *12 orbits, Don't Make Love, Everything, This War of Mine, YamaYama*

USK: variiert je nach Spieleauswahl

System: variiert je nach Spieleauswahl

Preis: variiert je nach Spieleauswahl

Projektziele:

- Medienwissen
- Mediennutzung
- Mediengenuss
- Medienkritik
- Medienbiografie
- Medienethik
- Soziale Kompetenz

Praxisfelder:

- OKJA
- Freizeit

Pädagogische Besonderheiten:

- Peer-to-Peer

Zielgruppen:

- Jugendliche
- Erwachsene

Unknown Games!

Beinahe jede*r von uns hat schon mal ein Buch gelesen oder einen Film gesehen und sich danach gefragt: Warum hat dieses fantastische Machwerk nicht mehr Berühmtheit erlangt? Gerade auch in der digitalen Spieleindustrie, wo neben etablierten Studios auch zahlreiche kleinere Entwicklerteams und einzelne Personen tätig sind, gibt es eine große Vielfalt an Spielen, die der breiten Öffentlichkeit nicht bekannt werden – wohl auch, weil es an Geldern für entsprechendes Marketing fehlt. In dem neuartigen Veranstaltungsformat „Unknown Games!“ („Unbekannte Spiele!“) können nun alle Interessierten ihre ganz persönlichen Entdeckungen vorstellen.

Erprobt wurde das Format in der Kölner E-Sports- und Gaming-Bar „Meltdown“. Die Bar wird hauptsächlich von jungen Menschen zwischen 16 und 30 Jahren besucht, die sich leidenschaftlich gerne mit digitalen Spielen beschäftigen. An mehreren, von Spielraum veranstalteten „Unknown



Das Format „Unknown Games!“ eröffnet innovative Möglichkeiten, gemeinsam mit Jugendlichen wenig bekannte Spiele zu spielen und zu besprechen. Im Fokus stehen ethisch relevante Spielinhalte und das soziale Miteinander im Spiel.

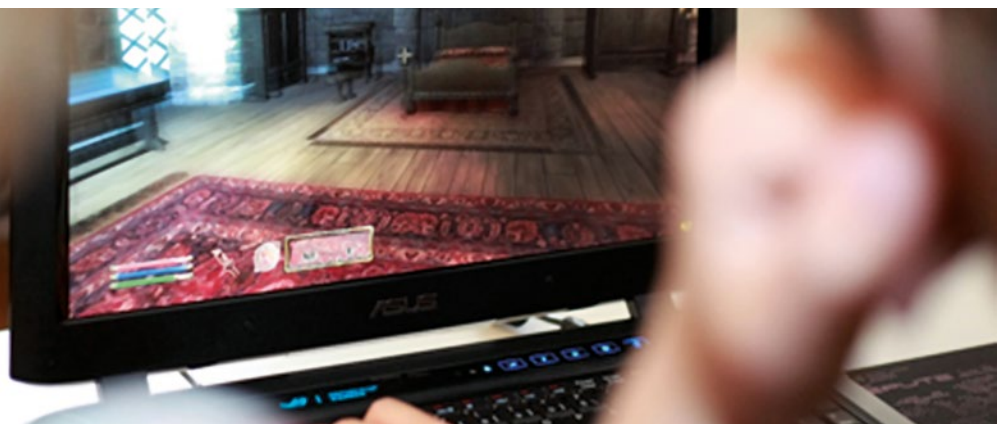
Bild: Nina Kiel

Games!“-Abenden wurden wenig bekannte Spiele vorgestellt und zusammen gespielt. Die Auswahl der Spiele orientierte sich entweder an der ethischen Relevanz des Spielthemas, das beim und nach dem Spielen diskutiert und kritisch reflektiert wurde, oder aber am Vorhandensein eines Mehrspielermodus, um mit den Spieler*innen über ihr Spielverhalten in Online- und Offlinespielen und die damit einhergehende soziale Verantwortung ins Gespräch zu kommen.

Das Format kann überall dort durchgeführt werden, wo spielinteressierte Jugendliche zusammenkommen, beispielsweise auch in einem Jugendzentrum. Das Ziel ist, dass die Jugendlichen selbst die Spieleauswahl übernehmen und ihre persönlichen Entdeckungen vorstellen. So können sie als Expert*innen auftreten und ihr Fachwissen von Peer-to-Peer weitergeben, z. B. indem sie erläutern, weshalb sie ein bestimmtes Spiel besonders finden und welche Kriterien ihrer Auswahl zugrunde liegen. Eine zentrale Rolle kommt auch hier den ethischen Aspekten zu, die im Vorfeld von „Unknown Games!“ gemeinsam mit den

verantwortlichen Jugendlichen oder während des Spielens und nach dem Spiel mit den Teilnehmer*innen herausgearbeitet werden können. Neben den Spielinhalten und dem Spielverhalten können dies z. B. auch Themen wie USK-Alterskennzeichnungen, angemessene Spielzeiten, Pay-to-Win und In-Game-Käufe sein.

Ergänzende Informationen zum Projekt sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf [Digitale-Spielewelten.de](https://digitale-spielewelten.de).



ab 6 Stunden



Fortgeschrittene



Autor*in / Ansprechperson:

Prof. Dr. Martin Geisler

Institutionen:

Institut für Computerspiel – Spawnpoint /
Ernst-Abbe-Hochschule Jena

Short-Link: goo.gl/VhoLfo

Spielertitel: alle Games, in denen freies
Erkunden und Begehen von
Räumen möglich ist, z.B.: *Arma, DayZ,*
Dishonored, GTA 5, HalfLife, Skyrim

USK: variiert je nach Spieleauswahl

System: variiert je nach Spieleauswahl

Preis: variiert je nach Spieleauswahl

Projektziele:

- Medienbiografie
- Medienethik
- Soziale Kompetenz
- Grundlegende Fähigkeiten des Schauspiels

Zielgruppen:

- Jugendliche
- Erwachsene
- Lehrer*innen
- Pädagog*innen
- Studierende

Praxisfelder:

- Schule
- OKJA
- Studium
- Aus- und Weiterbildung

Pädagogische Besonderheiten:

- Intergenerativ
- Interdisziplinär (Spiel, Theater, Medien, kreatives Schreiben)

privat

In vielen digitalen Spielen dringen wir als Fremde in die Räumlichkeiten von unbekanntem Privatpersonen ein. Meist fragen wir uns nicht, welches Recht wir dazu haben, wo wir Grenzen überschreiten oder wie wir in diese Ausnahmesituation geraten sind. Oft finden wir Hinweise auf die Bewohner*innen: Teure Teppiche hängen an den Wänden, der Putz fällt ab, Geschirr liegt herum, Fenster sind zerschlagen, usw. Geübte Spieler*innen durchschreiten diese Räume oft schnell und verstehen sie als Kulisse im übergeordneten Spielgeschehen. Nicht-Spieler*innen bemerken hingegen Details, interpretieren sie und stellen dabei spannende Fragen, suchen Hinweise auf die Lebensweise der (ehemaligen) Bewohner*innen, fragen sich, warum diese nicht mehr da sind, uvm.

Virtuelle Räume und Dinge können uns also dazu motivieren, Mutmaßungen über die abwesenden Menschen anzustellen. Darin stecken auch Aussagen über uns



Mit Bezug auf digitale Computerspielräume werden in diesem Projekt Figuren kreativ erschaffen und inszeniert. Ziel der Methode ist es, den Transfer zwischen medialen und nicht-medialen Wahrnehmungswelten kreativ auszugestalten.

Bild: Martin Geisler

selbst: Was sind unsere Vorannahmen, wie aufmerksam beobachten und welche Schlüsse ziehen wir? Hier knüpft die Methode an. Im Workshop werden Selbst- und Fremdwahrnehmung, individuelle Fähigkeiten wie Phantasie, Mitgefühl, Einfühlungsvermögen, Wahrnehmung und Beobachtung sowie Konzentration und Teamfähigkeit gefördert. Nicht-Spieler*innen und/oder Multiplikator*innen erhalten eine Vorstellung von der Komplexität und Attraktivität von Spielwelten. Spielerfahrene Kinder und Jugendliche haben Gelegenheit, von vorgegebenen Wegen abzuweichen sowie eigene Geschichten und Figuren zu konstruieren.

Zu Beginn des Workshops besuchen die Teilnehmenden zunächst die virtuellen Welten, wozu ihnen ein Repertoire an Spielen zur Verfügung gestellt wird. Dort sammeln sie Screenshots, entwickeln neue Perspektiven und werden auf diese Weise für die virtuellen Umwelten sensibilisiert. Anhand der visuellen Hinweise werden sie im Folgenden zu schöpferischen Prozessen ermutigt und entwerfen individuelle Figuren, die sich aus ihrer Sicht gut in

das ausgewählte Szenario einfügen. Mit Techniken des Improvisationstheaters und des kreativen Schreibens werden ihre Figuren belebt, anschließend der Gruppe vorgestellt und diskutiert. Reflektiert wird am Ende gemeinsam vor dem Hintergrund der eigenen Lebenswelt und des eigenen Normen- und Wertegerüstes, wie es zur Ausgestaltung der Figuren und Räume kam. Dabei können auch die Grenzen und Möglichkeiten des virtuellen Spielraums besprochen werden.

Ergänzende Informationen zum Projekt sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielwelten.de.



60 Minuten



Expert*innen



Autor*in / Ansprechperson:

Carolin Wendt

Institution:

Stiftung Digitale Spielekultur

Short-Link: goo.gl/p25d6N

Spielertitel: *Die Säulen der Erde, Spec Ops: The Line, This War of Mine*

USK: variiert je nach Spieleauswahl

System: variiert je nach Spieleauswahl

Preis: variiert je nach Spieleauswahl

Projektziele:

- Medienwissen
- Mediengenuss
- Medienkritik
- Medienselektion und -kombination
- Medienethik

Zielgruppen:

- Jugendliche
- Erwachsene
- Studierende
- Multiplikator*innen

Praxisfelder:

- Freizeit
- Kulturveranstaltungen

Pädagogische Besonderheiten:

- Intergenerativ
- Interkulturell

Spielungen

Bei einer Spielung stellen Entwickler*innen ihre digitalen Spiele in Analogie zu einer Lesung einem Publikum vor. Sie spielen gemeinsam mit einem*r Moderator*in live ihren Titel und besprechen dessen Besonderheiten, inhaltliche Merkmale und die Entwicklungsarbeit. Dabei können auch bestimmte inhaltliche Fragestellungen in den Mittelpunkt gerückt werden, die von den Gästen und/oder gemeinsam mit weiteren Gaming-Expert*innen, Entwickler*innen, Wissenschaftler*innen und Literat*innen diskutiert werden.

Thematisiert werden können neben literarischen Vorbildern oder bestimmten Designentscheidungen auch ethisch-moralische Fragestellungen. So bieten sich beispielsweise der Anti-Kriegs-Shooter *Spec Ops: The Line* oder die Überlebenssimulation *This War of Mine* dafür an, Handlungen in Kriegsgebieten und deren psychologische Auswirkungen sowohl auf Soldat*innen als auch Zivilist*innen zu kontextualisieren



Gemeinsam mit den Entwickler*innen wird ihr Spiel live vor einem Publikum gespielt und auf inhaltliche und/oder gesellschaftliche Besonderheiten untersucht. Durch die Freiheit bei Fragestellungen und Spielwahl passt das Format zu vielen Zielgruppen.

Bild: Stiftung Digitale Spielekultur

und ethisch aufzuarbeiten. Ein anderes Beispiel liefert das deutsche Studio Daedalic Entertainment, das sich in seiner Adaption von Ken Folletts Roman *Die Säulen der Erde* dafür entschieden hat, bestimmte Darstellungen sexueller Gewalt aus dem Quellmaterial nicht in Spielform umzusetzen. Dies lässt unter anderem Diskussionen über den Wandel gesellschaftlicher Werte sowie deren Darstellungen in verschiedenen Medien zu. Warum sich die Entwickler*innen für die Darstellung bestimmter Situationen oder warum sie sich explizit dagegen entschieden haben, birgt wiederum spannendes Diskussionsmaterial über die künstlerische Freiheit sowie den Einfluss der Wertvorstellungen von Entwickler*innen auf die von ihnen erschaffenen Spiele.

Die Spielung kann für sich stehen oder an andere Gaming-Events in der Offenen Jugendarbeit (z. B. LAN-Partys, Gamescamps) angedockt werden. Der Kernbestandteil einer Spielung ist die Interaktivität; das Publikum hat somit immer die Möglichkeit, sich in den Diskurs einzubringen. Um den Charakter des Formats zu bewahren, ist es unabdingbar, dass ein*e Mitarbeiter*in des

jeweiligen Studios in die Diskussion involviert ist. Da das gewählte Spiel, das Thema und die Fragen auf das jeweilige Publikum abgestimmt werden können, ist das Format prinzipiell für verschiedene Zielgruppen geeignet, tendenziell richtet sich die Spielung jedoch eher an ältere Jugendliche und Erwachsene, da die Diskussion von spielübergreifenden Aspekten der Spielekultur eine gewisse Reife voraussetzt und jüngere Kinder überfordern könnte.

Ergänzende Informationen zum Projekt sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf [Digitale-Spielewelten.de](https://digitale-spielewelten.de).



Projekt



6-8 Stunden



Fortgeschrittene



Autor*in / Ansprechperson:

Daniel Zils

Institutionen:

Kinder- und Jugendbüro der Verbandsgemeinde Schweich / medien+bildung.com

Short-Link:

goo.gl/V4WzWX

Projektziele:

- Medienwissen
- Mediennutzung
- Mediengenuss
- Medienbiografie
- Medienethik
- Soziale Kompetenz

Praxisfelder:

- Schule
- Offener Ganztag
- OKJA
- Freizeit

Pädagogische Besonderheiten:

- Peer-to-Peer

Zielgruppen:

- Jugendliche
- Erwachsene

Schweich zockt! – eine Peer-to-Peer-LAN-Party

Die erste von Jugendlichen organisierte öffentliche LAN-Party in der rheinland-pfälzischen Kleinstadt Schweich wurde im September 2016 durchgeführt und seitdem mehrfach wiederholt. Die Idee, gemeinsam mit Jugendlichen ab 12 Jahren in einem offenen Rahmen zu zocken, wurde von einigen Jugendlichen an das Kinder- und Jugendbüro der Verbandsgemeinde Schweich herangetragen und dann mit der Hilfe externer Partner*innen wie medien+bildung.com und medien.rlp umgesetzt. Dabei bildeten fünf bis sechs Jugendliche ein Organisationskomitee, das von den Sozialpädagog*innen des Kinder- und Jugendbüros Schweich und einem Medienpädagogen von medien+bildung.com bei mehreren Vorbereitungs- und Planungstreffen unterstützt wurde. Bei der Durchführung der LAN-Party wurde von medien.rlp und deren Projekt lokal-global



„Schweich zockt!“ ist eine LAN-Party für Jugendliche ab 12 Jahren, die von ihnen selbst organisiert wird. Neben Wettbewerb und Spaß vor Ort zeigt das Projekt, wie engagiert und überlegt Kinder und Jugendliche ihr eigenes Gaming-Event auf die Beine stellen.

ein Rechnernetzwerk zur Verfügung gestellt, das auch vor Ort von einem Medienpädagogen betreut wurde.

Für das Projekt wurden im Gemeindezentrum verschiedene räumlich getrennte Spielbereiche geschaffen. Auf diese Weise konnten auch Spiele angeboten werden, die eine USK-Freigabe von 16 Jahren oder höher hatten. Die Volljährigen brachten teilweise ihre eigene Technik mit, um in einem Netzwerk ihre Lieblingstitel mit- und gegeneinander spielen zu können. Von den Veranstalter*innen wurde allerdings vorausgesetzt, dass nur Titel gespielt werden dürfen, die in Deutschland frei verkäuflich sind und die sich legal auf den Rechnern der Teilnehmenden befinden.

Die Organisator*innen achteten selbst darauf, dass von dem Angebot alle Altersklassen angesprochen und möglichst viele Spielmöglichkeiten angeboten wurden. Das Programm gestaltete sich reichhaltig: Es wurde eine Konsolenarea aufgebaut, in der gemeinsam Titel wie *FIFA* oder *Mario Kart* gespielt werden konnten. Ergänzend dazu wurden unter anderem *FIFA*-Turniere

und *Minecraft*-Bau-Wettbewerbe angeboten. Eine Mitmach-Station lud zum Ausprobieren von spannender Technik ein.

Für die ausgeschriebenen Wettbewerbe sorgte das Organisationskomitee der Jugendlichen im Vorfeld durch Spendenaufrufe bei lokalen Geschäften dafür, dass es für die ersten Plätze auch Sachpreise zu gewinnen gab. Die Atmosphäre auf der ersten und den folgenden LANs war geprägt von einem freundlichen Miteinander. Es gab weder Streit zwischen den Teilnehmenden noch unangebrachte und beleidigende Bemerkungen z. B. über den Spielstil von Mitspielenden.

Ergänzende Informationen zum Projekt sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



2-3 Stunden,
einmalig oder
mehrmals



Einsteiger*innen



Autor*in / Ansprechperson:

Linda Scholz

Institution:

Spiele ratgeber-NRW

Short-Link:

goo.gl/Eo6aZS

Projektziele:

- Medienwissen
- Mediennutzung
- Mediengenuss
- Medienkritik
- Medienselektion und -kombination
- Teilhabe und Medienproduktion
- Medienethik
- Soziale Kompetenz

Zielgruppen:

- Kinder
- Jugendliche
- Pädagog*innen

Praxisfelder:

- Offener Ganztag
- OKJA
- Freizeit

Spiele pädagogisch beurteilen

Digitale Spiele sind facettenreich und für Nicht-Spieler*innen oftmals nur schwer zu durchschauen. Eltern wie auch Mitarbeiter*innen aus der Offenen Kinder- und Jugendarbeit fühlen sich schnell überfragt, wenn Kinder und Jugendliche ein bestimmtes Spiel spielen wollen. In der Regel hilft die gesetzliche Alterskennzeichnung der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) dabei, die Spiele einzuordnen, sie liefert aber keine Garantien. Denn auch wenn Spiele keine gewalthaltigen oder gruseligen Inhalte aufweisen, können sie beispielsweise durch komplexe Spielmechaniken oder schwierige moralische Entscheidungen überfordern, sodass ein Titel sich doch nur für eine bestimmte Alters- oder Personengruppe eignet. In diesem Projekt sind es Kinder und Jugendliche selbst, die eine Einschätzung vornehmen.

Nachzulesen sind ihre Beurteilungen auf der Website des Spiele ratgeber-NRW. Die



Der Spieleratgeber-NRW bietet zu Spielen und Apps pädagogische Beurteilungen, die in enger Zusammenarbeit mit Kindern und Jugendlichen entwickelt werden.

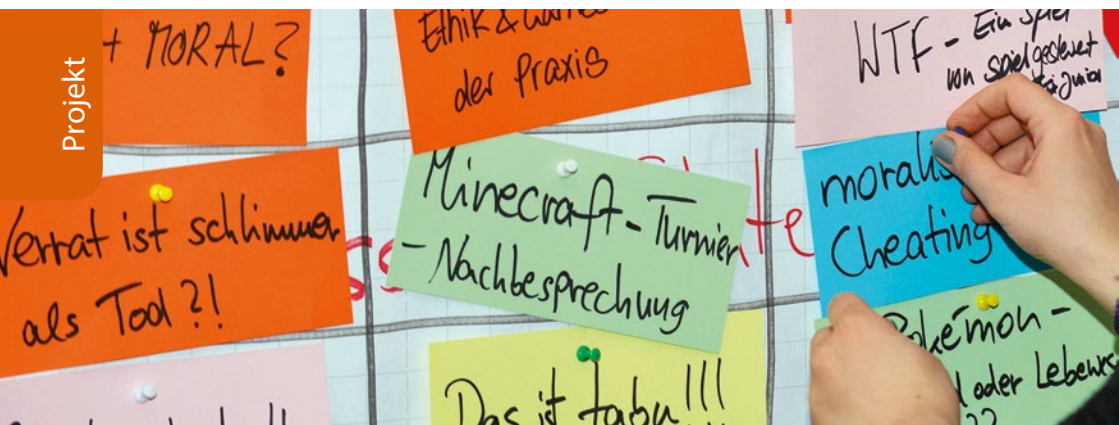
Bild: Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Website ist eine Informationsplattform zu Computer-, Konsolenspielen und Apps und gibt Hilfestellungen in Form pädagogischer Beurteilungen in Text- und Videoform. Seit 2005 legen Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene hier in Testergruppen in ganz Nordrhein-Westfalen unter Anleitung erfahrener Medienpädagog*innen ihre Meinungen dar. Die Spiele werden gemeinsam gespielt, besprochen und reflektiert. Hierzu werden die Tester*innen nicht nur in die redaktionellen Prozesse aktiv mit eingebunden, auch ihre Meinung wird wertgeschätzt – sie bildet den Grundstein für die Beurteilungen der Spiele. Kinder und Jugendliche reagieren durchweg enthusiastisch und motiviert, wenn sie und ihr Hobby ernstgenommen werden und sie mit Erwachsenen auf Augenhöhe diskutieren können.

Ziel des Projekts „Spieletester“ ist es, die Kritik-, Reflexions- und Artikulationsfähigkeit von jungen Spieler*innen zu fördern. Kinder und Jugendliche lernen, ihre eigenen Kriterien zu definieren und zu begründen. Sie können darlegen, warum ein Spiel geeignet oder ungeeignet ist und warum es ihnen gefällt oder missfällt.

Der Spieleratgeber-NRW versteht sich insgesamt als Vermittler der Jugend- und Spielekultur. Er liefert wertvolle Anregungen zur zeitgemäßen Medienerziehung und Didaktik im Umgang mit digitalen Spielen sowie eine pädagogische Alters-einschätzung zu den Spielen. Weiterhin bietet er objektive Informationen zu Inhalt, Präsentation, Kosten, Anforderungen, Umfang, Wirkung und Bindungsfaktoren von Spielen.

Ergänzende Informationen zum Projekt sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



Gamescamp – Ethik und Games

Im Rahmen des Projekts „Ethik und Games“ wurden zwei Barcamps bzw. Gamescamps zur Auseinandersetzung mit ethisch-moralischen Fragestellungen in der digitalen Spielekultur angeboten. In Kooperation mit der Akademie der Kulturellen Bildung und dem Spieleratgeber-NRW setzten sich in den Jahren 2016 und 2017 insgesamt ca. siebzig 14- bis 21-jährige Jugendliche an zwei Wochenenden kritisch und kreativ u. a. mit den möglichen Wirkungen von digitalen Spielen, dem Jugendschutz, dem Tod in Games, Sexismus und moralischen Dilemmata im Spiel oder den Verkaufsstrategien in der Games-Branche auseinander.

Barcamps zeichnen sich durch einen höchstmöglichen Grad an Partizipation aus. Im Gegensatz zu klassischen Konferenz- oder Tagungsformaten können die Teilnehmenden hier ihre Expertise kontinuierlich einbringen. Sie nehmen also nicht nur teil, sondern gestalten aktiv



1-2½ Tage



Einsteiger*innen



Autor*in / Ansprechperson:

Jürgen Slegers

Institutionen:

Spielraum / TH Köln, in Kooperation mit der Akademie der Kulturellen Bildung und dem Spieleratgeber-NRW

Short-Link:

goo.gl/jCf2uN

Projektziele:

- Medienwissen
- Mediennutzung
- Mediengenuss
- Medienkritik
- Medienselektion und -kombination
- Teilhabe und Medienproduktion
- Medienbiografie
- Medienethik
- Soziale Kompetenz

Zielgruppen:

- Jugendliche
- Pädagog*innen
- Studierende
- Multiplikator*innen

Praxisfelder:

- OKJA
- Freizeit
- Studium

Pädagogische Besonderheiten:

- Peer-to-Peer



Im Rahmen des Projekts „Ethik und Games“ wurden zwei Gamescamps durchgeführt, bei denen Jugendliche aus dem gesamten Bundesgebiet gemeinsam im Barcamp-Format Themen der digitalen Spielekultur diskutierten.

Bild: Jürgen Slegers

mit. Elementarer Bestandteil des Formats sind die sogenannten Sessions, die vor Ort vorgeschlagen und bei ausreichendem Interesse durchgeführt werden. In der Regel sind dies moderierte Diskussionsrunden, Kurzvorträge oder Workshops mit einer Länge von etwa 45 Minuten.

Das Gamescamp – als eine besondere Form des Barcamps – wird seit 2011 von einem Netzwerk aus medienpädagogischen Akteur*innen in Deutschland zu Themen der digitalen Spielekultur angeboten. Finanziert wurde es bislang zu einem großen Anteil von der Bundeszentrale für politische Bildung. Wechselnde lokale Träger*innen und Institutionen haben die Organisation vor Ort übernommen. Auf einem Gamescamp bringen sich die Teilnehmenden ebenfalls über Impulse, Vorträge und Diskussionen selbst ein, lernen neue Spiele kennen und tauschen sich darüber aus. Am ersten Abend bietet eine Welcome-LAN den Teilnehmenden die Möglichkeit, Teams zu bilden, gemeinsam ins Spiel zu kommen und sich im Rahmen eines Turniers miteinander zu messen. Des Weiteren werden verschiedene Spielstationen aufgebaut, an

denen neue Spiele entdeckt, Klassiker gespielt oder VR-Geräte ausprobiert werden können.

Das Format Gamescamp ist ein partizipatives medienpädagogisches Angebot, das sich insbesondere für die Offene Kinder- und Jugendarbeit eignet. Es kann sowohl über ein ganzes Wochenende als auch nur an einem Tag durchgeführt werden. Das Angebot hat einen hohen Lebensweltbezug, folgt der Idee, Jugendliche dort abzuholen, wo sie stehen, und fördert zeitgleich die Expertise der jungen Menschen. Es bietet sowohl innovative neue Lehr- und Lern- als auch (medien-)pädagogische Frei- und Spielräume für die Persönlichkeitsentwicklung.

Ergänzende Informationen zum Projekt sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.



2½ Tage



Einsteiger*innen



Autor*in / Ansprechperson:

Jürgen Slegers

Institutionen:

Spielraum / TH Köln, in Kooperation mit der Akademie der Kulturellen Bildung und dem Spieleratgeber-NRW

Short-Link:

goo.gl/skx2HB

Projektziele:

- Medienwissen
- Mediennutzung
- Mediengenuss
- Medienkritik
- Medienselektion und -kombination
- Teilhabe und Medienproduktion
- Medienbiografie
- Medienethik
- Soziale Kompetenz

Zielgruppen:

- Jugendliche
- Lehrer*innen
- Pädagog*innen
- Studierende
- Multiplikator*innen

Praxisfelder:

- Schule
- Offener Ganztag
- OKJA
- Freizeit
- Studium

Pädagogische Besonderheiten:

- Intergenerativ
- Peer-to-Peer

games4interaction

Ziel des Formats „games4interaction“ ist es, Jugendliche und Pädagog*innen gemeinsam in gemischten Teams pädagogische Methoden und Materialien zu digitalen Spielen entwickeln zu lassen, die anschließend in diversen Bildungskontexten eingesetzt werden können. Voraussetzungen sind die Bereitschaft, mit- und voneinander zu lernen, sowie die Anerkennung der jeweiligen Expertisen in den Bereichen Pädagogik und Games.

Im Rahmen einer ersten Umsetzung des Formats, die in Kooperation mit der Akademie der Kulturellen Bildung und dem Spieleratgeber-NRW stattfand, entwickelten rund fünfzig Jugendliche und Pädagog*innen in einer zweieinhalb-tägigen Veranstaltung Ideen für eine Auseinandersetzung mit ethisch-moralischen Fragestellungen in der digitalen Spielekultur. Zu den behandelten Themen gehörten u. a. Konfliktlösungen und Cyber-Mobbing im Spiel *Life is Strange*, „E-Sport als Schulfach“ und „*Assassin's Creed* im Geschichtsunterricht“.



Im Format „games4interaction“ entwickeln Jugendliche und Pädagog*innen in Teams – in Anerkennung der jeweiligen Expertisen in den Bereichen Pädagogik und Games – eigene Methoden und Materialien für den Einsatz von Games in unterschiedlichen Bildungskontexten.

Bild: Jürgen Slegers

Während der Veranstaltung wurde immer wieder gemeinsam gespielt, sowohl zu Recherchezwecken als auch um neue Ideen für Materialien zu entwickeln. Pädagog*innen, die vergleichsweise wenig Spielerfahrung hatten, profitierten dabei von den Erfahrungen der jungen Spieler*innen. Die Jugendlichen lernten wiederum, dass die didaktische und pädagogische Bearbeitung von bestimmten Aspekten in Spielen ähnlich herausfordernd sein kann wie das nächste Level in einem Spiel.

„games4interaction“ zeigt, wie gewinnbringend das Arbeiten in gemischten Teams sein kann. Das Format lässt sich an zwei Tagen umsetzen, aber auch auf einzelne Gruppen- und Unterrichtsstunden oder auf einen „Games-Methoden-Tag“ herunterbrechen. Die Themen können immer wieder variiert werden.

Zu den Ergebnissen aus dem Format „games4interaction“ gehören u. a. die Methode „Flucht nachvollziehen durch digitale Spiele“, in der ausgewählte Spiele genutzt werden, um schwer fassbare Themen wie Flucht und Krieg „erlebbar“ zu machen

und spielerisch bearbeiten zu können. In der Methode „Storytelling: Vom digitalen zum analogen Erzählen und zurück“ wird das Schema des klassischen griechischen Dramas auf ein digitales Spiel angewendet. Anhand des Spiels *Sword of Chaos* lassen sich Teamplay und Zusammenarbeit thematisieren. Diese Spielerfahrung wurde im Beitrag „Kooperation in Schulklassen spielerisch erlernen“ festgehalten.

Ergänzende Informationen zum Projekt sowie ggf. Begleitmaterialien finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de.

Über die Projekte

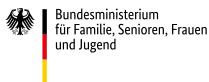
Ethik und Games

Ziel des Projekts war die Entwicklung und Erprobung von pädagogischen Modellprojekten und didaktischen Materialien zur Reflexion von und kreativen Auseinandersetzung mit ethischen Fragestellungen und moralischen Entscheidungen in der digitalen Spielekultur.

Das Projekt „Ethik und Games“ wurde im Forschungsschwerpunkt „Medienwelten“ am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM) der TH Köln realisiert und vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, der Bundeszentrale für politische Bildung und dem Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen gefördert.

Projektlaufzeit: 11/2015 bis 03/2018

Gefördert von:



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



**Technology
Arts Sciences**
TH Köln

Digitale-Spielwelten.de

Digitale Spielwelten.de ist ein gemeinsames Projekt von Spielraum an der TH Köln und der Stiftung Digitale Spielekultur. Gefördert wird die Plattform durch das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) und dem game – Verband der deutschen Games-Branche.

Die Plattform lebt von der Beteiligung erfahrener Pädagog*innen aus der schulischen und außerschulischen Praxis. Auch durch Ihre Beteiligung können Sie einen Beitrag leisten, um das spannende Feld der Pädagogik rund um digitale Spiele zu erschließen und als Anprechnpartner*in für alle anderen Interessierten auftreten.

Bei Fragen oder Anmerkungen zu der Plattform Digitale-Spielwelten.de wenden Sie sich bitte an:
kontakt@digitale-spielwelten.de



**Technology
Arts Sciences**
TH Köln

Über die Herausgeber*innen

Das Spielraum-Team

Prof. Dr. Angela Tillmann
Jürgen Slegers
André Weißel
Nina Kiel
Denise Gühneemann
Maike Groen

Spielraum – Medienpädagogik in der
digitalen Spielekultur

Forschungsschwerpunkt Medienwelten
Institut für Medienforschung und
Medienpädagogik (IMM)
Fakultät für Angewandte
Sozialwissenschaften

TH Köln
Ubierring 48
50678 Köln

0221 8275-3536/-3641
spielraum@th-koeln.de
th-koeln.de/spielraum

Spielraum

Spielraum ist ein Projekt des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik an der TH Köln, das sich pädagogisch mit digitalen Spielewelten auseinandersetzt und als kompetenter Vermittler zwischen Spielinteressen junger Menschen und Bedenken Erziehender fungiert. Es ist ein verantwortungsvoller Diskussions- und Ansprechpartner für Medienpädagogik im Bereich der digitalen Spielekultur.

Spielraum bietet Methoden und Materialien zur Förderung kommunikativer Kompetenz und Medienkompetenz | Wissens- und Praxistransfer | Beratung und Kooperationen | Praxisprojekte und Konferenzen (z. B. Medienpädagogische Netzwerktagungen, Barcamps).

Spielraum adressiert Kinder und Jugendliche | (Medien-)Pädagog*innen | Lehrer*innen | Erzieher*innen | Studierende | Eltern | Multiplikator*innen.

Das Spielraum-Team ist bundesweit an unterschiedlichen Projekten und Veranstaltungen beteiligt und gestaltet das medienpädagogische Netzwerk aktiv mit.

Anregungen aus der Praxis

Für Jugendliche gehören digitale Spiele heute selbstverständlich zum Alltag. Sie begeben sich im Spiel an unbekannte Orte und in neue Lebenssituationen, erkunden gemeinsam mit anderen Menschen ihre Stärken und Schwächen und gestalten das Spielgeschehen aktiv mit. Spiele bieten damit vielfältige Lern- und Bildungsmöglichkeiten. Sie werfen Fragen auf, die die Menschen und die Gesellschaft bewegen, sie führen Figuren, Konflikte und Konfliktlösungen an, die Gesprächsstoff liefern, und sie eröffnen Möglichkeiten der kreativen Auseinandersetzung (z. B. über Let's-Play-Videos). Digitale Spielwelten bieten somit zahlreiche Anknüpfungspunkte für die Jugendarbeit. Im Folgenden finden Sie dazu einige Anregungen aus der Praxis.

Pädagogische Zielsetzungen

Medienpädagogische Angebote zu digitalen Spielen können Heranwachsende darin unterstützen, sich selbstbestimmt, reflektiert und sozialverantwortlich in digitalen Spielwelten zu bewegen. Über den Einsatz digitaler Spiele lassen sich sowohl jugendrelevante Themen wie Identität, Vorbilder oder die eigene Zukunft als auch Grenzüberschreitungen in ihren vielfältigen Dimensionen (z. B. Regeln und Gewalt im Spiel, exzessives Spielen, Jugendschutz) bearbeiten. Die Auseinandersetzung mit Games kann damit sowohl zur Förderung von Medienkompetenz als auch zur Persönlichkeitsbildung beitragen.

Spielexpertise

Eine offene, unvoreingenommene und wertschätzende Haltung ist für die pädagogische Begleitung eines Gaming-Angebots wichtig. Nicht notwendig ist hingegen die

Spiererfahrung auf Seiten der Pädagog*innen. Diese müssen auch nicht die Spiel Leidenschaft der Jugendlichen teilen, sie sollten sich aber für deren Hobby interessieren. Jugendliche freuen sich außerdem, wenn sie in die Rolle der Expert*innen rücken und ihr Spielwissen vermitteln können.

Gemeinsame Regeln

Auch digitale Spiele funktionieren nicht ohne Regeln. Neben der Einhaltung des Jugendmedienschutzes und des Urheberrechts gilt es, zusammen Vorgaben u. a. für das Verhalten beim gemeinsamen Spielen, zur Nutzung der Technik und zu Spielzeiten zu vereinbaren.

Technik

Ein Gaming-Angebot kann auch ohne technische Vollausstattung umgesetzt werden. Zu prüfen wäre z. B. die Möglichkeit einer Spende oder Ausleihe. Jugendliche können auch eigene Geräte mitbringen – oftmals reicht schon ein Smartphone als Spielgerät. Spielerfahrungen lassen sich zudem erzählen, Let's Plays eröffnen ebenfalls erste Einsichten. Auch kann auf kostenfreie Spiele zurückgegriffen werden. Grundsätzlich gilt: Spannende Themen sowie abwechslungsreiche Konzepte und Methoden sind wichtiger als aktuelle Technik.

Versachlichung

Die Vorbehalte gegenüber dem digitalen Spiel sind weiterhin groß. Es gilt daher die Debatte zu versachlichen. Jugendliche können hier selbst zu Vermittler*innen ihres Spielinteresses werden. Mit ihrer Expertise und ihrem reflektierten Blick lässt sich die Faszination für das Spiel am besten verdeutlichen.