

Wertvolle Spiele – Spielen mit Werten

Digitale Spiele vermitteln Werte auf verschiedenste Arten. Dieser Beitrag zeigt anhand einiger Beispiele auf, wie die Wertevermittlung – vom Game-Designer intendiert oder unbewusst – stattfindet, indem auf die Bereiche Narration, Charaktere, Belohnungssysteme und Player Choice eingegangen wird. Schließlich werden einige Anregungen für die Verwendung derartiger digitaler Spiele zur Werteerziehung im Deutschunterricht gegeben.

Literatur, Filme, aber auch Zeitungsberichte und Ähnliches haben längst Einzug in den Deutschunterricht gehalten und spielen in der Vermittlung von Werten eine große Rolle. Digitale Spiele – allen voran Computerspiele – fristen hier noch ein Schattendasein und werden häufig immer noch als Zeitverschwendung und Suchtmedium angesehen. Die Potentiale, die sich für den schulischen Unterricht – vor allem für die Wertevermittlung - bieten, werden noch nicht erkannt. Auch wenn es die Digital Natives¹ per se nicht gibt, so ist es doch eine Tatsache, dass nicht nur die heutigen Kinder und Jugendlichen mit digitalen Games aufwachsen, sondern vermehrt auch immer mehr LehrerInnen in den Schuldienst nachrücken, die in ihrer Freizeit spielen.

Um digitale Spiele in den (Deutsch-)Unterricht integrieren zu können, müssen für die Wertevermittlung geeignete Werke ausgewählt werden. Im Bereich der Literatur, aber auch für das Medium Film können Lehrer/innen auf einen – oft schon jahrzehntelang etablierten und diskutierten Kanon zurückgreifen, finden aber auch Anregungen in Lehrwerken, auf Webseiten sowie didaktische Zusatzmaterialien, die sich mit diesen Themen befassen. Für das Medium Computerspiel gibt es diese Angebote kaum. Implizit könnte man aufgrund dieser Nichtexistenz von digitalen Spielen in pädagogisch-didaktischen Szenarien und Materialien vermuten, dass Games keine Werte beinhalten, die an Spieler/innen vermittelt werden. Dass dem allerdings nicht so ist, zeigt sich spätestens dann, wenn man Diskussionen rund um aktuelle Spiele wie *Papers, Please* (Pope 2013) oder *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014) verfolgt. Bevor digitale Spiele für den Unterricht ausgewählt werden können, sollte man sich mit der Frage beschäftigen, auf welche Weise Werte darin und damit vermittelt werden können. Der folgende Abschnitt möchte auf einige Beispiele eingehen und aufzeigen, wie Wertevermittlung in Serious Games funktioniert.

In welchen Game-Elementen manifestieren sich Werte?

Grundsätzlich können Werte in diversen Game-Elementen – bewusst oder unbewusst – vom Game-Designer implementiert werden. Flanagan & Nissenbaum (2014) unterscheiden zwischen 15 verschiedenen Elementen, die Werte transportieren können. Dieser Beitrag wird nur auf einige ausgewählte Bereiche eingehen und zwar auf jene, die für schulische Wertevermittlung – mit besonderem Blick auf den Deutschunterricht bedeutsam scheinen. Beispiele für diese Kategorien entstammen bewusst aus der Kategorie der Serious Games², da diese in Schulkontexten leichter einsetzbar erscheinen. Dies ist einerseits auf finanzielle Gründe (viele Serious Games werden kostenlos zur Verfügung gestellt) zurückzuführen, aber auch auf technische (die Hardwareanforderungen sind eher gering, zudem können viele dieser Games online gespielt werden, sodass keine Installation notwendig ist und (größtenteils) eine Unabhängigkeit vom eingesetzten Betriebssystem vorliegt).

Verknüpfung von Narration und Spielmechanik

¹ Der Terminus wurde von Marc Prensky vor allem in seinem Werk *Digital Game-Based Learning* geprägt.

² Serious Games sind jene digitalen Spielen, deren primäres Ziel nicht in der Unterhaltung, sondern in der Änderung von Verhaltensweisen oder Einstellungen liegt.

Beinahe alle digitalen Spiele inkludieren eine Storyline und betten das Geschehen am Monitor in eine Narration ein. Gerade wenn jedoch bereits vorhandene, weitverbreitete und gut bekannte Spiele verändert werden, um Zustände zu kritisieren oder bestimmte Haltungen hervorzurufen, kann es vorkommen, dass die Narration aufgesetzt wirkt und mit der Spielmechanik nicht ausreichend verknüpft wird. *Super Chick Sisters* (PETA 2013) basiert auf der Spielmechanik des Run and Jump Spiels *Super Mario Bros.* (Nintendo 1987) und ändert nur die Narration bzw. das Aussehen der Spielcharaktere, um SpielerInnen die nicht artgerechte Tierhaltung von Hühnern vor Augen zu führen und vor allem den Konzern *Kentucky Fried Chicken* anzuprangern. Die Rahmenhandlung besteht aus einer entführten *Pamela Anderson*, die von den zwei spielbaren Charakteren befreit werden soll. Die Intention, Spieler/innen über die Grausamkeit gegenüber Tieren aufzuklären und damit zu erreichen, dass der Tierschutz stärker in den Gehirnen der Spielenden verankert wird, passt allerdings nicht zu der Realisation der Gamemechanik, da hier Entfernungen und Sprünge richtig eingeschätzt und platziert werden müssen (vgl. Deen 2014: 91). Selbst wenn das Spiel nicht alleine das erreicht, was sich die Designer davon versprochen hätten, ist es für den Unterricht durchaus geeignet, um zu diskutieren, was eben an Werten nicht vermittelt wird.

Im Kontrast zu *Super Chick Sisters* steht *September 12th* (Newsgaming 2003), das aufzeigen möchte, dass Gewalt erneut Gewalt hervorruft. Eine Verknüpfung zwischen Spielmechanik und den zu vermittelnden Werten gelingt hier durch eine simple Narration, die den Spielenden zur Reflexion anregt. Bereits vor Spieleinstieg werden Spieler/innen auf die einzig geltende Regel hingewiesen: "You can shoot. Or not." Das Spiel kann im Grunde nicht gewonnen werden – schießt man mit der Rakete³ auf Terroristen, sterben auch zahlreiche Zivilisten, was wiederum dazu führt, dass weitere nicht spielbare Charaktere zu Terroristen werden. Dieser ewige Kreislauf aus Rache und Vergeltung kann nur aufgebrochen werden, wenn die Spieler/innen nicht schießen, also inaktiv bleiben. (vgl. Monnens 2010: 91f sowie Ehrentraut 2013). Gerade diese Inaktivität, der Mangel an Entscheidungsfreiheit durch die Spieler/innen zeigt in diesem Fall die Ausweglosigkeit aus der Situation. Die Kritik am Verhalten der USA in diesem War on Terror wird durch die Spielmechanik evident und unterstreicht dadurch die Narration des Games, die im Prinzip nur aus der Darstellung eines Marktplatzes in einem arabischen Land besteht und einer kurzen Einführung vor dem Spiel, wo Figuren abgebildet sind, die als Terroristen (schwarz gekleidet und verumumt) bzw. Zivilisten gekennzeichnet werden. Der Standpunkt des spielbaren Charakters, der nie in Erscheinung tritt, soll in Frage gestellt werden. Spieler/innen werden angeregt, sich selbst über die Auswirkungen der Handlungen Gedanken zu machen und diese auch – über das Spiel hinaus – auf lebensweltliche Situationen zu übertragen.

Das Beispiel von *September 12th* zeigt, dass eine gute Verknüpfung zwischen dem, was das Spiel erzählen möchte und dem, wie die Spieler/innen agieren können, einen wesentlichen Einfluss auf die Gesamtwahrnehmung des Spiels und damit auch auf die Vermittlung von Werten hat. Sind diese beiden Punkte zueinander stimmig, dann wird man zum Nachdenken, zur Reflexion angeregt; sind sie nicht stimmig, dann verfehlt das Game höchstwahrscheinlich sein angestrebtes Ziel.

Charaktere und deren Beziehung zum Spielenden

Um Werte glaubhaft vermitteln zu können und einen Transfer in die Realwelt zu ermöglichen, ist eine Relation zwischen Spieler/innen und spielbaren bzw. nicht spielbaren Charakteren von Vorteil. Das Empfinden von Empathie – wobei dieser Terminus in diesem Beitrag wie bei Belman & Flanagan

³ Zu Beginn wird die Zielerfassung nur durch ein Fadenkreuz dargestellt, sodass man irrtümlicherweise annehmen könnte, es wäre möglich, zielgerichtet zu schießen.

(2010) in kognitive⁴ und emotionale Empathie⁵ differenziert wird – ist hierbei als Voraussetzung anzusehen. Digitale Spiele können diesen Konnex zwischen Spieler/in und Charakter auf verschiedene Art provozieren. Zum einen besteht in manchen Games die Möglichkeit, die eigene Spielfigur zu personalisieren, indem Äußerlichkeiten, aber auch Charaktereigenschaften oder Fähigkeiten gewählt werden können, was darin resultieren kann, dass die Spielfigur als etwas Eigenes angesehen wird, mit dem sich die Spielerin / der Spieler identifizieren (oder aber bewusst distanzieren) kann. Aktionen, die im Spielverlauf gesetzt werden, können daher bewusst so gestaltet werden, dass eigene (ethische) Entscheidungen stärker als solche wahrgenommen werden oder aber – vor allem, wenn der Charakter konträr zur Spieler/innenpersönlichkeit konfiguriert wurde – als Experimentierkasten für Handlungen, die in der Realität so nicht gesetzt worden wären. Zum anderen können Werte zudem auch in die Spielmechanik und die Beziehung zu (nicht-)spielbaren Charakteren verankert werden. *Sweatshop* (Littleloud 2011), ein Tower-Defense-Spiel, in dem Figuren an einem Fließband so angeordnet werden müssen, dass ein maximaler Output an zu produzierenden Kleidungsstücke oder Schuhen erzielt wird, versetzt Spieler/innen in die Position eines Entscheidungsträgers im mittleren Management. Für westeuropäisch orientierte Moralvorstellungen müssen unethische Maßnahmen getroffen werden wie das Einsetzen von Kindern am Fließband, Riskieren von Verletzungen oder Unfällen von nicht spielbaren Charakteren, um den Gewinn zu maximieren, um im Spiel voranzukommen. Um dies den Spieler/innen stets vor Augen zu halten, gibt es zwei nicht spielbare Charaktere, die mit der Spielerin / dem Spieler kommunizieren: den Boss der Fabrik, der Spieler/innen ständig antreibt bzw. beschimpft (je nach Erfolg im Spiel) sowie ein Kind, das um Nachsicht und gute Behandlung der Arbeiter/innen bittet. Die Reaktionen und die Aussagen des Kinds spiegeln die im Spiel gesetzten Aktionen wider und agieren wie eine Art schlechtes Gewissen für die Spieler/innen. Obwohl *Sweatshop* durchaus kritisch gesehen wird, gelingt es, die Spieler/innen in die Lage eines Managers zu versetzen, der gezwungen wird, Arbeiter/innen auszubeuten und daraufhin versucht, die Spielmechanik / das System herauszufordern und das Spiel möglichst ‚menschwürdig‘ zu gewinnen (vgl. Dixon o.A.).

Ein weiteres Serious Game, dem es gelingt, eine Verbindung zwischen nicht spielbaren Charakteren und Spieler/innen aufzubauen, ist *Layoff* (Tiltfactor 2009). Hier schlüpft man erneut in die Rolle des Managements in Zeiten der Finanzkrise und muss durch das Bündeln von Mitarbeiter/innen (die Spielmechanik funktioniert ähnlich wie bei *Bejeweled*) Arbeitsplätze einsparen. Sobald drei gleiche Figuren nebeneinander sind, werden diese ‚entlassen‘ und sie fallen in den unteren Bildschirmbereich, wo man sie zum Arbeitsamt marschieren sieht. Während die Figuren dort immer mehr werden, mischen sich auch Manager unter die verbleibenden Charaktere am Spielfeld – diese können zwar verschoben, aber nicht ‚beseitigt‘ werden. Ein Counter zählt, wie viele Millionen US-Dollar der Konzern durch die Entlassung gespart hat. Die Verbindung zwischen diesen nicht spielbaren Charakteren und den Spieler/innen wird hergestellt, indem jede Figur eine eigene Hintergrundgeschichte erhält. Bei Mouse-over erscheinen Name, Alter, Fähigkeiten, Charaktereigenschaften oder weitere persönliche Details wie z.B. dass die Person armutsgefährdet ist oder dass sie wichtig für die Moral der Kolleg/innen ist.

Players probably don't feel anything approximating what a worker might feel when s/he loses his or her job [...]. But one might feel indignation at the callousness of management towards their workers, or sorrow for the plight of people who've lost their jobs in a bad economy. In other words, players feel reactive empathy (Belman & Flanagan 2010: 13f). Diese emotionale Bindung wird noch verstärkt,

⁴ Unter kognitiver Empathie versteht man die Erfahrung, die eine Person macht, wenn sie bewusst die Sichtweise einer anderen Person einnimmt

⁵ Emotionale Empathie kann noch weiter in parallele und reaktive Empathie unterteilt werden, wobei man unter paralleler Empathie ähnliche Gefühle wie eine andere Person fühlt, während bei der reaktiven Empathie eine andere Emotion entsteht.

wenn Spieler/innen eine Figur auswählen, die einen ähnlichen Hintergrund wie der Spieler / die Spielerin selbst oder zumindest eine Identifikationsmöglichkeit irgendeiner Art gegeben ist. Zum Transfer durch Rückprojektion kommt es vor allem dann, „wenn die in dem Spiel gemachten Erfahrungen sich mit realen gesellschaftlichen Problemen des Spielers oder der Spielerin decken“ (Wagner 2007). Das bedeutet also, dass Ähnlichkeiten, die mit einer dieser Figuren entdeckt werden, eine stärkere Wirkung auf die Spieler/innen ausüben können.

Natürlich können sowohl *Sweatshop* als auch *Layoff* gespielt werden, ohne dass Empathie entsteht. Um dies zu vermeiden und um die Ansätze, die in diesen Games in punkto Wertevermittlung verankert sind, stärker in die Realität der Spielenden einzubinden bzw. um einen Transfer herzustellen, bietet sich eine Diskussion der Hintergründe sowie der von den Spieler/innen gewählten Strategien im Unterricht an.

Entscheidungen durch Spieler/innen – Player Choice

Im Unterschied zu Film und Buch offerieren digitale Games Interaktion zwischen Spiel und Spieler/innen und stellen diese damit vor Entscheidungen, die den Spielverlauf sowie das individuelle Spielerleben beeinflussen können. Dies führt bei Spielen, die aus bedeutsamen Entscheidungsketten aufgebaut sind, dazu, dass eine stärkere Identifikation und ein Sich-Einlassen auf die Narration und Spielumgebung stattfinden. Wenn dieses Spiel nun noch inhaltlich auf Themen eingeht, die der Wertevermittlung dienlich sein können oder die Spielmechanik Rückschlüsse auf gewisse Haltungen zulässt, kann – bewusst oder unbewusst – eine reflektierende Haltung im Spieler / in der Spielerin ausgelöst werden. *Papers, Please* (Pope 2013) ist sicherlich eines der Serious Games, das in diesem Bereich – es gibt immerhin 20 unterschiedliche Möglichkeiten, wie das Spiel endet – für Aufsehen in den letzten Jahren sorgte. Jede Entscheidung, die man als Grenzbeamter des fiktiven Staats Astotzka trifft, wirkt sich auf den weiteren Spielverlauf aus. Die Konsequenzen sind entweder sofort sichtbar (z.B. die Abmahnung durch den Vorgesetzten, die über das Faxgerät nach jeder Fehlentscheidung eintrifft) oder aber erst viele Runden später (z.B. wenn der/die Spieler/in in der Zeitung liest, dass eine Frau ermordet wurde, die im Spiel einige Zeit zuvor gefleht hat, man möge einen vermeintlichen Menschenhändler trotz korrekter Papiere nicht ins Land lassen). Gerade die moralisch-ethischen Entscheidungen, die *Papers, Please* bietet, aber nicht bewertet, machen das Spiel für die Wertevermittlung interessant. „The moral choices are layered on top of the action of the game not as a system of its own, but as a complication to the systems at play“ (Swain 2014). Die Entscheidungen, die zu treffen sind, zeigen nicht offensichtlich, ob man dadurch zu einem guten oder bösen Menschen wird. Dies steht im Kontrast zu jenen Spielen, die das moralische oder unmoralische Handeln der Spielenden bewerten und eine Welt zeichnen, die aufgrund der Schwarz-Weiß-Darstellung keine Grauschattierungen zulassen. Die in *Papers, Please* zu treffenden Entscheidungen determinieren nicht unbedingt, ob das Spiel gewonnen oder verloren wird. Es gibt also nicht den einen richtigen Lösungsweg, den viele Serious Games bieten, sondern es hängt vom Akteur ab, ob er als pflichtgetreuer Staatsdiener oder als jemand, der das System zu unterminieren trachtet, agiert.

“*Papers, Please* makes every decision important, and it does so without drawing attention to the fact choices are being made, without having a meter or scale showing how moral you are. It never questions your decisions – there’s no meta commentary on whether or not you made the right one, just the reactions of the people the decisions affect and your own feelings.” (Pixie 2013). Das Spiel wirft somit zahlreiche philosophische Fragen auf über Regeln, das Befolgen dieser und die Definition, was Moral bedeutet und wer festlegt, was als moralisch und unmoralisch gilt. *Papers, Please*, das nicht als Lernspiel für Ethik und Wertevermittlung konzipiert wurde, eignet sich allerdings – oder vielleicht gerade deswegen – für diesen Bereich. Das *Center for Games & Impact* bietet für *Papers, Please* ein Arbeitsblatt für Schüler/innen ab 14, das Spieler/innen anhand von zahlreichen Fragen zum Spiel bzw. zu den getroffenen Entscheidungen anleitet, das eigene Spielerleben zu reflektieren

sowie eine Verbindung zur Realität des Einzelnen herzustellen (vgl. http://gamesandimpact.org/wp-content/impactguides/PL_PAPERSPLEASE_web.pdf).

Weniger komplex in der Story doch genauso auf Spieler/innenentscheidung basierend, ist *Spent* (McKinney 2011). Dieses Spiel stellt vor die Aufgabe, einen Monat lang mit \$ 1.000,- zu überleben. Dazu müssen in diesem textbasierten Game Alltagsentscheidungen getroffen werden, die nicht nur finanzielle Auswirkungen beinhalten, sondern durchaus auch soziale und moralische Überlegungen betreffen. So müssen Spieler/innen beispielsweise wählen, ob sie Schmerzen in der Herzgegend ernst nehmen und zum Arzt gehen (der bezahlt werden muss), dabei aber riskieren, ihren Arbeitsplatz zu verlieren oder ihre Gesundheit aufs Spiel setzen. Einige der Dilemmata betreffen auch eine sehr persönliche Ebene, wie das folgende Beispiel illustriert: Soll das kranke, geliebte Haustier der Familie teuer behandelt bzw. eingeschläfert werden (beides mit hohen Kosten verbunden) oder soll es weiterhin leiden, damit keine finanzielle Belastung entsteht? Obwohl das Spiel grafisch unaufwändig realisiert wurde, bietet es durch die Verzweigungen, die durch die Spieler/innenentscheidungen entstehen, eine hohe Wiederspielbarkeit. Dadurch werden Spieler/innen angeregt, sich immer wieder auf die Herausforderung einzulassen und Auswirkungen von Entscheidungen in einem sicheren Raum zu erleben und diese auch gleichzeitig zu reflektieren. Da *Spent* ausschließlich Alltagssituationen aus dem US-amerikanischen Leben thematisiert, ist ein Umlegen auf das eigene Umfeld entsprechend simpel. In einer quantitativ angelegten Großstudie stellte Ruggiero (2014) sogar fest, dass Jugendliche, die *Spent* spielten, einen wesentlich höheren Zugewinn im affektiven Lernen aufwiesen als jene Gruppe, die mit einem Text über eine obdachlose Person arbeitete. Diese Ergebnisse zeigen, dass Serious Games durchaus einen Einfluss auf die Einstellungen der Spielenden haben können. Dabei sind nicht ästhetische Merkmale und Grafik für diese Wirkung ausschlaggebend, sondern die Möglichkeit, das eigene Spielschicksal zu beeinflussen.

Belohnungen fürs Helfen oder fürs Ausbeuten?

Interessante Schlüsse lassen sich auch bezüglich der Wertevermittlung ziehen, wenn man einen genaueren Blick auf das Belohnungssystem eines Spiels wirft. Manche Spiele scheinen vordergründig bestimmte Werte zu propagieren, belohnen Spieler/innen allerdings im Spielverlauf nicht dafür, dass sie sich an diese Werte halten, sondern vergeben Spielwährung, Punkte, oder leveln up für völlig andere Taktiken. Illustriert man dies an einem fiktiven Beispiel, so wäre das ein Spiel, das die positive Einstellung zu erneuerbarer Energie im Rahmen eines Strategiespiels, in dem erneuerbare Energieträger in einer Stadt installiert werden müssen. Punkte werden allerdings vergeben, wenn möglichst viel Geld mit den Energieträgern verdient wird. Der Wert, der hierbei implizit propagiert wird, um das Spielziel möglichst rasch zu erreichen, ist also nicht die Unterstützung von erneuerbarer Energie und der Umweltgedanke, sondern marktwirtschaftliche Werte – nämlich, wie muss ich agieren, um möglichst rasch mein Vermögen zu vermehren? Spiele wie *Frontiers* (Gold Extra 2009) oder *This War of Mine* (11 Bit Studios 2014) zeigen auf, dass Belohnungssysteme, wenn sie gut durchdacht sind, die vermittelnden Werte durchaus unterstützen können. Das 3D-Multiplayer Game *Frontiers* bietet zwei Rollen zur Auswahl: Entweder spielt man als Flüchtling, der nach Europa gelangen möchte oder aber als Grenzpolizist, der eben dies verhindern soll. Punkte werden vergeben, wenn man als Grenzbeamter einen Flüchtling verhaftet. Wird dieser allerdings verletzt oder gar getötet (das Spiel erlaubt den Einsatz von Schusswaffen), werden dem Einzelspieler Punkte abgezogen. Zudem wird das Land, für das der Grenzbeamte arbeitet, gemäß Human-Rights-Index bestraft. Spieler/innen können jedoch grundsätzlich selbst entscheiden, wie sie spielen wollen – ob sie sich an die ethischen Standards (die auch außerhalb des Spiels gelten) halten wollen oder nicht. Wenn sie allerdings gewinnen wollen, müssen sie die Regeln akzeptieren und sie befolgen. Dieses Belohnungssystem stützt die Gesamtaussage des Games und soll dazu beitragen, dass sich Spieler/innen aktiv mit der Flüchtlingspolitik in Europa auseinandersetzen.

Das Belohnungssystem von *This War of Mine* präsentiert sich durchwegs noch um einige Stufen komplexer. Das Anti-Kriegs-Spiel, das die Schicksale der Zivilbevölkerung in Kriegszeiten thematisiert, ist grundsätzlich eine Überlebenssimulation, in der eine Gruppe von Figuren kontrolliert wird, die in den Trümmern einer Stadt zu überleben versucht. Im Spielverlauf tauchen immer wieder nicht-spielbare Charaktere auf, die Spieler/innen um Hilfe bitten, ihrerseits Hilfe anbieten oder handeln wollen. Hilft man nun einer dieser nicht-spielbaren Charaktere, hebt das beispielsweise die Moral der spielerkontrollierten Gruppe, während das Ignorieren die Moral senkt. Damit vermittelt das Spiel, dass Helfen ein positives Gefühl hinterlässt, was gerade in emotional schwierigen Zeiten von Bedeutung erscheint. Benimmt sich die Spielerin / der Spieler ethisch korrekt, erhöht dies die Wahrscheinlichkeit auf ein positives Ende, doch eine Garantie dafür gibt es – wie in der Realität – nicht. Zudem gibt es Situationen, in denen eine Entscheidung schwer fällt: Sollen beispielsweise die Nachbarn bestohlen werden, um den Hunger der eigenen Gruppe zu stillen oder lässt man die eigenen Figuren hungern und riskiert ihren virtuellen Tod? Spieler/innen wissen nie, wie sich eine Entscheidung im Spielverlauf sofort oder später auswirkt (ähnlich wie bei *Papers, Please*). „A good deed may be rewarded or it may be punished. Maybe nothing will happen. The meaning of your choices is down to you and your circumstances“ (Zacny 2014). Das bedeutet also, dass Spieler/innen ihre eigenen ethischen Werte vertreten können oder auch mit Handlungsweisen experimentieren können, um eines der zahlreichen Enden zu erreichen. Die Spielstrategien und die Belohnungen bzw. Bestrafungen, die dafür vom System verteilt werden, bieten viel Anlass für Diskussionen und Austausch.

Wie diese beiden Beispiele also zeigen, kann es durchaus für Unterrichtszwecke sinnvoll sein, sich das Belohnungssystem - darunter fallen auch Spielziele, Art der Belohnung, was getan werden muss, um zu gewinnen (vgl. Flanagan & Nissenbaum 2014: 63) genauer anzusehen, um zu erkennen, welche Werte vermittelt werden. Diese Analyse muss dabei nicht unbedingt durch die Lehrperson erfolgen, es kann durchaus als Arbeitsauftrag an die Jugendlichen gegeben werden, wobei es besonders spannend sein kann, die Ansichten unterschiedlicher Gruppen / Schüler/innen anschließend zu vergleichen und die Meinungen zu diskutieren.

Integration von Spielen in den Deutschunterricht

Diese vier beschriebenen Bereiche und die erwähnten Spiele stehen beispielhaft dafür, auf welche Art Wertevermittlung durch digitale Games stattfinden kann bzw. wo sich Widersprüche ergeben können. Nun werden Werte nicht nur durch das Medium selbst transportiert, sondern auch durch Communities, die rund um Games – vor allem bei Online-Role-Playing-Games – entstehen, sowie durch die Art und Weise wie Medienberichterstattung oder Plattformen auf denen die Spiele veröffentlicht werden (sollen) damit umgehen. Man denke hier nur an die Gamergate-Diskussion (vgl. Freidel 2014) oder an das Verbot einiger Serious Games aus dem Apple App-Store (vgl. Hoffman 2013).

Die Auswahl eines geeigneten digitalen Spiels für den Unterricht ist ein erster Schritt. Um jedoch ein nachhaltiges pädagogisch-didaktisches Szenario zu entwickeln, sind noch weitere Vorüberlegungen anzustellen. Geht man von der Definition von Spiel aus, so ist ein wesentliches Charakteristikum die Freiwilligkeit der Teilnahme. „Befohlenes Spiel ist kein Spiel mehr.“ (Huizinga 2009: 16). Wenn man Schüler/innen nun anhält ein bestimmtes Spiel zu spielen, ist es nur ein „aufgetragenes Wiedergeben eines Spiels“ (ebd.). Um dies zu vermeiden, sollten stets alternative Arbeitsaufträge angeboten werden, die mit der Thematik (bzw. auch mit dem Spiel) zu tun haben, aber nicht das Spielen an sich beinhalten. Dies kann beispielsweise eine Hintergrundrecherche zum Spiel sein, das Ansehen eines Let's Play Videos oder Ähnliches. Zudem ist es nicht immer notwendig, teilweise auch im Schulalltag organisatorisch nicht realisierbar, dass alle Schüler/innen ein Spiel tatsächlich spielen. Gruppenarbeit mit verteilten Rollen hat sich hier auf jeden Fall bewährt. Oft ist es auch lohnend, jene Spiele für

Diskussionen in den Unterricht heranzuziehen, die von den Jugendlichen in ihrer Freizeit gespielt werden. Damit geschieht eine Anknüpfung an die außerschulische Lebenswelt der Jugendlichen und es wird ein Bereich thematisiert, der steigende Bedeutung hat und sonst selten eine zentrale Stellung im Unterricht erhält.

Da Einstellungen und Haltungen bzw. deren Änderung sehr viel mit individueller Reflexion zu tun haben, eignen sich digitale Spiele besonders für die Diskussion des Spielerlebens und darüber, was das Spiel mit den Spieler/innen macht. Diese Gespräche können einerseits im Klassenverband geführt werden, eignen sich andererseits aber auch für Gruppenarbeit oder schriftliche Reflexionen. Gerade wenn es um Empathieempfinden geht, können verschiedene Textsorten mit dem jeweiligen Game kombiniert werden, indem sich Schüler/innen in die Rolle einer Spielfigur versetzen und aus deren Sicht schreiben (besonders geeignet sind hierfür persönliche Briefe / E-Mails, innere Monologe, aber auch appellative Textsorten, die eine Änderung der im Spiel gezeigten Situation fordern).

Weiters können Spiele daraufhin analysiert werden, welche Werte tatsächlich vermittelt werden (siehe hierzu die Beschreibung der vier Bereiche in diesem Artikel). Anschließend kann das Game-Design als Gedankenexperiment verändert werden (z.B. Ändern des Belohnungssystems), um zu sehen, welche Auswirkungen das auf das Spiel, dessen Aussage und Wirkung auf Spielende haben könnte. Derartige Aufgabenstellungen tragen zum Erlangen von Medienkompetenz bei, da die Aufmerksamkeit der Jugendlichen darauf gelenkt wird, mit welchen Mechanismen und Strukturen digitale Spiele (aber auch andere Medien) zu überzeugen oder gar zu manipulieren versuchen. Die Sensibilisierung junger Menschen auf ihre doch immer stärker digitalisierte Lebensumwelt ist eine Aufgabe der Schule und kann durch Werteerziehung im Deutschunterricht auf vielfältige Weise realisiert werden.

Die Anregungen, die in diesem Artikel gegeben wurden, sind nur ein kleiner Ausschnitt von dem, was mit digitalen Spielen möglich ist. Wenn dieses Medium als eines von vielen Unterrichtsmedien im Deutschunterricht (neben literarischen Werken und Filmen) anerkannt wird und die Vorzüge wie Interaktivität, Co-Design, Schulung von Problemlösestrategien und das Schlüpfen in eine Rolle, wie es sonst nur schwer möglich ist (vgl. hierzu Gee 2003) in Betracht gezogen werden, eignen sich digitale Spiele für viele Bereiche, vor allem aber auch für die Werteerziehung, da ein Spiel – egal wie abstrakt es sein mag - immer eine Vermittlungsabsicht aufweist.

Literatur

Belman, Jonathan & Flanagan, Mary: Designing Games to Foster Empathy. In: Cognitive Technology 14/2 (2010), S. 5 – 15.

Deen, Menno: G.A.M.E Games Autonomy Motivation & Education. Dissertation. Technische Universität Eindhoven, 2014.

Dixon, Drew: Human Dignity and the Bottom Line: Sweatshop. In: Gamechurch.com <http://gamechurch.com/human-dignity-and-the-bottom-line-sweatshop/> (zuletzt aufgerufen am 8.7.2015)

Ehrentraut, Judy: Meaningful Play. Anti-Immersive Aesthetics in Serious Videogames. In: First Person Scholar, 3.7.2013. <http://www.firstpersonscholar.com/meaningful-play/> (zuletzt aufgerufen am 3.10.2015)

Flanagan, Mary & Nissenbaum, Helen: Values at Play in Digital Games. Cambridge: MIT Press, 2014.

Freidel, Morten: „Gamergate“ Wenn Kritik kommt, hört das Spiel auf. In: faz.net, 28.10.2014. <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/gamergate-wenn-kritik-kommt-hoert-das-spiel-auf-13232818.html> (zuletzt aufgerufen am 9.10.2015)

Gee, James P.: What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

Hoffman, Chris: 6 Games Banned From iOS That You Can Play on Android or the Web. In: howtogeek.com, 27.4.2013. <http://www.howtogeek.com/161546/6-games-banned-from-ios-that-you-can-play-on-android-or-the-web/> (zuletzt aufgerufen am 9.10.2015)

Huizinga, Johan: Homo Ludens. 21. Aufl., Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2009.

Monnens, David: War and Play: Insensitivity and Humanity in the Realm of Pushbutton Warfare. In: Karen Schrier, David Gibson: Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks. Hershey: New York, 2010. S. 83 – 96.

Pixie: Morality, Games and Papers, Please. In: geekessays.wordpress.com, 20.11.2013. <https://geekessays.wordpress.com/2013/11/20/morality-games-and-papers-please/> (zuletzt aufgerufen am 9.10.2015)

Prensky, Marc: Digital Game-Based Learning. St. Paul: Paragon House, 2007.

Ruggiero, Dana N.: Spent: changing students' affective learning toward homelessness through persuasive video game play. In: CHI '14 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM: New York, 2014. S. 3423 – 3432.

Swain, Eric: Choice and Consequence in 'Papers, Please'. In: popmatters.com, 1.7.2014. <http://www.popmatters.com/post/183289-papers-please-morality/> (zuletzt aufgerufen am 9.10.2015)

Wagner, Michael: Identitätsrückprojektion in Aktiven Medien. Wann können Computerspiele unser reales Verhalten beeinflussen? In: e-beratungsjournal.net, 3. Jg. 2007, Heft 2. http://www.e-beratungsjournal.net/ausgabe_0207/wagner.pdf (zuletzt aufgerufen am 9.10.2015)

Zacny, Rob: The uneasy brilliance of This War of Mine. In: pcgamesn.com, 29.9.2014. <http://www.pcgamesn.com/this-war-of-mine/the-uneasy-brilliance-of-this-war-of-mine> (zuletzt aufgerufen am 9.10.2015)

Spiele

11 Bit Studios: *This War of Mine*. 2014.

Gold Extra: *Frontiers*. 2009.

Littleloud: *Sweatshop*. 2011.

McKinney: *Spent*. 2011.

Newsgaming: *September 12th*. 2003.

Nintendo: *Super Mario Bros*. 1987.

PETA: *Super Chick Sisters*. 2013.

Pope, L.: *Papers, Please*. 2013.

Tiltfactor: *Layoff*. 2009.