

Ablaufplan (Vorschlag) für die Session: „**Shadow of the Colossus**“ - Ethik und Moral in Videospielen

Zielsetzung/Leitfragen: Sensibilisierung/ Reflexion von Jugendlichen und Erwachsenen für moralisches Handeln in Videospielen, bzw. Sind Moral und Ethik wichtig in Videospielen ? → Warum ?

- Kurze Vorstellung des Games (Erscheinungsjahr/Entwickler/Plattform)
 - Nachfrage: Wer kennt das Spiel ?/ Wer hat es eventuell sogar schon gespielt ?
 - Inhaltliches Setup für den ersten Koloss geben → Kurze Inhaltliche Einleitung und Vorstellung der Charaktere
(Bis hierher Powerpoint Präsentation bis zum Link ca. 15 Min.)

- Teilnehmer-/in den ersten Koloss töten lassen. Andere schauen dabei zu.
 - Alternativ → Clip des ersten Koloss auf Youtube vorführen (Link in der Präsentation)
 - Im Plenum diskutieren/sammeln: Erstes Feedback: - Was wurde gesehen ?, Eindrücke (Atmosphäre/Licht/Musik), Emotionen
(Ca. 30 Min.)

- Gruppenarbeit (falls genug Teilnehmer anwesend sind, ansonsten Partnerarbeit oder Plenum):
 - Diskussion in der Gruppe, Stichworte festhalten (z.B. Plakat, Flipchartpapier) zu den folgenden Fragen:
 - Was sind übliche Motivationen in Videospielen (auch im Hinblick auf Tod und Leid als Mittel) ?
 - Was erleichtert solches Handeln in Videospielen ? (Eigene Beispiele der Teilnehmer)
 - Was erschwert solches Handeln in Videospielen ? (Bsp. *Shadow of the Colossus*, Eigene weitere Beispiele) ?
 - Ist Moral in Videospielen wichtig/ nötig ?, Ja/Nein → Warum ?/ Teilnehmer können evtl. eigene Grenzerfahrungen in Videospielen nennen.
(Ca. 30 Min.)

- Abschließende Diskussion/ Vorstellung des Gruppenarbeiten/ (Fazit) → Abschließende Klammer zu den Zielsetzungen/Leitfragen herstellen
(Ca. 15 Min.)