

Werte ins Spiel bringen

An der Schnittstelle von
digitalen Spielen und Wertebildung

Gefördert durch:



Bundesministerium
des Innern
und für Heimat

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

STIFTUNG
DIGITALE
SPIELE
KULTUR

Werte ins Spiel bringen

An der Schnittstelle von
digitalen Spielen und Wertebildung

Gefördert durch:



Bundesministerium
des Innern
und für Heimat

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Inhalt

Grußwort von Uta Saumweber-Meyer.....	4
Vorwort von Çiğdem Uzunoğlu.....	6
Einleitung von Jessica Dietz.....	8
Expert*innengremium.....	12

Zwölf Leitfragen zum Einsatz von Games an der Schnittstelle zur Wertebildung.....13

Einleitung von Olaf Zimmermann.....	14
-------------------------------------	----

Kernthema: Werte im Spiel.....18

01 Wie werden Werte im Spiel thematisiert?.....	18
Beitrag von Dr. Karin Hutflötz	

02 Welche Personen(gruppen) spricht das Spiel an?.....	24
Beitrag von Simoné Goldschmidt-Lechner	

03 Mit welcher Haltung und/oder Intention wurde das Spiel produziert?.....	30
Beitrag von Dr. Martin Thiele-Schweiz	

Kernthema: Integration mit Games.....36

04 Wie thematisiert das Spiel Werte im Kontext von Migrations- und Integrationsprozessen?.....	36
Beitrag von Amir Alexander Fahim	

05 Wie reflektiert das Spiel die Multiperspektivität einer Migrationsgesellschaft?.....	42
Beitrag von Dr. Chadi Bahouth	

06 Inwiefern eignet sich das Spiel für die Aushandlung von Werten in einer Migrationsgesellschaft?.....	48
Beitrag von Jeanna Krömer	

Kernthema: Spieldesign 54

07 Was beinhalten das Spielsetting und der erzählerische Rahmen? 54
Beitrag von Jack Gutmann

08 Welche Interaktionen ermöglicht das Spiel? 60
Beitrag von Florian Köhne und Julian Viezens

09 Welche Auswirkungen haben Handlungen im Spiel? 66
Beitrag von Hendrik Park und Hendrik Rump

Spielekultur/Rollenzuordnung/Rollenbilder

10 Welche Werte liegen der Spielwelt zugrunde? 72
Beitrag von Prof. Dr. phil. Eik-Henning Tappe

11 Welche Handlungsmöglichkeiten eröffnen sich den Spielenden? 78
Beitrag von Stephan Schölzel

12 Welche Wirkung könnte das Spiel auf die Spielenden haben? 84
Beitrag von Malindy Hetfeld

Ergebnisse des Pitch Jams Games und Wertebildung 89

Brainfood 92

Draußen nur Kännchen 93

Fantastic Fungus 94

INTERSECTION 95

MamaAnca 96

Orangetown 97

Part of the experience 98

Red Cap must cry 99

RESPEKT! 100

Moral Anchors 101

Toco 102

Untold Stories 103

Miteinander statt übereinander:

Was wir aus Welcome to Recess gelernt haben ... 104

Beitrag von Malte Wegner 104

Verzeichnis der Autor*innen 108

Impressum 120

Liebe Leserinnen und Leser,



zwei spannende Projektjahre neigen sich dem Ende zu, in denen das Thema Wertebildung aus einer anderen, frischen Perspektive betrachtet wurde.

Als zentraler Akteur für die Förderung der Integration von Zugewanderten ist das Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF) bestrebt seine Integrationsangebote – den Integrations- und Berufssprachkursen, der Migrationsberatung für Erwachsene Zuwander*innen und den Projekten zur Stärkung des gesellschaftlichen Zusammenhalts, in denen die Wertebildung der Orientierungsrahmen für wechselseitigen Respekt und gegenseitige Anerkennung ist – am Puls der Zeit weiterzuentwickeln.

Unter dieser Prämisse wurden zwei Bereiche zusammengebracht, die bis dato kaum Berührung miteinander hatten – der Einsatz von Games im Rahmen der Integrationsarbeit. Das Kernanliegen des Modellprojekts bestand in der Verknüpfung dieser zwei Welten. Das Handbuch »Werte ins Spiel bringen« leistet insofern Pionierarbeit. Es werden zentrale Fragen bearbeitet und grundlegende Schnittstellen aufgezeigt, die als Anregung zur Reflexion und zum Austausch bei der Integrationsarbeit mit Games und bei der Entwicklung von Games im gesamtgesellschaftlichen Kontext genutzt werden können.

Dieses spannende und fruchtbare Experiment kann gleichwohl nur der Anfang sein. Die ersten Pixel der Debatte sind programmiert. Jetzt gilt es, das Game mit den gewonnenen Erkenntnissen zu füttern und den Bildschirm mit Leben zu füllen.

Mein herzlichster Dank gilt der Stiftung Digitale Spielekultur und hier insbesondere der Geschäftsführerin Frau Çiğdem Uzunoğlu für die konstruktive und fruchttragende Zusammenarbeit. Darüber hinaus möchten wir uns bei allen Beteiligten bedanken, die sich in den vergangenen zwei Jahren engagiert haben. Hervorzuheben ist hier auch noch einmal das Expert*innengremium, das maßgeblich an der Erstellung dieser Publikation beteiligt war. Nur durch Ihre Mitarbeit, Unterstützung und Engagement war es möglich, dieses Projekt so erfolgreich umzusetzen.

**Ich wünsche Ihnen viel Freude
beim Lesen der Lektüre!**

Uta Saumweber-Meyer

Abteilungsleiterin für Integration
und gesellschaftlichen
Zusammenhalt im Bundesamt
für Migration und Flüchtlinge

Liebe Leser*innen,



wenige Themen haben den politischen und gesellschaftlichen Diskurs in den vergangenen Jahren so stark geprägt wie Migration und Integration. Egal ob im Kontext des Fachkräftemangels oder der Aufnahme geflüchteter Menschen verlieren sich die Debatten allerdings oft in Populismus oder Resignation. Zwei zentrale Fakten geraten dabei meistens in den Hintergrund: Deutschland ist ein Einwanderungsland, das wie nie zuvor in seiner Geschichte auf Einwanderung angewiesen ist, um seinen Wohlstand zu erhalten und seine sozialen Systeme abzusichern. Zweitens, die Integration von Zugewanderten ist ein beidseitiger Prozess, der uns alle betrifft und nur gemeinsam gelingen kann. Am Ende eines gelungenen Integrationsprozesses steht eine Gesellschaft, von deren Vielfalt und unterschiedlichen Perspektiven alle profitieren.

Wo und wie kommen wir als Mitglieder einer pluralistischen Gesellschaft mit einer gemeinsamen Idee von gesellschaftlichen Werten in

Kontakt? Das erfolgt vor allem im Alltag, z.B. in Schule und Beruf, oder auch über analoge oder digitale Medien, Kultur und Unterhaltung. Deshalb ist es selbstverständlich, dass Games – so wie andere Kulturgüter auch – einen direkten oder indirekten Einfluss auf die Wertevorstellungen von Menschen ausüben können.

Games bieten im Kontext der Weiterbildung besondere Potenziale, denn sie erreichen Millionen von Menschen unabhängig von Bildungsweg oder Herkunft und sprechen insbesondere jüngere Generationen an. Games binden Spielende interaktiv in Handlungsprozesse ein, machen Selbstwirksamkeit erlebbar, bieten die Möglichkeit in unterschiedliche Rollen zu schlüpfen und passen sich den Stärken und Schwächen der einzelnen Spielenden an. Das richtige Game Design vorausgesetzt, können sie uns sogar auch dazu einladen mit empathischem Blick andere Perspektiven und Weltanschauungen kennenzulernen. Wer sich der

gesellschaftlichen Bedeutung von digitalen Spielen abseits des bunten Treibens in virtuellen (Online-)Welten vergewissern will, muss dazu nur einmal die *gamescom* in Köln besuchen.

Als Stiftung, die sich dem gesellschaftlichen Mehrwert von Games widmet, lag es deshalb für uns auf der Hand ein Projekt ins Leben zu rufen, das den Einsatz von Games in der integrativen Wertebildung erprobt und erforscht. Mit dem Bundesamt für Migration und Flüchtlinge haben wir für dieses Vorhaben den idealen Partner und Förderer gefunden. Auf Basis eines Leitfragenkatalogs, der von einem 20-köpfigen Expert*innengremium entwickelt wurde, haben wir theoretische und praktische Ansätze aus Game Design, Medienpädagogik und Integrationsforschung zusammengebracht und auf einem 3-tägigen Pitch Jam in der Spielentwicklungspraxis erprobt. Wir waren zusammen mit Gästen aus Bundesministerien und Zivilgesellschaft auf der *gamescom*, um Einblicke in das Werteselbstverständnis aktueller Spieleproduktionen zu erhalten, und wir haben die Ansätze des Projekts mit Hilfe von reichweitenstarken Influencer*innen in die Gaming-Community getragen.

Wenn Sie dieses Handbuch in den Händen halten, werden wir alle Ergebnisse außerdem gerade auf unserer abschließenden Fachkonferenz in Berlin diskutiert und aufgearbeitet haben. Das Handbuch dient dazu diese Ergebnisse anhand von Gastbeiträgen zu veranschaulichen und der Allgemeinheit zur Anwendung und möglichen Weiterentwicklung zur Verfügung zu stellen.

Mein herzlicher Dank gilt dem *Bundesamt für Migration und Flüchtlinge* für die Unterstützung des Projekts und hier insbesondere Referatsleiter Nikolas Kretzschmar für die vertrauensvolle Zusammenarbeit. Darüber hinaus bedanke ich mich herzlich bei den Mitgliedern unseres hochkarätigen Expert*innengremiums, die gemeinsam die Grundlagen für unsere Arbeit entwickelt haben, sowie den Mitgliedern meines Teams, insbesondere Projektleiterin Jessica Dietz, die das Vorhaben umgesetzt und zum Erfolg geführt haben.

Ich wünsche Ihnen eine erkenntnisreiche und anregende Lektüre!

Çiğdem Uzunoğlu

Geschäftsführerin
Stiftung Digitale Spielekultur

Das Modellprojekt Games und Wertebildung



Digitale Spiele bilden einzigartige Räume, um Verständnis und Empathie zu fördern. Denn ihre alternativen Welten bieten mitunter vielschichtige Erzählungen an, die es ihren Spieler*innen ermöglichen, sich mit komplexen Lebensrealitäten auseinanderzusetzen. Sie haben das Potenzial, ethische Überlegungen zu initiieren und kritisches Denken zu fördern, indem sie den Spieler*innen die Möglichkeit geben, bislang unbekannte Geschichten und ungewohnte Perspektiven anderer Menschen kennenzulernen. Durch die aktive spielerische Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Perspektiven bieten zeitgenössische Videospiele zahlreiche Möglichkeiten für einen pädagogischen Dialog und Reflexion.

In einer Welt, die zunehmend von digitalen Spielen geprägt ist, ist es von entscheidender Bedeutung, deren Potenzial für die Wertebildung und die Förderung einer inklusiven Gesellschaft zu erforschen. Das Projekt *Games und Wertebildung* wurde ins Leben gerufen, um genau dies zu tun: Die Schnittstelle zwischen digitalen Spielen und Wertebildung zu erkunden und innovative Ansätze für ihre Nutzung in der den Integrationsprozess begleitenden politischen Bildungsarbeit zu entwickeln. Die zentralen Meilensteine des Projektes bildeten aus diesem Grund die Entwicklung eines Leitfragenkatalogs sowie die Durchführung eines Pitch Jams, des Streaming-Formats *Und wer bist du?! Das Playdate* und schließlich einer Fachkonferenz.

Das Expert*innengremium

Um bei diesem Vorhaben möglichst unterschiedliche Perspektiven und Expertisen einzubinden, wurde ein 20-köpfiges interdisziplinäres Expert*innengremium berufen, bestehend aus Fachleuten aus den Bereichen Integration, Wertebildung, Medienpädagogik, Spieleentwicklung und Wissenschaft. Im März 2023 kam dieses Gremium erstmals in einem zweitägigen Workshop zusammen, um gemeinsam einen Fragenkatalog zu entwickeln. Dieser widmet sich der Schnittstelle von digitalen Spielen und Wertebildung, mit dem Fokus auf Herausforderungen im Integrationsprozess.

Hierbei diskutierten die Expert*innen unter anderem darüber, dass es in einer vielfältigen und pluralistischen Migrationsgesellschaft unbedingt möglich sein müsse, allen Individuen ein Leben mit unterschiedlichen und mitunter gegensätzlichen Wertvorstellungen zu ermöglichen. Hierfür sei ein formaler Rahmen wichtig, den die im Grundgesetz verankerten Werte, Normen und politischen Verhaltensregeln sowie die Achtung der Menschenrechte bildeten. Ebenso wurden u.a. Themen wie die Relevanz diverser Identifikationsfiguren im Spiel und die mögliche Benötigung pädagogischer Begleitkonzepte in den Diskussionen zur Bildung der Leitfragen aufgegriffen.

Der Leitfragenkatalog mit den vier Kernthemen »Werte im Spiel«, »Integration mit Games«, »Spieldesign« und »Spielekultur/Rollenzuordnung/Rollenbilder« soll insbesondere Akteur*innen aus den Bereichen der Spieleentwicklung, Pädagogik, (politischen) Bildung, Integration, Wissenschaft sowie der (Spiel-)Praxis dazu einladen, ihn als Anregung zur Reflexion und zum Austausch über Games und Wertebildung zu nutzen. Des Weiteren sollen auch junge Erwachsene durch die Fragen inspiriert werden, eigene und gesellschaftliche Werte mit Games zu reflektieren.

Der kuratierte Rundgang – Values@gamescom

Am 23. August 2023 lud die Stiftung Digitale Spielekultur Vertreter*innen aus Ministerien, Stiftungen und zivilgesellschaftlichen Organisationen zu einem kuratierten Rundgang über die *gamescom*, die weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele und Unterhaltungselektronik, ein. Der Rundgang hatte zum Ziel, den Teilnehmer*innen die vielfältigen Innovationspotenziale von Games aufzuzeigen. Wir besuchten die AAA-Studios Nintendo, Ubisoft und Microsoft, den Stand der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sowie die Indie Arena Booth, in der uns Indie Studios Spiele zu Themen wie psychischer Gesundheit oder Erinnerungskultur präsentierten.

Abgerundet wurde der Tag durch die beiden Fachgespräche mit Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, und Julian Viezens, Spieleentwickler bei der *btf bildundtonfabrik*. Beide betonten, wie wichtig die Förderung einer positiven Videospielekultur sei, die die kulturelle Wirkungsmacht von digitalen Spielen als Unterhaltungsmedium ebenso wie als Werkzeug zur (Werte-)Bildung und persönliche Entwicklung anerkennt.

Der Pitch Jam – Games und Wertebildung

Von 29. September bis 1. Oktober 2023 fand in Berlin der *Pitch Jam – Games und Wertebildung* statt, bei dem 13 interdisziplinäre Teams ein Wochenende lang Spielideen und -konzepte entwickelten. Als Orientierung dienten den Teams die zwölf Leitfragen zum Einsatz von Games in der Wertebildung, die vom Expert*innengremium des Projektes entwickelt worden waren. Da die Teilnehmer*innen des Pitch Jams aus unterschiedlichen Fachrichtungen kamen – von Pädagogik über Spieleentwicklung bis hin zur Integrationsarbeit – war es uns wichtig, ihnen hinsichtlich der Präsentation ihrer Ergebnisse größtmögliche Freiheit zu gewähren – von bereits spielbaren Prototypen über ausgearbeitete Konzepte bis hin zu detaillierten Präsentationen einer Spielidee war alles möglich.

Für *Games und Wertebildung* stand hierbei das Ziel im Vordergrund, den entwickelten Leitfragenkatalog einem ersten praktischen Test zu unterziehen. Dementsprechend bildete es Teil der Aufgabenstellung für die teilnehmenden Teams, die Leitfragen in ihren Entwicklungsprozess zu integrieren. Am Ende des Wochenendes pitchten die Teams ihre Spielideen und -konzepte vor einer Jury, die aus einem Teil des Expert*innengremiums des Projektes bestand. Das 4-köpfige, internationale Team *MamaAnca* wurde für seine Spielidee *Welcome to Recess* von unserer Expert*innen-Jury ausgezeichnet und mit einem zweckgebundenen Preisgeld in Höhe von 25.000 € belohnt, um seine Idee weiterzuentwickeln. Die Spielidee dreht sich um Aushandlungsprozesse von Werten im Kontext von Integration, Antidiskriminierung und Vielfalt in einem Setting, das allen vertraut ist – der Schule.

Und wer bist du?! Das Playdate

Die Stream-Trilogie *Und wer bist du?! Das Playdate* brachte Influencer*innen, ihre Communitys und unser Projekt *Games und Wertebildung* zusammen. In den interaktiven Livestreams konnte über eine geteilte Gaming-Erfahrung ein direkter Austausch mit jungen Erwachsenen über Wertebildung und Integrationsthematiken ange-

regt werden. Eine Handreichung für die Diskussion stellten erneut die zwölf entwickelten Leitfragen des Projektes dar.

Wer bei den drei Playdates im Dezember 2023 und Januar 2024 aufeinandertraf, war sowohl für die Influencer*innen selbst als auch für ihre Communitys eine Überraschung und offenbarte sich erst zu Beginn der Livestreams. Im weiteren Verlauf stieß je ein*e projektnahe*r Expert*in dazu und hatte ein besonderes Spiel für eine anregende Diskussion im Gepäck. Hierdurch konnten die Beteiligten niedrigschwellig in ein Gespräch einsteigen, wie und wo sich Werte in Games manifestieren und welche Rolle Wertebildung im Kontext von Integration spielt. Für die Idee und Umsetzung der Playdates war die Agentur INSTINCT3 verantwortlich.

In der ersten Episode bot *Spec Ops: The Line* (Yager/2K Games, 2012) eine hervorragende Grundlage, um sich primär mit den Leitfragen im Kernthema »Spieldesign« auseinandersetzen. Die Formatteilnehmer*innen hinterfragten z.B., welche Entscheidungsfreiheit das Spiel ihnen tatsächlich erlaubt und wie moralische Handlungskonsequenzen dargestellt werden.

In der zweiten Episode sprachen die beiden Streamer*innen und ihre Communitys mit der Expertin anhand des Spiels *Chants of Sennaar* (Rundisc/Focus Ent., 2023) über die Bedeutung von Sprache und welche Rolle das Erlernen von Sprache spielt, wenn es darum geht, gesellschaftliche Teilhabe zu ermöglichen.

Die letzte Episode drehte sich darum, inwiefern Games Migrationserfahrungen vermitteln und welche Gefühle dadurch bei Spielenden ausgelöst werden können. Das Kochspiel *Venba* (Visai Games, 2023), das die Geschichte einer tamilischen Einwanderungsfamilie in Kanada erzählt, bot hierfür den perfekten Einstieg.

Die Fachkonferenz – Werte ins Spiel bringen

Die *Fachkonferenz – Werte ins Spiel bringen* am 5. Juni 2024 in Berlin diente zum einen dazu, die Projektergebnisse mit einer breiten Öffentlichkeit zu teilen. Zum anderen sollte ein Austausch zwischen möglichst unterschiedlichen Akteur*innen über die Entwicklung und den Einsatz von Games in der Wertebildung angeregt werden.

Neben zwei Keynotes, der Vorstellung des Prototyps des Gewinner*innenteams des *Pitch Jams – Games und Wertebildung* und einem

Panel über Potenziale von Games in der Wertebildung, gab es zudem ein Workshopformat, um einen fruchtbaren Austausch zwischen Akteur*innen aus dem Bereich der Integration und Wertebildung und jenen aus der Games-Branche anzuregen. Die Konferenz-Teilnehmer*innen erhielten dabei Einblicke in die Arbeitsweisen, Fragestellungen, Bedarfe und Herausforderungen der unterschiedlichen Arbeitsfelder. Als Gesprächsgrundlage diente der Leitfragenkatalog, der im Rahmen des Projektes *Games und Wertebildung* von einem interdisziplinären Expert*innengremium entwickelt wurde.

Das Handbuch – Werte ins Spiel bringen

Dieses Handbuch präsentiert die Ergebnisse des Projekts *Games und Wertebildung*. Es bietet eine umfassende Analyse der zwölf Leitfragen aus sowohl wissenschaftlicher als auch praktischer Perspektive. Darüber hinaus enthält es Kurzvorstellungen der Spielideen und -konzepte, die im Rahmen des Pitch Jams entwickelt wurden, sowie zusätzliches Material zur Schnittstelle von Games und Wertebildung.

In diesem Handbuch übernehmen zwölf Expert*innen die »Pat*innenschaft« für jeweils eine der Leitfragen. Sie kontextualisieren die Fragen, ordnen sie in bestehende

Diskurse ein und veranschaulichen das Thema anhand ausgewählter Spiele. Des Weiteren präsentiert das Handbuch die Ergebnisse des *Pitch Jams – Games und Wertebildung*. Durch deskriptive Texte erhalten Sie einen umfassenden Einblick in alle entwickelten Ideen und können sich möglicherweise von diesen Beispielen inspirieren lassen. Das Gewinner*innenteam des Pitch Jams, *MamaAnca*, skizziert außerdem seinen weiteren Prozess nach der Auszeichnung und geht auf Fragen und Herausforderungen ein, mit denen es bei der weiteren Spielentwicklung konfrontiert war und ist.

Dieses Handbuch soll nicht nur eine Zusammenfassung unserer Erkenntnisse darstellen, sondern auch eine Einladung zur weiteren Diskussion und zur Entdeckung neuer Möglichkeiten, wie digitale Spiele für die Wertebildung genutzt werden können.

Mein herzlicher Dank gilt dem Bundesamt für Migration und Flüchtlinge für die Unterstützung des Projekts, insbesondere Nikolas Kretzschmar, Nico Kunert und Christian Hardt für die vertrauensvolle Zusammenarbeit. Außerdem bedanke ich mich herzlich bei unserem Expert*innengremium und den Autor*innen dieses Handbuchs, deren Expertisen und Perspektiven eine stetige Inspiration darstellen.

Ich möchte auch dem Team der Stiftung Digitale Spielekultur danken, insbesondere der Geschäftsführerin Çiğdem Uzunoğlu für ihr Vertrauen sowie den Projektmanager*innen Luise Rehme und Dr. Tim Kucharzewski für die tolle Zusammenarbeit!

Expert*innengremium

Amir Alexander Fahim

Türkische Gemeinde Deutschland

Arne Busse

*Bundeszentrale
für politische Bildung*

Dr. Chadi Bahouth

*Politologe, Journalist
und Gestalttherapeut*

Mosjkan Ehrari

*Neue Deutsche
Medienmacher*innen*

Jörg Friedrich

Paintbucket Games

Prof. Dr. Viola Georgi

Universität Hildesheim

Dr. Felix Hartmann

*Bundesamt für Migration
und Flüchtlinge*

Dr. Karin Hutflötz

*Katholische Universität
Eichstätt-Ingolstadt*

Florian Köhne

bildundtonfabrik

Jeanna Krömer

*Bundesverband
russischsprachiger Eltern*

Dr. Deniz Nergiz

Soziologin

Hendrik Park

Quantumfrog

Quỳn Vo

*Stiftung Bürger für Bürger
Dachverband der
Migrant*innenorganisationen
in Ostdeutschland*

Hendrik Rump

Quantumfrog

Dr. Anna-Lisa Schwarz

Werte Stiftung

Stephan Schölzel

Freier Medienpädagoge

Prof. Dr. Eik Henning Tapp

*Gesellschaft für Medienpädagogik
und Kommunikationskultur
FH Münster*

Dr. Martin Thiele-Schweiz

Playing History

Julian Viezens

bildundtonfabrik

Olaf Zimmermann

Deutscher Kulturrat

**Zwölf Leitfragen
zum Einsatz
von Games an
der Schnittstelle
zur Wertebildung**



Wertebildung, Demokratie und Games oder das Jammern und Schaudern in Computerspielen



Wer über Wertebildung als eine notwendige Komponente des Integrationsprozesses diskutieren möchte, muss sich zunächst fragen: Wie werden überhaupt Werte gebildet? Was unterscheidet Werte von Gesetzen und Normen? Welchen Beitrag leistet Kultur zur Wertebildung und ganz besonders welche künstlerischen Genres und Sparten können einen spezifischen Beitrag zur Wertebildung leisten? Und wie hängt dies mit Demokratie zusammen?

Blicken wir in die Geschichte, vor allem die Kulturgeschichte zurück, kommt man an der griechischen Antike und speziell dem griechischen Theater nicht vorbei. Einfach gesagt: Die Demokratie und der demokratische Diskurs gehen unter anderem auf die griechische Antike zurück.

Kultur – und zwar sowohl das Epos als auch das Drama – waren wichtige Formen des Diskurses in der griechischen Antike. Speziell mit der Funktion und den Chancen von Dramen hat sich Aristoteles, selbst berühmter Dramendichter, auseinandergesetzt. Nachdem sein Lehrer Platon Dramen abgelehnt hatte und sie als »staatsgefährdend« einstuft, entwickelte Aristoteles eine Dramentheorie, in der er die Bedeutung von Dramen für, wir würden

heute sagen, den Diskurs, herausarbeitet. Erhalten sind seine Ausführungen zur Tragödie, in denen er darauf eingeht, dass sich ein Drama durch eine Handlung auszeichnen muss, die auf einen Höhepunkt zustrebt. Kern der Dramentheorie nach Aristoteles ist das »Jammern« (Eleos) und »Schaudern« (Phobos), das beim Zuschauer während der Aufführung erreicht werden soll. Dieses Jammern und Schaudern sollen beim Zuschauer starke Gefühle auslösen und damit zur Reinigung, der Katharsis, beitragen. Das Theater soll damit einen Beitrag zum, wie wir heute sagen würden, demokratischen Diskurs leisten.

Die aristotelische Dramentheorie spielte in der Geschichte des Theaters eine herausragende Rolle. Bis weit in die Neuzeit war sie sowohl für Dramenautoren als auch für Dramaturgen, Regisseure und Schauspieler handlungsleitend. So geht Gotthold Ephraim Lessing in seiner Hamburgischen Dramaturgie auf die emanzipatorische Bedeutung des bürgerlichen Trauerspiels ein. Diese Form steht für ein selbstbewusstes werdendes Bürgertum. Die in den lessingschen Dramen vorgestellten Konflikte gehen deutlich über die starren Charaktere der vorherigen französischen Dramen hinaus und bilden Diskurse ab. Lessing widmete sich auch der Komödie und weist ihr die Funktion zu, Lächerli-

ches wahrzunehmen. Dies gilt auch mit Blick auf Standeskonflikte wie z.B. in Minna von Barnhelm.

Friedrich Schiller setzte sich mit der Bedeutung des Theaters in seiner Schrift *Die Schaubühne als moralische Anstalt* auseinander. Allein der Titel besagt bereits, worum es ihm geht: die Läuterung, die Katharsis, beim Zuschauer durch das Betrachten eines Theaterstücks. Jammern und Schaudern eingeschlossen. Bertolt Brecht brach als Dramentheoretiker mit dieser Form des Theaters. Eines Theaters, das auf Emotionalität setzt und darüber Veränderungen bei jedem einzelnen Zuschauer und in der öffentlichen Diskussion erreichen will. Kern seiner Idee des Epischen Theaters ist, dass die Darsteller eben auf der Bühne nicht Nachahmen sollen, sondern in Distanz zum Dargestellten treten sollen. Hierfür soll der Verfremdungseffekt, also das Heraustreten aus der Handlung, sorgen. Ziel des Epischen Theaters nach Brecht ist, Veränderungen auszulösen, nicht zuletzt den Klassenkampf zur Befreiung des Proletariats.

Was hat das Theater und vor allem was hat Dramentheorie sowohl mit Games als auch mit Demokratie zu tun? Wenden wir uns als erstes dem Bezug zur Demokratie zu: Das Theater ist die Kunstform, die für

sich in Anspruch nimmt, gesellschaftskritisch zu sein, zur Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Verhältnissen anzuregen und damit nicht zuletzt zum gesellschaftlichen Diskurs beizutragen. Dies geschieht durch »Jammern und Schaudern« wie bei Aristoteles, als moralische Anstalt bei Schiller oder durch die Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen Verhältnissen im Epischen Theater von Brecht. Stets geht es darum, beim Publikum etwas zu bewegen und vor allem es zur Diskussion, zur Auseinandersetzung mit den aktuellen gesellschaftlichen Verhältnissen zu bewegen. Wie dies selbst Dramen vermögen, die mehr als zweitausend Jahre alt sind, kann an aktuellen Inszenierungen antiker Tragödien selbst erlebt werden. Das Theater leistet mithin einen Beitrag zum demokratischen Diskurs und steht vermutlich darum auch so oft in der Kritik. Und wahrscheinlich wollen auch darum, selbst die Bürgerinnen und Bürger, die die Theater nicht besuchen, es erhalten.

Die Bühne erlaubt Ersatzhandlungen, ermöglicht Räume zum Ausprobieren. Und genau an diesem Punkt treffen sich meines Erachtens Computerspiele und Theater. Zunächst einmal gehören Computerspiele, wie das Theater,

zum Kulturbereich. Computerspiele können, wie Theaterkunst, aber auch Schund sein.

Was Computerspiele besonders auszeichnet: Sie ermöglichen Ersatzhandlungen. Sogar noch deutlich aktiver als es das Theater je vermag, denn beim Computerspiel beeinflussen die Spieler*innen den Verlauf. Sie entscheiden, wie es weitergeht, wie Lösungen aussehen, ohne selbst realer Teil der Handlung zu sein.

In interaktiven Spielen, bei denen verschiedene Spieler*innen zusammenspielen, ist der Diskursfaktor sogar noch deutlich größer. Dies gilt auch, wenn die Spieler*innen nicht gegeneinander, sondern miteinander spielen. In Spielen werden Handlungen und Haltungen erprobt. Hier wird ausprobiert, welche Folgen ein Zug hat und was eine Entscheidung bedeutet.

Computerspiele, und ich meine ausdrücklich nicht nur Serious Games, bieten damit besondere Chancen für den demokratischen Diskurs und für das Erlernen und Kennenlernen von demokratischen Werten. Dass das Ganze noch Spaß macht und im Idealfall eben nicht didaktisch und verkopft, sondern mit Freude und Spaß am Spiel verbunden ist, ist ein weiterer Vorteil der digitalen Spiele.

In diesem Sinne bin ich fest davon überzeugt, dass Spielekultur einen wichtigen Beitrag zur Wertebildung und damit zur Demokratie leisten kann, gerade weil in Games Jammern und Schaudern oftmals zentrale Spielelemente sind. Eine Handreichung für den Einsatz von Games an der Schnittstelle zur Wertebildung, insbesondere mit Hinblick auf das Thema Integration, bieten die folgenden zwölf Leitfragen, die vom Expert*innengremium des Projektes *Games und Wertebildung* entwickelt wurden.

01



01

WERTE IM SPIEL

**Wie werden
Werte im Spiel
thematisiert?**

Inwiefern eignet sich das Spiel, um eine demokratische Haltung zu stärken?

Wessen Werte werden wie im Spiel ausgelegt?

Werden die Werte im Spiel selbst reflektiert? Wird ein pädagogisches Begleitkonzept benötigt?

Werden moralische Wertegrenzen (wie Menschenrechte) überschritten und falls ja, wie wird dies reflektiert?

Was auf dem Spiel steht



Spielen ist ein ständiges Abwägen und Aushandeln von individuellen und gemeinsamen Werthaltungen. Ausdrücklich Thema sind »Werte« aber selten: man spielt, um zu spielen. Der Selbstzweck-Charakter von Spiel macht die Freude und Motivation aus. Man spielt nicht, um Werte, Normen oder ethisches Handeln zu reflektieren und die Frage nach gut und richtig zu stellen. Diese wird vielleicht durch pädagogische Absicht oder politische Bildung aufgeworfen, nicht jedoch im Alltag und sozialen Miteinander. Stattdessen versprechen Spiele ja gerade Entlastung und Auszeit vom Alltag und von Bildungsmaßnahmen.

Im Spiel geht es immer um materielle oder ideale Werte, mindestens eine »Idee des Guten« (Platon) wird als wichtig und wertvoll (voraus-) gesetzt. Das bestimmt das Spielziel, das, worum es letztlich geht. Es definiert, was zu erreichen ist, weshalb sich die Mühe lohnt und wie hoch der Einsatz beim Spielen sein kann. Dabei sind immanente Spielziele, die »Werte« im Spiel, zu unterscheiden von denen, die beim Spielen bestärkt und gebildet werden: die für einen selbst oder die Gruppe werthafter oder, anders ausgedrückt, die gewichtiger bzw. die letztendlich zählenden Gründe, Ziele und Motive, weshalb man spielt. Denn der Spielabsicht und dem tatsächlichen Spielen können ganz andere, oft konträre Werte zugrunde liegen, gebildet und bestärkt werden, als das Spiel vordergründig thematisiert.

Daher lohnt gerade im Gaming – wie im politischen Miteinander – ein differenzierter Blick auf die Handlungs- und Bezugsebene beim Spielen. Wie wird zusammengespielt? Und aus welchen Werthaltungen, Motiven und Gründen? Es ist ratsam, noch vor aller Reflexion über »Werte«, den Gewichten und Maßstäben zur Beurteilung von einzelnen Handlungen im Spiel, diesen Aspekt genauer zu betrachten.

Ein gutes Beispiel für diese unterschiedlichen Werte-Ebenen ist das *Mensch-ärger-Dich-nicht*-Spiel. In seiner Bildsprache und Symbolik maximal kindgerecht und harmlos, vermittelt es im Spiel durchaus fragwürdige Werte und Handlungsmuster: Jede*r kämpft für sich allein und eine*r gegen alle. Kompetitiv im vereinzelt Wettbewerb geht es darum, dass eine*r schneller als alle anderen ins Ziel kommt – mit der Vorgabe, alle aus dem Spiel zu werfen, die im Weg stehen. Es geht nur um Sieg oder Niederlage, man hat keine Wahl, die andere Spielfigur »am Leben« zu lassen, wenn der Würfel fällt: ein Prototyp der Ego-Shooter-Spiele, nur ohne Agency und in einer fatalistischen Welt – jede*r ist gezwungen, regelmäßig eindimensional und zufallsdiktiert im Spiel zu handeln. Sicher kein Zufall, dass dieses bis heute so beliebte »Gesellschaftsspiel« mitten im ersten Weltkrieg seinen Siegeszug antrat.

Dass dieses Spiel aber nicht primär als asozial und demokratiefeindlich gelesen wird, liegt daran, dass es beim Spielen ganz im Gegenteil als basal demokratiebildend erfahren und aus sozialen Motiven gespielt wird. Auf der Ebene der thematisierten Werte beim Spielen und der werthaftern Erfahrungen dabei, erweist sich *Mensch-ärger-Dich-nicht* als sehr gemeinschaftsbildend. Dank seiner einfachen Spielstruktur und archetypischen Narrativs ist es auch transgenerational und über Sprachgrenzen hinweg hoch inklusiv und verbindend. Gespielt zum gemeinsamen Entspannen und zur Stärkung von Gruppenzugehörigkeit, schafft es Augenhöhe zwischen den Altersgruppen und gleicht reale Machtunterschiede aus. Jede Spielfigur ist gleich viel wert, hat gleiche Rechte und Spielziele. Während des Spiels erfährt man Verbundenheit in der Gruppe und geteilte Freude, auch und gerade bei diesem Ego-Rollenspiel, weil es den spielerischen Ausdruck von Aggression und Ausgrenzung erlaubt: der Kontrapunkt zu den sonst tragenden Werten von Altruismus und Verbundenheit in stabilen Familien und kooperativen Gruppen. Vermutlich spielen nur jene Familien und Gruppen *Mensch-ärger-Dich-nicht*, da sie sich plurale Werthaltungen zumuten und in diverse Rollen schlüpfen können.

Gemeinsame Spiele, in denen jede*r jede Rolle einnehmen kann, fördern nicht nur prosoziales Verhalten, sondern grundlegend Demokratiefähigkeit – erstmal unabhängig davon, welches Spiel es ist und welche Werte im Spiel ausdrücklich thematisiert werden. Wesentlich für die moralische Entwicklung der Person sowie die politische Demokratiebildung ist, dass man nicht allein gelassen und sich nicht selbst überlassen wird in einem vereinzelt, kompetitiven Spiel – eine*r gegen alle. Sondern, dass man stattdessen die Erfahrung aller möglichen Emotionen, Gedanken und Situationen, z.B. von Freude und Wut, von Sieg und Scheitern, von Inklusion und Exklusion, im geteilten Blick der Gruppe machen kann: Wenn dies bezeugt wird, in einem sicheren Spiel-Raum, in der Verbundenheit in einem Spiel.

Das differenzierte Wahrnehmen und Ausdruck finden von menschlichen Emotionen, Gedanken und Erfahrungen (auch im sicheren Raum des Spiel-Modus) ist nötig für die freie Entfaltung der Person, genauso wie für gelebte Demokratie, die das kommunikative Aushandeln und normative Abwägen von Werten und Idealen als gemeinsame Spiel-Erfahrung braucht.

Ein zentraler Wert, der in fast jedem Spiel thematisiert wird, ist z.B. Gerechtigkeit. Aber worum geht es in diesem Spiel genau? Geht es um soziale Gerechtigkeit und für wen und aus welcher Sicht? Oder geht es um Rache für den Tod eines*r Gefähr*in? – Es würde also kein Problem darstellen, dass viele andere hierfür sterben würden? Geht es auch darum, diesen Personen gerecht zu werden? Oder geht es um eine Befreiungsaktion und damit um Gerechtigkeit nur für eine privilegierte Person?

Es sagt also u.U. wenig über den (demokratischen) Bildungsgehalt eines Spiels aus, auch wenn es darin zweifellos um Gerechtigkeit geht. Viel wichtiger dagegen ist die Frage, für wen der Wert »Gerechtigkeit« beim Spielen gilt, welche Akteur*innen und Gruppen dabei wertend ein- und ausgeschlossen werden. Wem wird man im Spiel gerecht und wem gerade nicht? Wer wird geopfert, und welche anderen Werte werden verraten im hingebungsvollen »Kampf um Gerechtigkeit«?

Ein pädagogisches Begleitkonzept zu Gaming könnte diese Fragen aufgreifen. Noch wichtiger wäre es, gut angeleitete Reflexionsräume für einen freien Austausch darüber zu schaffen.

Bei der Begleitung von Migrations- und Integrationsprozessen im Gaming sollte der Fokus nicht auf einer schlichten Vermittlung und dem Reden über demokratische Werte liegen. Viel wichtiger ist es, eine offene Reflexion und einen vertieften Austausch über individuelle und gemeinsame Werte zu fördern. Ohne Auseinandersetzung mit den eigenen Werthaltungen, spielt man leicht nur im Modus des »Man«: Man kann viel Spaß haben in einem Spiel, das man – in Bezug auf eigene Werthaltungen befragt – zum Beispiel sexistisch und menschenverachtend findet.

Solange man sich nicht dazu positionieren muss (nicht gefragt wird: »Wie stehst du zu dem, worum es hier geht, zu den Menschenbildern und Idealen in dem Spiel?«), läuft beides wie in getrennten Räumen ab. Das erlaubt Menschen auch in der Realität zum Beispiel, sexistische oder Diversität- und menschenverachtende Haltungen, Gesten und Sprachspiele ohne Skrupel zu reproduzieren, und trotz vermeintlicher Werte und demokratischer Haltung immer wieder inhuman und demokratiefeindlich zu handeln.

Dafür spricht auch, wie »Werte« und Werthaltungen sich bilden – und wie nicht. Denn Werte als Gewichte und Maßstäbe des moralischen Entscheidens und soziales Verhalten lassen sich nicht durch Argumente oder Fakten vermitteln, können nicht wie Vokabeln einfach gelernt oder bewusst erworben werden. So kann man den Sachverhalt sozialer Ungleichheit, wenn statistisch bewiesen, einsehen. Ebenso die politische Forderung nach sozialer Gerechtigkeit und dem Gleichheitsprinzip gut und richtig finden. Dennoch kann man gegenteilig handeln und trotz aller damit wissentlich reproduzierten Ungleichheit, mit oder ohne Skrupel, sich weigern, eigene Privilegien abzugeben und – wenn es darauf ankommt – lieber den eigenen Vorteil nutzen. Werthaltungen als innere Verbundenheit zu »Werten«, Normen und Idealen lassen sich nicht im Denken und Reden über sie verändern. Sie bilden sich und verwandeln uns stattdessen in emotionalen Schlüsselerlebnissen und erfahrener Teilhabe, durch moralische Vorbilder, im Konflikt und nicht zuletzt: im Spiel. Auch im politischen (bestenfalls demokratischen) Spiel des Mit- und Gegeneinander, im alltäglichen Bilden von Welt und Gestalten von Gesellschaft.

02



02

WERTE IM SPIEL

**Welche
Personen(gruppen)
spricht das Spiel
an?**

Für wen gibt es Identifikationsfiguren?

**Werden Figuren/Werte/Handlungen
mehrdimensional dargestellt?**

**Enthält das Spiel potenziell
triggernde Inhalte für bestimmte
Personen(gruppen)?**

Wie wird damit umgegangen?

Play nice: Diskriminierungskritische Praxis und Demokratieförderung im Spiel



Das Potenzial der Wertebildung anhand digitaler Spielkultur liegt in der Handlungsmöglichkeit der Spieler*innen, die mit Geschichten und Ideen unmittelbar interagieren können. Insbesondere in Rollenspielen haben Spielende einen direkten Einfluss auf das Spielgeschehen, indem sie z.B. Entscheidungen treffen, die zu unterschiedlichen Ergebnissen führen. Wenn nun politische Haltungen in das Spiel integriert werden, können Spielende durch eher positive oder eher negative Outcomes im Kontext des Narrativs dazu animiert werden, eine bestimmte Spielweise zu bevorzugen und sich mit bestimmten Ideen und Werten auseinanderzusetzen. Dies gilt in Bezug auf die Story des Spiels, d.h. die durch das Spiel erzählte Geschichte, dem allgemeinen Spielnarrativ, aber auch in Bezug auf Erfolg im Rah-

men des Ludonarrativs, d.h. dem, was durch Gameplay und Spielhandlungen der Spieler*innen über die von Entwickler*innen intendierte Geschichte hinaus erzählt wird. In dem experimentellen Rollenspiel *Disco Elysium* (ZA/UM 2019) werden die Spielenden dazu ermutigt, politische Handlungen und Entscheidungen, die sie mittels der Spielfigur durchführen, zu hinterfragen. Je nachdem, wie sie sich entscheiden, ändert sich das Wertesystem der Spielfiguren. Die Haltungen und Überzeugungen der spielenden Person werden durch die Auswirkungen auf Charaktere und Spiel verdeutlicht – und gegebenenfalls kritisch verhandelt. Hierdurch wiederum wird eine Bildung spezifischer Werte (in dem Fall von *Disco Elysium* unter anderem die Kritik an autoritären Systemen und rassistischen Haltungen)

durch die Identifizierung mit (einem diversen Cast an mehrdimensionalen) Spielfiguren und Welt ermöglicht. Dies geschieht ohne moralisch erhobenen Zeigefinger, da sowohl die Entscheidungen der Spieler*innen als auch die damit einhergehende Entwicklung der Spielfiguren trotzdem frei sind. Diese relative Freiheit im Spiel ist entscheidend dafür, dass eine Wertebildung an Stellen möglich wird, an denen dies womöglich sonst nicht der Fall wäre.

In Bildungs- und Kulturkontexten können sich Spielmacher*innen dieses besondere Potenzial der Wertebildung zu eigen machen. Die Auseinandersetzung mit Themen wie Rassismus, Antisemitismus, Queerfeindlichkeit und Sexismus kann durch das unmittelbare Erleben der Spieler*innen im digitalen Raum besonders produktiv sein. Durch das digitale Spiel wird ermöglicht, dass sich Spieler*innen auch mit Positionen, die von ihren eigenen abweichen, identifizieren können. Es gibt allerdings auch reaktionäre Gaming-Gruppen, die Diversität grundsätzlich ablehnen. Um diese zumeist männlichen und heterosexuellen cis-Spieler zu erreichen, bietet es sich an, bestimmte Werte in dem Spielsystem selbst zu verankern. Ein gutes Beispiel für eine gelungene Umsetzung ist *Hades* (Supergiant Games, 2020), das ein Belohnungssystem für das Eingehen von queeren Beziehungen integriert hat, ohne dass sich Spieler*innen auf diese Art von Beziehungen einlassen müssen. Queerness wird dennoch auch im Haupterzählstrang des Spiels verhandelt. Prinzipiell können sich Spieler*innen dazu entscheiden, gegen die Werte eines solchen Games »anzuspielen«. Ein gut gemachtes Spiel fördert allerdings vorhandene Motivatoren der

Spieler*innen, sei es in einem Spiel besonders »gut« zu werden oder alle Teile des Spiels abzuschließen. Das Spiel *Messer, Zungen* ist eine interaktive Visual Novel-Umsetzung des gleichnamigen Romans, die sich derzeit noch in Entwicklung befindet. *Messer, Zungen* untersucht aus semi-autofiktionaler Perspektive Leerstellen der eigenen Familienbiografie, die auf Auslassungen und der Dezentralisierung Schwarzer Körper und Körper von People of Color in der Erinnerungskultur der sogenannten Cape Coloured-Community basieren. Das Spiel baut auf der Idee des (geschriebenen, gesprochenen, abgebildeten) Archivs als politische Praxis auf. Dem Publikum (als Teilnehmer*innen und Spieler*innen) soll kollektive Erinnerung über die Point-of-View-Perspektive verdeutlicht werden. Durch visuelle Marker wird festgesetzt, dass es sich um die Perspektive eines Kindes handelt. Die Spieler*innen erkunden im Spiel ein Haus. Durch die Interaktion mit verschiedenen Gegenständen werden Audio-Kapitel aus dem Buch wiedergegeben, Video-Snippets eingespielt und Fotos gezeigt. In dem Narrativ des Spiels geht die Spielfigur durch dieses Haus und macht sich nach und nach ein Bild der kolonialen Vergangenheit einer Familie der südafrikanischen Provinz Westkap. Durch die Erfahrbarmachung der Geschichte und der

Interaktion mit dem Text werden die Interagierenden zu Handelnden. Die Visual Novel-Form erlaubt als interaktive Gaming-Option den größten Freiraum für textbasiertes Spiel, und ebenso die Integration von verschiedenen Medien, wie etwa VHS-Aufnahmen, bearbeiteten Fotografien und Audiodateien. Zusätzlich finden zwischen den Visual-Novel-Sequenzen Gaming-Sektionen statt. So geht es hier, ausgehend von der auktorialen Konstruktion von Erinnerung, um die kollektive Rekonstruktion von Erinnerung. Die Spielmechanik setzt dabei auf die Neugier der Spieler*innen. Ähnlich wie in Point-and-Click-Adventure-Spielen werden Spieler*innen zu Detektiven, die (durch dominante Geschichtsschreibung) Verborgenes aufdecken. Dies führt automatisch zu einer Auseinandersetzung mit bestimmten Thematiken und Fragestellungen.

Es besteht die Möglichkeit, Erinnerungen nicht abzurufen, indem zum Beispiel bestimmte Gegenstände nicht genau angesehen und Räume nicht betreten werden. Entscheiden sich die Spielenden allerdings dafür, dies nicht zu tun, fehlen ihnen im Verlauf des Spiels entscheidende Informationen, um der letzten Szene – der Szene im Garten, in dem die individuelle Familiengeschichte mit der Kolonialgeschichte Südafrikas und den Nachwirkungen

in der Apartheid als Ganzes verwoben wird – ganz folgen zu können. Die Geschichte bleibt opak und unvollständig, die kollektive Erinnerung findet nicht statt; das Erlebnis ist in Bezug auf Ludonarrativ und Gaming Narrativ unbefriedigend. Spieler*innen der deutschen Mehrheitsgesellschaft wird so vermittelt, dass hier in ihrer Spielweise etwas gefehlt hat, nämlich in diesem Fall die Bereitschaft der Auseinandersetzung mit dem Thema Kolonialismus. Vor- und Nachteile bestimmten Spielverhaltens sind wie bereits beschrieben eine gängige Mechanik in Rollenspielen, in denen das Erforschen von Räumen und Gegenständen belohnt wird, sei es durch Vorteile in der Spielmechanik oder, wie in diesem Fall, dem ganzheitlichen Erleben einer Geschichte. Schwarze Menschen und People of Color wiederum können in dem Spiel durch diese freien Entscheidungsmöglichkeiten Elemente aussparen, die für ihre eigene Diskriminierungserfahrung potentiell triggernd sein könnten, wie etwa Gewalt an rassifizierten Körpern, und trotzdem die Geschichte durch ihre Vertrautheit mit den verhandelnden Themen in Gänze erfahren. Ein Inhaltshinweis wird dementsprechend, wie in *Disco Elysium*, nicht gegeben, weil das Potenzial der Wertebildung so verloren ginge, aber auch die Handlungsfreiheit der Spieler*innen.

Wie in dem Beispiel von *Disco Elysium* werden auch hier Spieler*innen dazu angehalten, sich über die Auseinandersetzung mit ihrer eigenen Spielweise und den Auswirkungen ihrer Entscheidungen auf Figur(en) und Spiel mit ihrer eigenen Haltung auseinanderzusetzen. Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass Computer- und Videospiele, mehr noch als beispielsweise Film oder Literatur, durch die Interaktion der Spielenden mit dem Medium dazu beitragen können, bei Spieler*innen bestimmte Werte zu bilden. Es erscheint deswegen lohnenswert, sich mit den sich daraus ergebenden Möglichkeiten bereits in der Spielkonzeption intensiv auseinanderzusetzen.

03



03

WERTE IM SPIEL

**Mit welcher
Haltung und/oder
Intention wurde
das Spiel
produziert?**

Wer finanziert, entwickelt und veröffentlicht das Spiel?

Wurden Expert*innen und/oder Betroffene/Interessensgruppen eingebunden?

Pixel und Prinzipien: Wertebildung durch Games



»Können Sie uns ein Spiel zum Thema Migration entwickeln?« Diese Anfrage erreichte mein Team und mich vor einigen Jahren und ich dachte mir, »ja, klar«. Denn ich bin davon überzeugt, dass wir zu jedem Thema ein Spiel konzipieren und entwickeln können. Games bieten mehr als oberflächlichen Zeitvertreib, sie können Menschen auf vielschichtige Weise berühren und auch schwierige Themen sensibel aufarbeiten. Spätestens mit unserem Browsergame *Spuren auf Papier*, das wir mit der Gedenkstätte Wehnen entwickelten, konnten wir den Beweis antreten, dass selbst die finstersten Kapitel menschlicher Geschichte durch das Medium bearbeitet werden können. *Spuren auf Papier* widmet sich der Krankenmorde in der Zeit des Nationalsozialismus und ist das erste digitale Spiel einer NS-Gedenkstätte.

Die Gretchenfrage, die sich in Zusammenhang mit sensiblen Themen stellt, ist nicht die Frage ob, sondern wie ein Thema spielerisch verarbeitet werden kann. Spiele sind – anders als lineare Medien – keine unveränderliche Äußerung. Vielmehr bilden sie ein regelgeleitetes System ab, innerhalb dessen definierte Gesetze gelten – Ursache und Wirkung. Innerhalb dieser Gesetze handeln die Spielenden und erleben eine meist individuelle Reise, die sich abhängig von ihren eigenen Entscheidungen und Handlungen gestaltet. Die große Verantwortung der Game Designer*innen liegt dabei darauf, wie die Gesetze der spielerischen Realität gestaltet sind: Was sagen sie (explizit oder implizit) aus und welches Werturteil geben sie damit über unsere Gesellschaft? Was für eine Welt zeichnen die Designer*innen?

So lernen Spieler*innen des Titels *Democracy 3* (Positech Games, 2013) beispielsweise, dass die Todesstrafe, die sie innerhalb der spielerischen Realität einführen können, ein effektives Mittel zur Senkung der Kriminalitätsrate ist – zumindest in jener spielerischen Realität. Oder Spielende von *Die Sims* (Maxis/EA, 2000–2018) verstanden seit je, dass ein glückliches Leben insbesondere durch Karriere, mehr Geld und letztlich durch schöneres Mobiliar gewährleistet werden kann. Hinterfragt man die im Spiel dargestellten Werte, offenbaren sich absichtliche und unabsichtliche Kommentare über die Werte unserer realen Gesellschaft.

Zurück zur Migration: Aus der eingangs erwähnten Anfrage ist nichts geworden, da die notwendigen Mittel nicht eingeworben werden konnten. Hätten wir uns jedoch an dieses Unterfangen gewagt, wäre die erste Frage notwendigerweise gewesen: Was soll über Migration ausgesagt werden? Sollte das Spiel die Chancen der Migration erlebbar machen (»Deutschland benötigt nach Angaben der Wirtschaftsweisen Schnitzer jährlich 1,5 Millionen Zuwanderer, um dem Fachkräftemangel ausreichend zu begegnen.«¹, wie es Deutschlandfunk titelte.) Oder ginge es eher darum Migration als Problemthema zu adressieren, so wie wir es aktuell

in einem doch breiten Diskurs von Medien und Politik wahrnehmen (»Wir müssen endlich im großen Stil abschieben«², wie der Spiegel den Bundeskanzler Scholz zitierte.)? Klar ist, dass beide (und weit mehr) Ansätze umsetzbar wären. Wenn gleich die Ausrichtung natürlich eine politische Frage der eigenen Haltung darstellt. Die Aufbereitung des Themas ist jedoch sehr subtil, schließlich muss die eigene Haltung bei einer spielerischen Umsetzung nicht explizit benannt werden, sondern drückt sich eben innerhalb der Spielmechanismen aus. Wie würde ein solches Spiel »Migration« visualisieren? Wie würden die Parameter des Spiels auf meine Spielaktionen reagieren? Was wären überhaupt denkbare Spielaktionen? Und – ganz wichtig – aus welcher Rolle agiere ich überhaupt und welche Macht habe ich innerhalb des Spiels?

Die Beantwortung all dieser Fragen ist keineswegs zufällig. Sie ist begründet in den Entscheidungen der Produktion und all derer, die an derselben beteiligt sind. Umso wichtiger ist es, sowohl für die Produktion eines Spiels als auch für die Rezeption desselben genau hinzuschauen, welche Studios, Künstler*innen und Geldgeber*innen für die Resultate verantwortlich sind. Dies betrifft im Übrigen sowohl kleinere Titel, z. B. Serious Games

oder Werbespiele, als auch – natürlich – AAA-Titel, also internationale Großproduktionen. Signifikante Beispiele gibt es hierzu genügend:

Denken wir an die Debatte um den Titel *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios/Deep Silver, 2018), dessen Creative Director Daniel Vávra durch sexistische und rechtskonservative Äußerungen aufgefallen ist.³ Dass sein Titel durch eine rein weiße, christliche, männlich dominierte Spielwelt auffällt, ist in den Augen vieler Kritiker*innen kein Zufall. Wesentlich eindeutiger ist beispielsweise ein Werbespiel eines gesichert rechtsextremistischen Vereins aus dem Jahr 2020, das als pseudo-humoriger Jump-’n’-Run-Titel versucht, rechtsextremistische Ideologien in vermeintlich zeitgemäßem Look an eine junge Zielgruppe zu tragen.

Doch selbst ohne eine gezielte Geringschätzung diverser Personen- und Gesellschaftsgruppen, kann ein Mangel an Sensibilität und/oder schlechte Beratung zur Ausgestaltung problematischer Geschichtsbilder innerhalb eines Spiels führen, wie das Serious Game *Gezeichnet – Unsere Flucht 1945* (PandaBee Studios, 2023) zeigte. Das Leipziger Studio musste sich den Vorwurf gefallen lassen, dass es in der spielerischen Aufarbeitung des Themas Vertreibung

aus Ostpreußen längst widerlegte, geschichtsrevisionistische Erzählungen reproduziert.⁴

Wie können wir es also besser machen? Digitale Spiele sind hoch komplexe Medien – schließlich entstehen sie in einem langen Prozess und in der Zusammenarbeit etlicher Departments und damit in der Zusammenarbeit vieler Menschen. Diese haben unterschiedliche Weltbilder, unterschiedliche Lebenserfahrungen und sind auf der Achse »privilegiert-marginalisiert« unterschiedlich verortet. Wollen wir es als Produktionsstudio besser machen, dann sollte es der eigene Anspruch sein, zumindest hierfür ein Bewusstsein zu haben. Ist das Bewusstsein vorhanden, ist der nächste folgerichtige Schritt auf eine möglichst heterogene Zusammensetzung des Produktionsteams zu achten. Je mehr Meinungen und Lebenserfahrungen in die Produktion einfließen, desto besser gelingt es, über den eigenen Tellerrand hinaus zu blicken. Die Initiative des game-Verbands *Hier spielt Vielfalt!* hat der Branche hier immerhin eine Selbstverpflichtung an die Hand gegeben.

Besteht der Anspruch, Spiele zu erstellen, die über das reine Entertainment hinausgehen und ein (gesellschaftspolitisches) Thema besprechen, ist es zudem unerlässlich, auch Betroffenenperspektiven einfließen zu lassen. Dies kann einerseits in Form einer expliziten Mitarbeit gelingen: Beispielsweise haben wir bei der Produktion von *Hidden Codes* – dem Mobile Game zum Thema Radikalisierung im digitalen Zeitalter der Bildungsstätte Anne Frank – großen Wert darauf gelegt, dass die involvierten Illustrator*innen selbst eine Betroffenenperspektive mitbringen und somit sprechfähig zum Thema sind. Andererseits kann auch eine Beratung durch Betroffene, Angehörige oder Zeitzeug*innen einen großen Mehrwert bieten: So wären unsere Spiele zur deutschen Teilungsgeschichte ohne das Expert*innenwissen der Zeitzeug*innen genauso wenig entstanden wie Spuren auf Papier ohne den kritischen Blick der Angehörigen der damaligen Opfer der NS-Morde.

Games sind ein mächtiges Medium. Nicht nur, weil sie eine riesige Zielgruppe erreichen, sondern auch, weil sie durch die Kraft von Immersion und Storytelling subtil und gleichsam kraftvoll eine Botschaft transportieren. Was und wie sie das tun, ist keinesfalls zufällig, sondern das Resultat von bewussten Ent-

scheidungen. Mit Aufmerksamkeit und Bedacht und mit einem Zusammenschluss aus ambitionierten Game Designer*innen und der Zivilgesellschaft können wir uns diese Qualitäten zu Nutze machen und mit dem Medium, das wir lieben, für eine offene und humane Gesellschaft eintreten. Darum: Lasst uns Pixel und Prinzipien verbinden und Werte ins Spiel bringen!

1 www.deutschlandfunk.de/wirtschaftsweise-schnitzer-netto-zuwanderung-von-400-000-menschen-pro-jahr-100.html

2 www.spiegel.de/politik/deutschland/olaf-scholz-ueber-migration-es-kommen-zu-viele-a-2d86d2ac-e55a-4b8f-9766-c7060c2dc38a

3 www.derstandard.de/story/2000072513959/kingdom-come-deliverance-studiochef-aeussert-sich-zu-rassismus-kritik oder vllt <https://paidia.de/ist-das-mittelalter-oder-kann-das-weg-zur-debatte-um-authentizitaet-in-kingdome-come-deliverance> oder www.derstandard.de/story/2000072551592/berufsspieler-kingdom-come-deliverance-rechte-ideologie-durch-die-hintertuer

4 <https://www.mdr.de/nachrichten/sachsen/serious-game-gezeichnet-flucht-vertreibung-heimat-eklat-foerderung-weltkrieg-100.html>

04



04

INTEGRATION MIT GAMES

**Wie thematisiert
das Spiel Werte
im Kontext von
Migrations- und
Integrations-
prozessen?**

**Welche Werte werden im Spiel kritisch
und sensibel behandelt? Welche nicht?**

**Werden Stereotype und
Diskriminierungsformen durch
das Spiel (re)produziert?**

**Inwiefern findet eine
Auseinandersetzung mit
individuellen Werten statt?**

Werte, Games und der Integrationskomplex – Gut gemeint ist nicht immer gut gemacht!



Gut gemeint ist nicht immer gut gemacht. Diese simple Phrase passt wohl auf die unterschiedlichsten Situationen und Lebensbereiche im Leben. Auch in Bezug auf unsere Leitfrage wie man Werte im Kontext von Migrations- und Integrationsprozessen in Games thematisieren sollte, ist die Beobachtung häufig: Gut gemeint ist nicht immer gut gemacht! Im folgenden (und zumindest gut gemeinten) Text wird der Versuch unternommen, diese Phrase aus unterschiedlichen Perspektiven auf ihr Zusammenwirken von Games, Werten und dem Integrationskomplex¹ in Deutschland zu beleuchten. Das Ziel ist es, auf Fallstricke hinzuweisen sowie einige der individuellen, aber auch kollektiven Sensibilitäten und/oder Vulnerabilitäten von migrantisierten Menschen sichtbar zu machen.

Wollen wir mal mit dem Positiven beginnen: Gut gemeint sind ja schon einmal die gesellschaftlichen Debatten über (fehlende) Repräsentation, Machtverhältnisse und Formen der Diskriminierung, die auch die Gaming-Industry erreicht haben. Triggerwarnungen, das Ändern des Geschlechts oder die Anpassung der Hautfarbe der Protagonist*innen sind längst im Gaming-Mainstream angekommen.

Es wird kaum mehr bezweifelt, dass sich Games hervorragend dazu eignen können, bestimmte Perspektiven zu vermitteln, eigene und fremde Werte zu reflektieren und unbekannte Lebensrealitäten vorzustellen. Dementsprechend ist es nicht verwunderlich, dass auch die Frage zunehmend wichtiger wird, wie Games entwickelt werden können, die eine möglichst vorurteilsfreie Darstellung von Menschen

mit persönlicher (oder familiärer) Einwanderungs- bzw. Migrationsgeschichte aufweisen.

Wer immer sich nun an das Thema heranwagt und den Plan hat, ein Werte-vermittelndes Game zu entwickeln, das sich mit Fragen rund um den Integrationskomplex befasst, dem sollte klar sein: Pädagogisierende Spiele mit erhobemem Zeigefinger dürften wohl eher die Zielgruppen verschrecken als irgendwelche gut gemeinten Werte vermitteln. Denn wir wissen ja: Gut gemeint ist nun mal nicht gut gemacht.

Gut beraten scheint dasjenige Produktionsteam zu sein, das sich vorab darauf einlässt, (selbst) kritisch einige wichtige Fragen zu klären: Warum soll das Game produziert werden: Ist es aus eigenem Antrieb heraus? Handelt es sich um eine Auftragsarbeit? (Wenn ja, für wen und unter welchen inhaltlichen Vorgaben?) Wer ist eigentlich genau die Zielgruppe? Und warum? Sind es migrantisierte Menschen, beispielsweise Geflüchtete, denen man eine spielerische Hilfestellung für die Integration in Deutschland geben möchte? (kleiner Spoiler: Hier ist die Stigmatisierungsgefahr besonders hoch). Oder soll das Game beispielsweise Menschen aus der sog. Mehrheitsgesellschaft für Migration oder die spezifischen

Lebensrealitäten von Menschen mit Migrationsgeschichte sensibilisieren? Und vor allem: Welche Werte sollen eigentlich vermittelt werden und warum?

Wer ist eigentlich dieses Wir? und was sind unsere Werte?

Leider ist es häufig so, dass Maßnahmen, Programme oder Games, die mit dem (gut gemeinten) Motiv entwickelt wurden, die Integration von Menschen in Deutschland zu verbessern, am Ende mehr über die Stereotype des Entwickler*innen-Teams aussagen, als über die tatsächlichen Einstellungsmuster der Zielgruppe.

Negativbeispiele gibt es hier leider genug. Immer häufiger werden Games entwickelt, die sich an bestimmte Gruppen (wie z.B. geflüchtete Menschen oder Menschen, die als extremismusgefährdet ausgemacht werden) richten, mit dem Ziel, ihnen »unsere« demokratischen Werte näher zu bringen. Durch das Erlernen »unserer« Werte – so die Annahme – würde man ihnen helfen, sich bestmöglich bei »uns« zu integrieren bzw. könne man sie vor einem potentiellen Abdriften in extremistische Szenen bewahren. Schlecht gemacht sind diese Unterfangen immer dann, wenn sie sog. Othering-Prozesse weiter verschärfen – also die Zielgruppen als anders konstruieren

und die eigene Positionierung als Maßstab und Normalität begreift (hierbei spielt es übrigens keine Rolle, ob das Othering bewusst oder unbewusst geschieht). Wenn man hier nicht aufpasst, werden die Zielgruppen weggedrückt, die man doch eigentlich einbeziehen wollte. Außerdem werden dadurch nicht selten dominante Stereotype reproduziert, unter denen die ohnehin schon vulnerablen Zielgruppen sowieso schon leiden.

Werte wie Gerechtigkeit, Toleranz oder Solidarität können in unterschiedlichen Situationen von unterschiedlichen Menschen natürlich auch unterschiedlich bewertet oder ausgefüllt werden. Ein Gameplay, das rein normative Werte vermitteln möchte und linear vorgibt, wie diesen entsprochen werden kann, ist nicht geeignet, um die ausgemachten Zielgruppen tatsächlich zur Reflexion über irgendwelche Werte zu gewinnen. Gute Games müssen die Zielgruppen daher dort abholen, wo sie sich befinden. Sie müssen die Ambiguitäten und Widersprüche aufgreifen und thematisieren, die nun einmal im tatsächlichen Zusammenleben in unserer niemals perfekten Demokratie existieren und mitunter die Kontexte der Zielgruppen bestimmen.

Wenn man das gut hinkriegt, dann erhöht dies nicht nur das Potential einer nachhaltigen Identifikation der Zielgruppen mit dem Game. Gleichzeitig führt es zu einer wichtigen Sensibilisierung für die unterschiedlichen Lebensrealitäten und Zugangsmöglichkeiten sowie die verschiedenen Diskriminierungsarten, die tatsächlich in Deutschland existieren – jedoch großen Teilen der sog. Mehrheitsgesellschaft vollkommen unbekannt sein dürften.

Check your Biases

Doch wie kann konkret aus einem »gut gemeint« auch ein »gut gemacht« werden? Wie beschrieben, sollte es den Entwickler*innen am Anfang darum gehen, die eigenen Positionierungen transparent zu machen und eigene Vorannahmen bezüglich der zu erreichenden Zielgruppen zu reflektieren. Die Entwickler*innen-Teams sollten möglichst divers zusammengestellt sein und genau diese Diversität sollte genutzt werden zum Austausch über die Werte, die man vermitteln möchte und über die Zielgruppen, die man erreichen will.

Darüber hinaus sollte es zum Qualitätsstandard werden, dass unterschiedliche Menschen aus den Zielgruppen bereits in der Konzeptionierungsphase einbezogen werden. Im Grunde sollte die gesamte Game-Entwicklung von einem

partizipativen Testing-Prozess mit Menschen aus den Zielgruppen geprägt sein. So kann ein reflexives, kultursensibles und ambiguitätsförderndes Game entstehen, das genau diese Werte auch selbst vermittelt, die Zielgruppen tatsächlich erreicht und zudem auch noch richtig Spaß macht zu zocken. Wenn all das im Entwicklungsprozess zusammenkommt, ist ein super Endprodukt zwar noch nicht garantiert, aber die Chancen steigen, dass zumindest in Bezug auf unsere Themen hier aus einem gut gemeint auch tatsächlich ein gut gemacht wird.

1 Der Begriff Integrationskomplex soll auf die Komplexität und Vielzahl der Themen hinweisen, die gemeinhin unter den Schlagworten Migration bzw. Integration gefasst werden. Der Begriff beinhaltet neben den politischen Steuerungs- und Deutungsversuchen auch die mediale Berichterstattung sowie die gesellschaftlichen Diskurse über das Themenfeld. Zudem sollen auch die Lebensrealitäten und Perspektiven, der Menschen unter dem Begriff zusammengefasst werden, die als Objekte unter den Diskursen leiden.

05



05

INTEGRATION MIT GAMES

**Wie reflektiert
das Spiel die
Multiperspektivität
einer Migrations-
gesellschaft?**

**Auf welche Weise macht das Spiel
diverse Perspektiven von Menschen
mit Migrationserfahrung und/oder
-geschichte zugänglich?**

Wer spricht? Wer hat Handlungsmacht?

**Wie wirken Menschen mit
Migrationserfahrung und/oder
-geschichte an
der Spielentwicklung mit?**

Bury Me, My Love: Wie ein Videospiel die authentischen Erfahrungen von Flucht und Migration einfängt



Wie kann ein Videospiel die Vielfalt und Komplexität einer Migrationsgesellschaft authentisch darstellen und die Perspektiven verschiedener Gruppen und Individuen angemessen repräsentieren? Ist es überhaupt realistisch oder sinnvoll, dieses Ziel zu erreichen? Die Antwort vorweg: Es ist nicht wirklich möglich, und vielleicht ist es auch nicht notwendig.

Ein Spiel vermag jedoch die Perspektive einer Gruppe oder eines Individuums, die dem*der Spieler*in fremd ist, so intensiv in den Fokus zu rücken, dass diese*r für eine gewisse Zeit vollständig in diese Rolle eintaucht. Nichts anderes machen auch Entertainment-Spiele. Spieler*innen versinken in ihrer Rolle und je besser das Spiel gemacht ist, je überzeugender Handlung, Herausforderungen und Charaktere ausbalanciert sind,

desto mehr macht es Freude und die Spieler*innen können sich tiefer fallen lassen. Es gibt sogar Fälle, in denen man so stark mit den eigenen virtuellen Charakteren mitlebt, dass man körperlich und emotional auf ihre Erlebnisse reagiert.

Ein Videospiel kann zum Beispiel die Perspektive von Kriegsflüchtlingen beleuchten, wie in diesem Beispiel: In ihrer Heimat herrscht Krieg, das Leben versinkt im Chaos, dennoch kämpfen die Menschen weiter, während es an allem mangelt – von Nahrung über Wasser bis hin zu Brennmaterialien. Sicherheit existiert nicht mehr. Die Entscheidung zur Flucht wird unausweichlich. Doch was geschieht während der Reise? Wer flieht, wer bleibt zurück? Wie wird die Flucht finanziert? Welche Gedanken und Gefühle bewegen die Menschen auf einem Boot mitten im Ozean? Diese

Aspekte sind potenzielle Inhalte, die ein Spiel einfangen und vermitteln kann. Hierbei wird von den Entwickler*innen eine Auswahl getroffen, welche Perspektiven im Spiel geteilt werden und wie dies geschieht. Und die Situation in Gaza und der Ukraine, wo unzählige Zivilist*innen um ihr Leben bangen, macht deutlich, wie zeitlos dieses Genre leider ist.

In *Bury Me, My Love* (The Pixel Hunt, ARTE France, FIGS, 2019) erleben die Spieler*innen eine fiktive Fluchtgeschichte, die sich eng an die realen Erfahrungen vieler syrischer Geflüchteter anlehnt. Nour und Majd sind ein verheiratetes Paar, das in Homs, Syrien, lebt. Seit Jahren sind sie unfreiwillige Zeug*innen der Zerstörungskraft des Krieges. Auf ihre Weise finden sie einen Weg, mit den Herausforderungen umzugehen, so wie viele andere auch. Ihr Alltag spiegelt das Leben vieler Menschen in Kriegs- und Konfliktsituationen wider. Doch als Nours Schwester stirbt, trifft Nour noch am selben Tag die Entscheidung, sich auf die riskante Reise nach Europa zu begeben, in der Hoffnung auf ein besseres Leben.

Schon im Intro von *Bury me, my Love* steht Majd vor einer schweren Entscheidung: Wird er Nour auf ihrer Flucht begleiten oder bei seiner Familie bleiben? Diese Ent-

scheidung ist das erste von vielen Dilemmata, denen die Spieler*innen im Verlauf des Spiels begegnen. Es spiegelt die komplexen Herausforderungen wider, die der Krieg mit sich bringt: Soll ich einen geliebten Menschen gehen lassen? Soll ich mitgehen? Oder lasse ich dabei vulnerable Familienmitglieder im Stich? Es gibt keine einfache Lösung, keine richtige oder falsche Antwort. Oft wird erst im Nachhinein klar – manchmal viel später im Spiel – ob die Entscheidung hilfreich oder schädlich war.

Majd entscheidet sich letztlich dazu, bei seinen vulnerablen Eltern zu bleiben. Er unterstützt Nour so gut er kann in ihrer Vorbereitung. Welche Route ist am sichersten? Welche Gegenstände sind unterwegs hilfreich? Welche Strategie verspricht das Überleben und die sichere Ankunft?

Mit einem Gefühl der Unklarheit und der Sorge um einen geliebten Menschen schickt das Spiel die Spieler*innen in eine WhatsApp-artige Welt. Die Kommunikation zwischen den beiden findet ausschließlich über einen Messenger-Dienst auf ihren Smartphones statt.

So findet man sich als Spieler*in unmittelbar im Geschehen des Spiels wieder. Die Aufgabe besteht darin, aus Majds Antworten zu

wählen und auf Nours Fragen und Ängste zu reagieren. Dabei stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung: Manchmal kann man eine Empfehlung aussprechen, zu anderen Zeiten bleibt nur die Option, genervt, verzweifelt oder ängstlich zu reagieren. Es gibt Momente, in denen man voll und ganz hinter einer Antwortoption steht, während man sich in anderen Situationen eine alternative Antwort wünscht. Was das Spiel auszeichnet, ist die Kommunikation der beiden in pseudo realer Zeit. Ganz wie im echten Leben, kann man sehen, wenn Nour schreibt - immer per Messenger. Drei blinkende Punkte tauchen auf, während sie tippt, und versetzen Spieler*innen immer wieder in Unruhe. »Antworten endlich!«, denkt man sich. Manchmal bricht die Verbindung komplett ab. Stundenlang erhält man keine Antwort, und plötzlich wird die imaginierte Nour zu einem realen Menschen, um den man sich sorgt.

Die Erlebnisse von Nour und Majd basieren auf realen Gegebenheiten, die Geflüchtete erlebt haben. Sie werden glaubhaft in das Spielgeschehen eingebaut und erlauben den Spieler*innen ein Erlebnis, das in anderen Spielen nur selten zur Sprache kommt.

Manchmal teilen die beiden Fotos miteinander – liebevolle, witzige, alberne Bilder –, geben sich einen Gute-Nacht-Kuss oder lachen über das Geldversteck im BH. In diesem Moment erlebt man als Spieler*in eine Intimität, die mit einfachen Mitteln erzeugt wird. Das Spiel lässt innehalten und gibt eine Vorstellung davon, wie wichtig diese gegenseitige Unterstützung für Nour und Majd sein muss. In einem Überlebenskampf, geprägt von Bombeneinschlägen und Unsicherheit, ist jede Geste der Nähe ein Lebenselixier, das die beiden am Leben hält und hilft, einen weiteren Tag zu überstehen. Und dann wird einem als Spieler*in klar, so geht es abertausenden Menschen in Kriegsgebieten. Gerade jetzt, während sie Krieg simulieren.

Besonders herausfordernd ist die Tatsache, dass die eigenen Antworten als Majd direkten Einfluss auf die Handlungen von Nour haben können. Oft genug wird sie fragen, was er denkt und welche Entscheidung er treffen würde. Dies bringt Spieler*innen in die Situation, zu beeinflussen, ob Nour das Angebot eines Schmugglers annehmen soll, den ein Bekannter empfohlen hat, der schon am selben Tag abreisen möchte. Oder vielleicht doch das günstigere Angebot eines anderen, der dafür erst am nächsten Tag fährt. Die Folgen für Nour können

schwerwiegend sein. Was, wenn das eine Boot untergeht? Was, wenn einer der Schmuggler ein Betrüger ist? Was, wenn man ihr die spätere Abfahrt empfiehlt und sie über Nacht überfallen oder ausgeraubt wird?

Das Spiel schafft es, Spieler*innen in Situationen zu versetzen, in denen sie Entscheidungen treffen müssen, die möglicherweise über Leben und Tod entscheiden, und das, ohne ausreichend informiert zu sein. Dies verleiht dem Spiel eine intensive und authentische Erfahrung, die zugleich bedrückend ist. Realistisch bedrückend.

Diese Liebe zu einem Menschen spiegelt sich auch im Titel des Spiels wider: *Begrabe mich, mein Schatz*. Oder, wie es im Arabischen heißt, *تقبريني يا حبي* (tuqbirni ya hubbi, eigentlich »Beerdige mich, meine Liebe«).

Dieser Ausspruch wird verwendet, um große Nähe zu zeigen. »Bitte stirb erst nach mir, ich würde deinen Tod nicht verkraften.« Oder: »Ich will dich bis zu meinem Tod erleben.« Oder: »Du musst leben.« Oder: »Dein Leben ist mir so wichtig, dass ich meins für dich gebe.« Oder auch: »Du machst mich so verrückt, ich liebe dich so sehr, dass ich sterben kann.«

Und so hört man in arabischen Ländern oft Eltern zu ihren Kindern sagen: »Beerdige mich, meine Liebe!« Damit zeigen sie ihre unendlich tiefe Liebe, die über den Tod hinausreicht. Arabisch ist eine sehr blumige, in ihrer Struktur oft sehr liebevolle Sprache. Diese beiden Aspekte spiegeln sich auch in diesem Spiel wider.

Die Worte des Spieltitels waren auch die letzten, die eine Mutter ihrer Tochter mit auf den Weg gab, ehe diese ihre Heimat verließ: »Es war der 19. September 2015, als Dana beschloss, dass sie es irgendwie nach Deutschland schaffen würde – koste es, was es wolle.«¹

Die Journalistin Lucie Soullier schrieb für LeMonde über Danas Reise, wodurch ARTE auf ihre Geschichte aufmerksam wurde. So entstand die Idee für das Spiel, das explizit keine biographische Erzählung ist: »Unsere beiden Hauptcharaktere Nour und Majd sind frei erfunden. Sie existieren nicht, beziehungsweise stehen stellvertretend für eine Vielzahl von Männern, Frauen und Kindern: Dana, ihre Mutter, ihr Schwager sowie Tausende anderer Menschen, die aus ihrem Land flüchten oder dabei zusehen müssen, wie ihre Liebsten flüchten – in der Hoffnung, dass sie in Europa ein besseres Leben erwartet.«²

06

Laut ARTE ist das Spiel eine Hommage an all diejenigen, die es nach Europa schaffen. Oder auch nicht. Es ist ein leises Spiel mit ungeheuerlich großen Themen. Es erzeugt Demut bei den Spieler*innen und fördert Empathie. Das Spiel bringt sie dazu, Leben in die Geschichte zu bringen. Das Geschehen entfaltet sich mehr in der eignen Fantasie als auf dem Bildschirm und mehr im Herzen als in der Hand an der Maus. Es ist mehr wie ein fesselndes Buch denn ein Spiel.

Begrabe mich, mein Schatz zielt darauf ab, Emotionen wie Verzweiflung, Sorge und Liebe der Spieler*innen anzusprechen. Dies gelingt auf eine so sanfte und liebevolle Weise, dass Geflüchtete als das gesehen werden, was sie sind: Als Menschen mit Gefühlen, Hoffnungen und dem Wunsch nach einem normalen Leben, so wie deines und meines auch.

1 <https://begrabemichmeinschatz.arte.tv/>,
18.03.24

2 <https://begrabemichmeinschatz.arte.tv/>,
18.03.24



06

INTEGRATION MIT GAMES

Inwiefern eignet sich das Spiel für die Aushandlung von Werten in einer Migrationsgesellschaft?

**Orientiert sich das Spiel an
den Grund- und Menschenrechten?**

**Ist die Aushandlung von Werten
einer Migrationsgesellschaft Teil
des Spielsettings?**

**Inwiefern kann das Spiel zur
Verhandlung von Werten
einer Migrationsgesellschaft
eingesetzt werden?**

Live-Games als Werkzeug der politischen Erwachsenenbildung



Das Spiel im breiten Sinne und darauf basierte Methoden sind selbstverständlich längst ein Werkzeug der Pädagogik in der Schule und sollten es auch in der Erwachsenenbildung sein.

Vor allem in politischer Bildung haben Live-Games ein großes Potenzial, die Teile der Gesellschaft schnell und mit verhältnismäßig wenig Aufwand zu erreichen, die sonst kaum mit anderen Methoden erreicht werden.

Bei Erwachsenen: Enttäuschung, bei Jugendlichen: Schwierigkeiten der Ansprache

Einwander*innen, die als Erwachsene nach Deutschland gekommen sind, haben oft keine politische Bildung über Schule oder Studium erhalten, bzw. nicht in der Qualität, die in Deutschland üblich ist. In vielen Ausgangsländern wird außerdem undemokratisch regiert, bzw. ist die Demokratie noch sehr jung und instabil. Das bedeutet nicht unbedingt, dass man als Migrant*in Autokratie befürwortet, denn viele kommen gerade aufgrund von Freiheit und Demokratie nach Deutschland.

Demokratie ist allerdings kein Zustand, sondern ein Prozess und muss verstanden und geübt werden – auch zur Prävention einer Enttäuschung und sogar einer Radikalisierung, die viele der Menschen erleben, die Demokratie aus

der Entfernung idealisiert hatten. »Demokratie ist nicht nur für mich da, sondern auch für den*die Nachbar*in, die ich nicht mag« – dieser Gedanke ist oft eine Offenbarung und dessen Umsetzung will gezielt gelernt werden.

Integration und Partizipation von Einwander*innen ist gefährdet, wenn sie sich wegen fehlender Sprachkenntnisse lange Zeit nicht als Subjekte am gesellschaftlichen Diskurs beteiligen können. Dabei bilden sich leicht abgeschottete Kommunikationsräume, in denen Fake News, Verschwörungstheorien oder extremistische Ideen ohne wirksame soziale Korrektive gedeihen können.

Der Bundesverband russischsprachiger Eltern (BVRE e.V.) berichtet z. B., dass der Verein in den letzten Jahren zunehmend beobachtet, dass jüngere russischsprachige Menschen sich an traditionellen Formaten der Bildung immer weniger beteiligen. Die Debattenkultur der jungen Zielgruppe läuft offensichtlich nach sehr veränderten medialen Regeln ab, in anderen Resonanzräumen und u. a. auch mit einer anderen Erwartung im Rahmen von Beteiligungen.

Lineare Informationsangebote (wie Vorträge usw.) werden kaum noch für die politische Bildung wahrgenommen. Die gemeinsame Informations- und Faktenbasis für die Meinungsbildung und den gegenseitigen Austausch droht zu verschwinden. Eigene mediale Ästhetiken und soziale Interaktionsformen werden dagegen immer prägender für die Identitätsbildung und Selbstverortung in der Gesellschaft. Dies gilt verstärkt für junge Menschen, Randgruppen sowie ethnische wie politische Minderheiten. An dieser Stelle können Migrant*innenorganisationen intervenieren, weil deren wichtigste Ressourcen oft ihre Nähe und unmittelbarer Zugang zur Zielgruppe auf Basis ihrer Muttersprache ist.

Best Practices: (mit) Demokratie spielen lassen

Der junge Verein Makosa e.V. entwickelt und spielt z. B. gerade bundesweit Diskussionquizze zu Themen wie Sprache und Selbstidentifikation, Antisemitismus, Familie in Deutschland, usw. Ihre Spiele helfen vor allem den »neuen« und »alten« Migrant*innen aus verschiedenen Diasporas sowohl Deutschland als auch einander kennenzulernen und in einem Dialog ohne Berührungängste kontroverse Themen durcharbeiten und dadurch Verhältnisse in der Gesellschaft zu harmonisieren.

Der Stuttgarter Verein Inside Out e.V. spielt seit einigen Jahren einige selbstentwickelten Spiele. Besonders beeindruckend davon ist das Format von *XGames*.

XGames ist ein partizipatives Live-Game zur Extremismus- und Radikalisierungsprävention. Der Ansatz des Spiels ist es, Teilnehmer*innen extremistische Methoden und Denkweisen zu zeigen, in dem sie unmerkelt zu moralisch bedenklichen Handlungen im Spiel angespornt werden. Man bewegt sich über fünf partizipative Stationen immer tiefer in ein extremistisches System und entdeckt eigene Schwächen bzw. Schwächen der Gesellschaft. Durch die Reflexion im Anschluss werden die erlebten extremistischen Methoden dekonstruiert, dadurch gewinnen Teilnehmer*innen Widerstandskompetenzen gegen extremistische Systeme.

Bei den Russischsprechenden spielt z. B. auch BVRE e.V. als eine bundesweit tätige Dachorganisation mit 55 aktiven Mitgliedsvereinen eine zentrale Rolle in der politischen Erwachsenenbildung in der Post-Ost Community Deutschlands. Im Jahr 2023 wurde in Kooperation von BVRE e.V. und Inside Out e.V. das Projekt *Exit – Gaming – On/Off – N°4* durchgeführt. Hierbei wurden Multiplikator*innen mit Migrationshintergrund geschult neue

Gaming-Formate zu entwickeln, die das Vertrauen in demokratische und liberale Wertvorstellungen stärken und menschenfeindliche Weltbilder bekämpfen.

Es sind dabei 15 neue Spiele entstanden, die anschließend in den Vereinen bundesweit eingesetzt werden. Dadurch wurden ca. 200 Menschen im Alter zwischen 14 und 75 Jahren aus den russisch-, belarussisch- und ukrainischsprachigen Communitys erreicht.

Man hat viele Themen angesprochen, z.B. wurde Düsseldorf*innen am Beispiel von Disney-Prinzessinnen beigebracht, in ihrer Karriere entscheidungsfreudig zu sein und Gender-Vorurteile zu überwinden. In Berlin und Erlangen wurde Toleranz geübt, in dem man eine »Hexe« in einem mittelalterlichen Dorf beim gegen sie geführten Prozess verteidigte. Außerdem gab es in Wiesbaden einen Escape-Room zum Thema deutsche Geschichte und Demokratie.

Aushandlung von Werten ist ein Teil des Spielsettings

Bei allen oben genannten Formaten wird mit verschiedenen Spielsettings der Dialog mit anderen auf der Grundlage demokratischer Prinzipien geübt, sei es in der Familie, in der Nachbarschaft, auf einem Piratenschiff oder auf einem anderen Planeten.

Ein Spiel wird unabhängig von dem ursprünglichen Thema schon in Voraus als Entspannung bzw. Grund zur guten Laune gesehen und sollte schon dank dieses Effektes alters- und themenübergreifend eingesetzt werden. Aber insbesondere dann, wenn die vermittelten Inhalte eher als ernste und oft sogar als trockene Themen empfunden werden.

Verbunden mit einem Spiel können die gewünschten Inhalte auch dann vermittelt werden, wenn es manchen Empfänger*innen ursprünglich an Motivation oder Interesse an dem Thema mangeln sollte. Ein Vortrag zum Thema »Weimarer Republik« klingt z.B. nicht für jede*n spannend. Ein Spiel zu demselben Thema beinhaltet jedoch immer einen bestimmten WOW-Effekt, spricht mehrere Sinne an, online oder in Präsenz, ist immer interaktiv, erleichtert längere Konzentration und erreicht dadurch ein sehr breites Publikum. Darunter insbesondere dann auch (noch)

marginalisierte Gruppen, erwachsene Migrant*innen, Geflüchtete und kommunikative Subkulturen, wie z.B. auch rechtsextreme Jugendliche, die mit anderen politischen Bildungsformaten sonst nur schwer erreichbar sind.

Über speziell entwickelte neue Formate der politischen Bildung können heute selbst kontroverseste Debatten innerhalb der Communitys und auch darüber hinaus geführt werden. Hauptsache, die Wichtigkeit der demokratischen Spielregeln wird bei diesen Auseinandersetzungen immer verdeutlicht und die Verfahren und Prinzipien praktisch angewandt.

07



07

SPIELDESIGN

**Was beinhalten
das Spielsetting
und der
erzählerische
Rahmen?**

Wie inklusiv und divers gestaltet sich das Spiel und sein Setting?

Wie findet ein Werte-Transfer aus dem Spiel in die Lebenswelt der Spielenden statt und wird eine (pädagogische) Begleitung benötigt?

Gibt es Anreize verschiedene Rollen zu spielen?

Spielend Awareness schaffen: Eine Untersuchung des Spielsettings und erzählerischen Rahmens in Hellblade: Senua's Sacrifice



Videospiele bieten eine einzigartige Möglichkeit der Interaktion und Partizipation. Wie in keinem anderen Medium haben Spieler*innen die Chance, mit der erzählten Welt zu interagieren und diese zu beeinflussen. Sie selbst bestimmen, wie sie das Spiel spielen und nehmen gegebenenfalls Einfluss darauf, wie sich die Protagonist*innen darin verhalten. Damit unterscheiden sich Videospiele grundlegend von den nicht-interaktiven, größtenteils linearen Medien wie Filmen, Fernsehen, Büchern, etc. Diese Interaktivität schafft einen Raum, der eine besonders starke Identifikation der Spieler*innen mit den Figuren, in deren Rollen sie schlüpfen, ermöglicht. Ihre Aktionen, ihre Motivation, ihre Moral und ihre Werte werden mit den eigenen

vermischt und verglichen. Bei der Betrachtung eines Videospiels im Kontext der Wertebildung und -vermittlung kommt daher den im Spiel zur Verfügung stehenden Aktionen, Handlungsmöglichkeiten und Lösungswegen eine große Bedeutung zu, da diese überhaupt erst den Rahmen setzen, in dem Botschaften und Werte vermittelt werden können.

1. Wie inklusiv und divers gestaltet sich das Spiel und sein Setting?

Hellblade: Senua's Sacrifice (2017) sticht durch seine einzigartige Thematik hervor: Das britische Studio Ninja Theory greift einfühlsam und realistisch Themen wie Psychosen, Angstzustände und den Umgang mit Verlust auf, wobei die Protagonistin Senua als eine keltische Kriegerin mit Schizophrenie dargestellt wird. Spieler*innen tauchen tief in Senuas Gedankenwelt und Wahrnehmung ein, begleitet von den Stimmen, die sie 24/7 in ihrem Kopf hört. Dabei spiegelt sich in den Stimmen Senuas innere Auseinandersetzung wider, die zwischen negativen und positiven Einflüssen schwankt. Während Senua danach strebt, die Seele ihres ermordeten Geliebten zu retten, kämpft sie auch gegen ihre eigenen inneren Dämonen. Die herausragende Umsetzung psychischer Krankheiten im Spiel wurde mit mehreren Auszeichnungen gewürdigt. Das Game vermittelt anschaulich, wie es sein kann, mit Schizophrenie zu leben und schafft Awareness bei Spieler*innen, die bisher eventuell mit diesen Themen noch nicht in Berührung gekommen sind. Zudem bildet es die Lebensrealität von vielen Menschen ab, die in Videospiele oft unterrepräsentiert sind. Laut der Bundespsychotherapeuten Kammer ist Schizophrenie keine seltene Krank-

heit, sondern käme etwa so häufig wie chronisches Rheuma vor. In Deutschland litten aktuell rund 800.000 Menschen an der Erkrankung. Den Entwickler*innen lag eine einfühlsame Darstellung der Thematik am Herzen, weshalb sie nicht nur auf die Beratung von Psycholog*innen zurückgriffen, sondern auch intensive Gespräche mit Betroffenen führten, die ähnliche Symptome erleben.

Das Spiel vereint nordische Mythologie mit Senuas persönlicher Geschichte. Doch auch Einflüsse aus der keltischen Kultur sind spürbar, insbesondere in Form der Stimmen, die Senua hört. Diese sind von den keltischen Legenden über Druiden und Geister inspiriert. Im Verlauf des Spiels erinnert sich Senua immer wieder an Gespräche mit Menschen, die ihr einst wichtig waren, und holt sie so in die Gegenwart. Dadurch wird auch die Vorgeschichte des Spiels geformt, da ihre Psychosen maßgeblich von den Erzählungen eines Druiden, den traumatischen Erfahrungen mit der psychischen und physischen Gewalt ihres Vaters, den liebevollen Worten ihrer Mutter sowie der einzigartigen Liebe zu ihrem Geliebten beeinflusst werden.

Des Weiteren wird Senua als komplexe weibliche Hauptfigur präsentiert, deren Geschichte, Kampf und

persönliche Entwicklung im Spiel im Zentrum stehen. Dies trägt zur Vielfalt der Charaktere in Videospielen bei, indem es eine weibliche Figur ohne jegliche Sexualisierung in den Fokus rückt und ihre inneren Konflikte, Stärken und den damit verbundenen Entwicklungsprozess erkundet. Zudem ist Senua der einzige wirklich relevante Charakter im Spiel, da ansonsten Erinnerungen und Halluzinationen dargestellt werden, die durch ihre Psychosen ausgelöst werden.

Um ein Spiel möglichst inklusiv und barrierearm zu gestalten, ist es wichtig möglichst individuelle Anpassungen innerhalb eines Spiels anzubieten. Dadurch können Spieler*innen das Spiel nach ihren eigenen Bedürfnissen gestalten und uneingeschränkt am Gaming-Erlebnis teilhaben.

In *Hellblade: Senua's Sacrifice* gibt es beispielsweise die Funktion Untertitel einzustellen, die es gehörlosen Spieler*innen oder jenen mit sprachlichen Herausforderungen aufgrund einer Fremdsprache ermöglichen, das Spiel vollständig(er) zu erleben. Auch Schwierigkeitseinstellungen erlauben es Spieler*innen die Herausforderung der Kämpfe an das eigene Level anzupassen. Viele Spiele bieten mittlerweile auch einen Farbenblindmodus an oder Modi, die unterschiedliche

Phobien von Spieler*innen berücksichtigen sollen. Im Update von *Hogwards Legacy* (Avalanche Software/Warner Bros. Games, 2023) wurde beispielsweise ein Arachnophobie-Modus integriert. Durch einen simplen Knopfdruck werden Spinnen auf eine viel niedlichere Art dargestellt. Anstatt gruseliger Spinnen sehen die Spieler*innen nun niedliche Käfer auf Rollschuhen.

2. Wie findet ein Wertetransfer aus dem Spiel in die Lebenswelt der Spielenden statt und wird eine (pädagogische) Begleitung benötigt?

Ein Transfer von Werten aus einem Spiel wie *Hellblade: Senua's Sacrifice* in die Lebenswelt der Spieler*innen kann auf vielfältige Weise erfolgen. Zum Beispiel kann durch das Durchleben der Erfahrungen von Senua und das Erleben ihrer psychischen Kämpfe ein tieferes Verständnis und Mitgefühl für Menschen mit Schizophrenie entstehen. Spieler*innen könnten dadurch sensibler für die Lebensrealitäten anderer werden und Vorurteile abbauen.

Auch spielen Selbstreflexion und die Bewältigung von persönlichen Herausforderungen eine zentrale Rolle im Spiel, sprich der Kampf mit den inneren Dämonen. Aber auch häusliche Gewalt und Liebe gehören zu den Hauptthematiken.

Spielende könnten sich durch die Erfahrung von Senuas Reise dazu motiviert fühlen, ihre eigenen inneren Kämpfe zu reflektieren oder sich aktiv Hilfe und Unterstützung zu suchen.

Die Darstellung von Senuas psychischer Gesundheit und die Betonung ihrer Stärken können dazu beitragen, Vorurteile gegenüber Menschen mit psychischen Krankheiten abzubauen und die Akzeptanz von Vielfalt zu fördern. Insbesondere im Schlussmoment des Spiels, in dem Senua die inneren »Furien« als Teil ihrer Selbst akzeptiert und sich die innere Abspaltung auflöst, zeigt sich dieses Plädoyer deutlich. Eine pädagogische Begleitung kann dabei hilfreich sein, insbesondere für jüngere Spieler*innen oder solche, die Schwierigkeiten haben, die komplexen und emotional involvierenden Themen des Spiels zu verarbeiten. Da das Spielerlebnis als intensiv empfunden werden kann, vor allem wenn Kopfhörer für ein besseres Erlebnis empfohlen werden, ist es wichtig, im Spielkontext einer zu starken Überwältigung der Spielenden entgegenzuwirken. Pädagog*innen könnten beispielsweise Diskussionen moderieren, um die Spieler*innen zur Reflexion ihrer Erfahrungen anzuregen, oder zusätzliche Ressourcen bereitstellen, um ein tieferes Verständnis für psychische Gesundheit und damit verbundene Themen zu fördern.

3. Gibt es Anreize, verschiedene Rollen zu spielen?

In *Hellblade: Senua's Sacrifice* werden keine expliziten Anreize gesetzt, verschiedene Rollen im herkömmlichen Sinne zu übernehmen, da das Spiel hauptsächlich eine lineare Erzählung mit einer festen Hauptfigur, nämlich Senua, bietet. Dennoch gibt es einige Aspekte, die Spieler*innen dazu ermutigen könnten, das Spiel mehrmals zu erleben oder verschiedene Rollen innerhalb des Spiels zu erkunden. Denn obwohl die Handlung linear ist, enthält die Spielwelt verborgene Bereiche und birgt Geheimnisse, die oft erst nach mehreren Spieldurchläufen gelüftet werden. Spieler*innen, die das Spiel erneut erleben, könnten dadurch ein tieferes Verständnis für die Welt von *Hellblade* gewinnen und eine tiefere Wertschätzung für die Handlung, die Charaktere und die Themen des Spiels entwickeln.

Zusammenfassend zeigt die Analyse von *Hellblade: Senua's Sacrifice* die vielschichtigen Möglichkeiten auf, wie Spielsetting und erzählerischer Rahmen die Spielerfahrung prägen. Das Spiel hebt sich durch sein einzigartiges Setting hervor, das einfühlsam Themen wie psychische Gesundheit und kulturelle Vielfalt behandelt. Um sicherzustellen, dass Spiele für alle Menschen zugänglich sind, unabhängig von ihren individuellen Fähigkeiten

oder Vorlieben, spielt Barrierefreiheit eine große Rolle, die bereits in der Entwicklung eines Spiels mitgedacht werden muss.

Das Beispiel *Hellblade: Senua's Sacrifice* zeigt zudem, dass das Einbeziehen von betroffenen Personen und Expert*innen bei der Entwicklung dazu führt, komplexe Themen vielschichtig zu beleuchten und realistisch darzustellen ohne Stereotype zu reproduzieren. So können Spiele, wie *Hellblade*, zu einem tieferen Verständnis für diverse Lebensrealitäten führen und Empathie bei den Spielenden wecken. Eine pädagogische Begleitung kann dabei unterstützen, im Spiel gemachte Erfahrungen zu reflektieren und einen Austausch darüber zu ermöglichen. Games schaffen es, bei Spieler*innen Interesse für bisher evtl. noch unberührte Themen zu wecken. Eine pädagogische Begleitung kann diesen Moment aufgreifen und Wissen vertiefen. *Hellblade: Senua's Sacrifice* zeigt auf eindrucksvolle Weise, wie Spiele als Medium zur Sensibilisierung für komplexe Themen dienen können und dabei eine vielfältige und inklusive Spielerfahrung bieten.

08



08

SPIELDESIGN

**Welche
Interaktionen
ermöglicht
das Spiel?**

**Wieviel Entscheidungsfreiheit erlaubt
das Spiel und welche Lösungswege
werden angeboten?**

**Funktioniert das Spiel als Spiel?
Oder steht die Botschaft über allem?**

Von Pac-Man zu Deus Ex: Wie Interaktionen in Videospiele Werte vermitteln



Videospiele bieten eine einzigartige Möglichkeit der Interaktion und Partizipation. Wie in keinem anderen Medium haben Spieler*innen die Chance, mit der erzählten Welt zu interagieren und diese zu beeinflussen. Sie selbst bestimmen, wie sie das Spiel spielen und nehmen gegebenenfalls Einfluss darauf, wie sich die Protagonist*innen darin verhalten. Damit unterscheiden sich Videospiele grundlegend von den nicht-interaktiven, größtenteils linearen Medien wie Film, Fernsehen, Büchern, etc. Diese Interaktivität schafft einen Raum, der eine besonders starke Identifikation der Spieler*innen mit den Figuren, in deren Rollen sie schlüpfen, ermöglicht. Ihre Aktionen, ihre Motivation, ihre Moral und ihre Werte werden mit den eigenen vermischt und verglichen. Bei der Betrachtung eines Videospiele im Kontext der Wertebildung und -vermittlung kommt daher den im

Spiel zur Verfügung stehenden Aktionen, Handlungsmöglichkeiten und Lösungswegen eine große Bedeutung zu, da diese überhaupt erst den Rahmen setzen, in dem Botschaften und Werte vermittelt werden können.

Die möglichen Interaktionen und Regeln in Videospiele sind dabei extrem vielfältig. Mit der Gestaltung dieser Aktionen, Regeln und Spielmechaniken wird während der Entwicklung eines Spiels die Ausprägung und der Grad der spielerischen Freiheit festgelegt: Gibt es viele oder wenige Interaktionen? Gibt es nur einen einzigen Lösungsweg oder bietet das Spiel unterschiedliche Herangehensweisen, die zum Erfolg führen? Haben die Handlungen der Spieler*innen unmittelbare Konsequenzen auf den Spielverlauf? Mit diesen Überlegungen entsteht Stück für Stück ein Regelwerk, auf dessen Gerüst das gesamte Spiel aufgebaut wird.

So bestimmen die Entwickler*innen die Spielerfahrung und somit auch die Botschaften und letztendlich die Werte, die vom Spiel transportiert werden.

Das Transportieren von Botschaften und Werten beginnt schon mit den einfachsten Regeln, die von den Entwickler*innen aufgestellt wurden. Kann eine Feindfigur z.B. nur überwunden werden, indem sie besiegt, gar getötet wird – oder kann sie (auch) friedlich umgangen werden, vielleicht sogar im Gespräch überzeugt werden, den Weg freizugeben?

Ein einfaches Spiel wie *Pac-Man* (Namco/Midway Games, 1980) transportiert in seinen simplen Regeln und in den damit verbundenen Entscheidungen bereits solche Botschaften und Werte. Die Handlung des Spiels und wie diese abgebildet wird, ist schnell erzählt: *Pac-Man*, ein gelber Kreis mit großem Mund, muss durch ein Labyrinth navigiert werden und dabei auf seinem Weg alle »Pillen« auffressen, bis keine mehr übrig sind. Eine Handvoll Gespenster versucht *Pac-Man* daran zu hindern, indem sie ihn jagen und so vom Sieg abhalten. Doch gibt es im Labyrinth auch vereinzelte »Super-Pillen« die es *Pac-Man* erlauben, den Spieß umzudrehen: Für eine kurze Zeit kann er unter dem Einfluss der Super-Pillen nun die Geister jagen und sie verspeisen.

Ein *Pac-Man* Level kann abgeschlossen werden, ohne die Gespenster zu behelligen – stets auf der Flucht, aber vollkommen friedlich. Früher oder später werden Spieler*innen aber durch den steigenden Schwierigkeitsgrad dazu motiviert, die Macht der Super-Pillen zu nutzen, um sich zu verteidigen und die Gespenster zu verspeisen. Auf diese Weise wird eine friedliche Spielstrategie, bei der die Spieler*innen die Geister nicht attackieren, zwar nicht bestraft – aber im Gegensatz zur aggressiven Strategie auch nicht belohnt. Die Spieler*innen lernen also: Die Gespenster sollen besiegt werden, sie sind der Feind. Und obwohl das Spiel ohne Hintergrundgeschichte auskommt, wird so mit einfachen Mitteln eine Botschaft gelehrt.

Bei vielen Spielen, wie auch bei *Pac-Man*, kann man davon ausgehen, dass die Regeln nicht mit Bezug auf eine zu vermittelnde Botschaft oder gar die Werte der Entwickler*innen entworfen wurden, sondern damit das Spiel als solches funktioniert. Denn je besser das Spiel an sich funktioniert, desto mehr und desto länger wird es gespielt.

Vor einem damit verbundenen Dilemma stehen oft Serious Games oder Lernspiele: In beiden Bereichen werden die Spiele mit der

Intention der Wertevermittlung, einer Sensibilisierung oder zumindest einem Informationsauftrag entwickelt. Versteifen sie jedoch ihre Regeln zu sehr auf den zu transportierenden Inhalt, leidet das Spielerlebnis – möglicherweise so stark, dass Spieler*innen das Spiel ggf. gar nicht lange genug spielen, um die intendierte Botschaft vollständig aufzunehmen. Wenn jedoch die Spielmechanik ohne Berücksichtigung der Botschaft in den Vordergrund tritt, wird diese möglicherweise verwässert oder verändert, vielleicht sogar völlig unkenntlich gemacht.

Solche Fälle gibt es auch bei zeitgenössischen Großproduktionen zu beobachten: So erzählt *The Last of Us Part II* (Naughty Dog/Sony, 2020) die Geschichte einer endlosen Spirale von Gewalt und Rache, die von den Protagonist*innen durchbrochen werden soll. Dafür setzt das Spiel – neben einer dramatischen Erzählung – zur Abschreckung auf besonders brutale Gewaltdarstellungen in Kämpfen und Zwischensequenzen. Diese Kämpfe sind für das geübte und gut konditionierte Publikum jedoch nicht unbedingt einschüchternd, zudem belohnt die Spielmechanik das kreative, taktische Töten mit spannender Inszenierung und dramatischen Animationen. Es entsteht ein actiongeladenes Spektakel, in dem für ein

Infragestellen dieser Gewalt kaum Zeit bleibt. Die Mechanik behindert also nicht nur das Vermitteln der Botschaft, sie transportiert sogar, wenn auch unbeabsichtigt, gegensätzliche Werte. Dadurch wird deutlich, dass die Mechanik und die zu vermittelnden Werte nicht voneinander getrennt betrachtet werden können. Sie müssen Hand in Hand entwickelt werden und miteinander agieren, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

Eine Möglichkeit dieses Problem zu lösen ist, den Spieler*innen durch Entscheidungen und verschiedene Lösungswege den größtmöglichen Aktionsspielraum zu bieten. Manche Spiele beschränken sich sogar fast ausschließlich darauf, Spieler*innen vor explizite Entscheidungen zu stellen und damit den Verlauf der Spielgeschichte zu beeinflussen. Je nachdem, wie der*die Spieler*in entschieden hat, geht das Spiel dann auf die eine oder andere Art weiter, endet tragisch oder glücklich. Interaktivität erlaubt als einzigartige Eigenschaft der Spiele, dass Spieler*innen sich mit ihren eigenen Werten, aber auch denen der Spielfiguren auseinandersetzen, um die Entscheidungen zu treffen.

Die First-Person-Rollenspielreihe *Deus Ex* (u.a. Ion Storm, Eidos-Montréal/Square Enix 2000–2016) bietet Spieler*innen z.B. stets

verschiedene Lösungswege an, so dass diese die Wahl haben, Gegner mit Waffengewalt zu besiegen oder das Spiel auf einem pazifistischen Weg – ohne einen einzigen Schuss abzufeuern und nur durch Schleichen und charismatische Überzeugungsarbeit – erfolgreich abzuschließen. Diese Entscheidungen werden dann im Laufe des Spiels reflektiert und die Konsequenzen eingeordnet. Damit unterstützen die Entwickler*innen eine kritische Auseinandersetzung mit den eigenen Entscheidungen.

Die narrativen Abenteuerspiele aus dem Hause Telltale Games besitzen sogar eine besondere Mechanik, die zur Reflektion der Entscheidung anregt: Hier erfolgt die Einordnung von schwierigen Entscheidungen und moralischen Dilemmata, in denen Spieler*innen teilweise in wenigen Sekunden den Fortgang der Handlung bestimmen müssen, nicht nur durch die Spielfiguren selbst. Am Ende des Spiels erfährt man außerdem, wie hoch der Prozentsatz an Spieler*innen ist, die in diesen Situationen genauso entschieden haben wie man selbst. Hier wird die Grundmechanik des Spiels also mit der Reflektion der eigenen Wertevorstellung vereint, indem den Spieler*innen und der gesamten Spieler*innenschaft ein Spiegel vorgehalten wird. Ob explizit wie im Beispiel der Telltale-

Spiele oder implizit: Videospiele sind immer eine Reihe von Entscheidungen und Aktionen – und da es sich um Spiele handelt, werden diese Entscheidungen meistens von den Spieler*innen zum eigenen Vorteil getroffen. Diesen intrinsischen Drang des «Weiterkommens und Gewinnens» durch die richtigen Mechaniken, Spielregeln und Geschichten zu lenken, ist die Kunst der Spieleentwicklung. Und jede dieser Mechaniken und Spielregeln kann die Botschaft und die Werte, die das Spiel transportiert, verändern – ob beabsichtigt oder auch unabsichtlich. Diesen Zusammenhang zu beachten und diese Verantwortung zu übernehmen, liegt in der Hand von uns als Spieleentwickler*innen.

09



09

SPIELDESIGN

**Welche
Auswirkungen
haben Handlungen
im Spiel?**

**Wie stellt das Spiel moralische
Handlungskonsequenzen dar?**

**Erzeugt das Spiel Reflexionsmomente
über Entscheidungen?**

**Wie wird welches Verhalten
vom Spiel belohnt bzw. sanktioniert?**

Irgendwo zwischen Gut und Böse: Games als moralischer Kompass



In einer Welt voller komplexer moralischer Fragen können Games eine wertvolle Ressource sein, um Menschen dabei zu unterstützen, ihre eigenen Überzeugungen und Werte zu entwickeln und zu festigen. Gerade narrative Spiele mit tiefgründigen Charakteren, nervenaufreibenden Erlebnissen und tragischen Schicksalen können zum Nachdenken anregen und so die Wertebildung von Spieler*innen maßgeblich prägen. Indem Spieler*innen dazu ermutigt werden, über ihre Entscheidungen nachzudenken und die Konsequenzen ihrer Handlungen zu reflektieren, können Games nicht nur unterhalten, sondern auch dazu beitragen, reflektierte und verantwortungsbewusste Individuen zu formen. Welche Auswirkungen die Handlungen und Entscheidungen des*der Spieler*in auf die Spielerfahrung haben, stellt dahingehend ein entschei-

dendes Kriterium dar, um ein Spiel und die vermittelten Wertevorstellung des*der Game Designer*in zu bewerten.

Ein gutes Spiel zeichnet sich dadurch aus, dass Spieler*innen in der Lage sind richtungsweisende Entscheidungen zu treffen, die sich kurz- und langfristige auf das Spielerlebnis auswirken. Wie Spieler*innen zu Entscheidungen aufgefordert werden, hängt stark vom Genre und den verwendeten Spielmechaniken eines Spiels ab. Während in Rollenspielen häufig dialogbasierte Multiple-Choice-Entscheidungen zu treffen sind, werden in Strategiespielen Entscheidungen eher durch taktisches Ressourcenmanagement getroffen.

Die Möglichkeit eigene Entscheidungen zu treffen und so den Verlauf der Geschichte selbst mitzubestimmen gibt Spieler*innen

ein Gefühl von Autonomie und Verantwortungsbewusstsein. Doch moderne Spiele wie *Life is Strange* (Dontnod Entertainment/Square Enix, 2015), *Detroit: Become Human* (Quantic Dream/Sony Interactive Entertainment, 2018) oder *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015) gehen noch einen Schritt weiter, indem sie Spieler*innen komplexe moralische Dilemmata präsentieren, die bewusst Kontrollverlust, Verstreuung und Überforderung evozieren sollen.

In *The Witcher 3* schlüpfen Spieler*innen beispielsweise in die Rolle des Hexers Geralt, der in einer düsteren Fantasywelt Monster jagt. Soll Geralt einem verzweifelten Bauern helfen, der von einem Monster bedroht wird, oder soll er dem verlockenden Angebot eines reichen Adligen folgen, der ihm eine große Belohnung verspricht? Spieler*innen müssen abwägen, welche Werte für sie am wichtigsten sind: Mitgefühl und Gerechtigkeit oder doch Reichtum und Macht? Entscheidungen wie diese wirken sich auf den Verlauf der Geschichte und das Schicksal der Charaktere aus. Indem sich Spieler*innen mit den Konsequenzen ihrer Entscheidungen auseinandersetzen, werden sie dazu angeregt, ihre Vorstellungen von Moral zu hinterfragen.

Das Prinzip von Moral wird in Spielen häufig abstrahiert und nicht selten wird man als Spieler*in mit einem moralischen Dualismus konfrontiert. Rollenspiele etablieren häufig ein Moral-System, bei dem es ausschließlich Gut und Böse gibt. Dieser Ansatz wird gerade deshalb so oft gewählt, da er es Spieler*innen erleichtert ihre Entscheidungen abzuwägen und ihnen die Konsequenzen ihres Handelns aufzeigt. Entscheidet man sich für Mord, Lug und Betrug, sinkt die Moral. Verhält man sich hingegen aufrichtig, hilfsbereit und rechtschaffen, so steigt die Moral wieder. Die Charaktere der Spielwelt reagieren auf den*die Protagonist*in je nach Ansehen mit Abscheu und Furcht oder eben mit Lobpreisung und Verherrlichung. Visuell können sich solche Moralsysteme auch auf das Aussehen des Spielcharakters auswirken. Im Spiel *Fable – The Lost Chapter* (Lionhead Studios/Microsoft Game Studios, 2004) verwandelt sich der Protagonist optisch je nach Moral in einen bösen Dämon mit Hörnern oder einen guten Engel mit Heiligenschein.

Manche Spiele gehen allerdings auch über reine Gut-gegen-Böse-Konflikte hinaus. Ein wiederkehrendes Element sind Interessenskonflikte verschiedener Handlungsgruppen als Leitlinien für Spieler*innen innerhalb des

Narrativs. Egal ob »Horde vs. Allianz« in *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, seit 2004) oder »Scoia'tael vs. Menschen« in *The Witcher*: Verschiedene Fraktionen repräsentieren nicht nur unterschiedliche Ideologien und Lebensweisen, sondern bieten auch ein komplexeres moralisches Gefüge, in dem Entscheidungen selten richtig oder falsch sind. Das Konzept von Gut gegen Böse ist hier subjektiv und variiert jeweils im Angesicht des*der Betrachter*in. Spieler*innen müssen abwägen, welche Seite sie unterstützen wollen, wobei jede Wahl ihre eigenen Vor- und Nachteile hat und weitreichende Konsequenzen für die Spielwelt und die Entwicklung der Geschichte mit sich bringt. Diese Interessenskonflikte erweitern den moralischen Horizont des Spiels über den simplen moralischen Dualismus hinaus und spiegeln die Komplexität realer ethischer Dilemmata wider. Anstatt klare Richtlinien vorzugeben, fordern sie die Spieler*innen heraus, die Motivationen und Perspektiven der verschiedenen Gruppen zu verstehen und zu berücksichtigen. Diese Herangehensweise fördert ein tieferes Eintauchen in die Komplexität der Spielwelt und regt zu kritischer Reflexion über Werte und Normen an.

In diesem Kontext spielen auch Belohnungen und Bestrafungen eine entscheidende Rolle. Indem sie unmittelbares Feedback auf die Entscheidungen und Handlungen der Spieler*innen geben, können Belohnungssysteme bestimmte Verhaltensweisen im Spiel – und potenziell darüber hinaus – mit positiven oder negativen Emotionen verknüpfen, was wiederum dazu führt, dass Spieler*innen diese bewusst wiederholen oder vermeiden wollen. Typische Belohnungen in Videospiele sind z.B. Lob in Form visueller Signale, das Freischalten neuer Features oder das Gewinnen von Ressourcen, um dem Spielziel näher zu kommen. Typische Sanktionen sind Schwächungen des Charakters, Rückschritte auf dem Weg zum Spielziel oder einfach das Ausbleiben von Belohnungen. Game Designer*innen verwenden Belohnungssysteme, um Spieler*innen zu motivieren und ihnen unmittelbares Feedback auf ihre Interaktionen auf dem Weg zum Erreichen von Spielzielen zu liefern. Außerdem befriedigen sie das grundlegende menschliche Bedürfnis nach Bestätigung. Belohnungssysteme sind damit Motivatoren und Tutorial zugleich und stellen eine Instanz dar, die das Verhalten der Spieler*innen bewertet. Um alle Spielziele zu erreichen, muss sich der*die Spieler*in auf diese Instanz einlassen und sich auch nach ihrem

moralischen Kompass ausrichten. Es ist daher für Game Designer*innen wichtig sich der Verantwortung bewusst zu werden, dass man innerhalb des spielerischen Rahmens moralische Vorstellungen und Werte bei Menschen beeinflussen kann, die eventuell sogar über das Spiel hinauswirken können. Als Spieler*in ist es hingegen notwendig, sich diesem Manipulationspotential von Spielen bewusst zu werden und zu hinterfragen, wofür man als Spieler*in genau belohnt oder bestraft wird.

Durch das Einbinden in Entscheidungsprozesse und das Konfrontieren mit den Konsequenzen dieser Entscheidungen bieten Games ein schier endloses Potential zur Erkundung und Reflexion des eigenen Verhaltens und der eigenen Werte. Wertebildende Spiele zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass sie die Komplexität moralischer Dilemmata adäquat beleuchten und Spieler*innen dazu einladen ihre eigenen Verhaltensweisen und Denkmuster bewusst zu reflektieren.

10



10

SPIELEKULTUR/
ROLLENZUORDNUNG/
ROLLENBILDER

**Welche
Werte liegen
der Spielwelt
zugrunde?**

**Welche impliziten oder expliziten
Werte vermitteln die Spielfiguren?**

**In welchem Verhältnis stehen
die Werte der Spielwelt
zur Erfahrungswelt der Spielenden?**

**Wie kann die Community das Spiel
mitgestalten? Gibt es Interaktion
zwischen Macher*innen und
Spielenden?**

Wertespiele: Ethik und Identität in der digitalen Spielekultur



In einer vernetzten, durch digitale Technologien geprägten Gesellschaft nehmen medienkulturelle Einflüsse eine entscheidende Rolle in der Identitätsentwicklung sowie in der persönlichen Lebensgestaltung ein. Bereits ab dem Kleinkindalter werden eine Vielzahl von Wertvorstellungen, Normen und Erwartungen auch über Medieninhalte und mediales Erleben transportiert. Diese prägen nicht nur das Aufwachsen, sondern auch die Art und Weise, wie die Welt wahrgenommen und darin gehandelt wird. Mit dem Eintritt in das Jugendalter nimmt die Bedeutung von lokalen Peers, Online-Communitys und Influencer*innen einen immer größeren Stellenwert bei der Wertefindung ein. Diese Veränderung spiegelt die Suche nach Identität und Zugehörigkeit wider, die für das Jugendalter so charakteristisch ist. Jugendliche beginnen, sich von den Werten und Normen ihres

direkten Erziehungsumfeldes zu distanzieren, um ihre eigene Identität zu formen. Häufig orientieren sie sich auch an den Wertvorstellungen und Verhaltensweisen, die in ihren jeweiligen Medienkulturen vermittelt werden.

Digitale Spiele nehmen dabei eine bedeutende Rolle im Leben vieler Menschen ein. Sie können wesentlich zur Selbstverortung und zum Identitätsmanagement beitragen, indem sie als mediale Entwicklungswelten dienen, die jederzeit verfügbar und frei wählbar sind. Dies birgt viele Chancen, bringt aber auch unbestreitbare Herausforderungen mit sich, da die in Spielen verkörperten Werte und Normen, sei es durch Spielfiguren oder die Spielwelt selbst, eine breite Palette an moralischen und ethischen Vorstellungen widerspiegeln. Grundlegend kann hier zwischen implizit und explizit vermittelten Welt- und somit Wertvorstellungen unterschieden werden.

Diese Dualität von indirekten und direkten Wertzuschreibungen lässt sich gut an den vorgegebenen oder wählbaren Spielfiguren veranschaulichen. Das Aussehen eines Charakters, seine Ausrüstung sowie seine Klasse, Spezies oder sein Geschlecht können tief verwurzelte Stereotype und Vorurteile bedienen. Ebenso geben die Interaktionen zwischen Nichtspieler*innencharakteren (NPCs) und den Avataren der Spieler*innen oft subtile Hinweise auf soziale Werte, Hierarchien und Machtstrukturen. Beispielsweise kann die Art und Weise, wie ein NPC einen Avatar aufgrund seiner »Rasse« (z.B. Elf, Ork oder

Mensch), seiner Klasse (z.B. kampforientiert, magisch begabt oder heimlich agierend) oder seiner bisherigen Entscheidungen im Spiel behandelt, implizit Normen und Werte in Bezug auf Vielfalt, Toleranz oder Vorurteile vermitteln. Die damit verbundenen mitschwingenden normativen Bewertungen sind insofern von Bedeutung, als sie die Perspektive der Spieler*innen auf die Spielwelt und ihre Bewohner*innen beeinflussen, ohne dass die Wertzuschreibungen immer in den Vordergrund treten. Diese impliziten (teilweise bewusst platzierten) Wertesysteme werden subtil vermittelt und wirken »verdeckt« auf die Einstellungen der Spielenden ein, wodurch ggf. bestehende Werthaltungen verfestigen werden.

Die explizite Wertevermittlung in digitalen Spielen über Spielcharaktere und NPCs ist hingegen ein direkter und bewusst gesteuerter Prozess, der darauf abzielt, bestimmte moralische, ethische oder soziale Botschaften zu kommunizieren. Eine der offensichtlichsten Formen der expliziten Wertedarstellung findet sich in den Dialogen und in der Spielnarration wieder. Charaktere, sowohl spielbare als auch NPCs, äußern häufig ihre Überzeugungen, ethischen Grundsätze und Lebensphilosophien direkt in Gesprächen oder inneren Monologen. Diese Aus-

drucksformen bieten Einblicke in die Wertesysteme der Charaktere und fordern Spieler*innen dazu auf, diese zu reflektieren. Aber auch die Gestaltung der eigenen Avatare ermöglicht eine nach außen (z.B. in Multiplayer-Games) sichtbare Präsentation von Werten. So können beispielsweise über Ausrüstung, Kleidung oder Gestiken symbolische Darstellungen und Metaphern gewählt werden, die innerhalb oder außerhalb der Spielwelt mit klaren Botschaften verbunden sind, die bestimmte Werte oder ethische Standpunkte vermitteln.

Ebenfalls dienen die Spielwelten selbst und die mit ihnen verwobenen Narrative als zentrale Mechanismen, um Wertesysteme zu thematisieren und ggf. gesellschaftlich anerkannte Normen zu überschreiten. Die damit verbundenen Auseinandersetzungen sind tief mit dem individuellen Erleben der Spielenden verknüpft, da das Spiel immer wieder Entscheidungen verlangt, die eine direkte Überprüfung des eigenen Fortschritts und der eigenen Fähigkeiten erfordern. Die Spielenden setzen sich damit einem Balanceakt zwischen den eigenen Werten und dem Wunsch nach spielerischem Erfolg oder Flow-Erleben aus, der zu moralischen Dilemmata führen kann. Im Kontrast dazu kann der spielerische Raum als »Safe Space« genutzt werden, in dem Spieler*innen

Grenzüberschreitungen wagen und über ihre Avatare abweichende Wertesysteme ausprobieren, ohne reale Konsequenzen fürchten zu müssen. Diese virtuellen Experimentieräume bieten Möglichkeiten zur Selbsterfahrung und zum sozialen Lernen.

Dieses Spannungsfeld zwischen Spiellogik bzw. Spielfortschritt und persönlichem ethischen Erfahrungsabgleich eröffnet ein Reflexions- und Diskussionsfeld. Es zeigt, dass Spiele nicht nur Unterhaltungsmedien sind, sondern auch als Werkzeuge für moralische und ethische Bildung dienen können, indem sie die Spieler*innen herausfordern, ihre eigenen Werte zu überdenken und ihre Erfahrungen zu artikulieren. Die Fähigkeit zum wertebasierten Abgleich und zur Reflexion der im Spiel getroffenen Entscheidungen hängt jedoch stark vom individuellen Entwicklungs- und Erfahrungsstand der Spieler*innen ab. Daher bedarf es der Förderung einer entsprechenden ethischen Bewertungs- und Reflexionskompetenz, die das Bedürfnis nach medienkulturellem Handeln ernst nimmt, gleichzeitig aber auch eine Einordnung der eigenen Spielerfahrungen vor dem Hintergrund anerkannter Wertesysteme einfordert.

Neben (medien)pädagogischen Konzepten und Initiativen kann die Dynamik zwischen Spieleentwickler*innen und ihrer Community ein entscheidender Faktor für eben jene reflexive Auseinandersetzung darstellen. Durch direktes Feedback, Online-Diskussionen und gemeinsame Events sollten Spielende die Möglichkeit haben, sich aktiv am Diskurs über Spielinhalte und Spielerfahrungen zu beteiligen. Digitale Spiele können so lebensweltorientierte Erfahrungsräume für eine aktive Wertebildung darstellen. Sie würden Anlässe zur Partizipation und Mitbestimmung bieten und zugleich sozial gerahmte »Grenzüberschreitungen« ermöglichen. Derartige Interaktionen stellen die in digitalen Spielen affirmierten Wertesysteme in einen Diskurs und verdeutlichen, dass das Vorleben und die Auseinandersetzung mit Werten außerhalb des Spiels mehr bewirken können als die alleinige Vorgabe von Wertesystemen in Spielen. Spieler*innen und Entwickler*innen werden so gleichermaßen herausgefordert, ihre eigenen Werte zu reflektieren und zu hinterfragen. Eine solche dynamische Beziehung zwischen Entwickler*innen und der Spieler*innengemeinschaft würde illustrieren, wie digitale Spiele über den reinen Unterhaltungswert hinausgehen und als interaktive Plattformen für Bildung, Kultur und sozialen Austausch fungieren

können. Indem sie den Nutzer*innen Räume für kritische Reflexion, soziale Interaktion und kreative Expression bieten, können digitale Spiele wesentlich zur Förderung einer reflektierten und wertorientierten Mediennutzung beitragen.

11



11

**SPIELEKULTUR/
ROLLENZUORDNUNG/
ROLLENBILDER**

Welche Handlungsmöglichkeiten eröffnen sich den Spielenden?

**Welche impliziten oder expliziten
Werte vermitteln die Spielfiguren?**

**In welchem Verhältnis stehen
die Werte der Spielwelt
zur Erfahrungswelt der Spielenden?**

**Wie kann die Community das Spiel
mitgestalten? Gibt es Interaktion
zwischen Macher*innen und
Spielenden?**

Das war (nicht) ich! – Handlungsmöglichkeiten in digitalen Spielen



Abseits der Game Studies, einer jungen interdisziplinären Wissenschaft, die sich mit digitalen Spielen beschäftigt, existieren Begriffe, die oft sehr frei oder im populärwissenschaftlichen Kontext verwendet werden. Dazu gehört die fast mythische »ludo-narrative Dissonanz«, aber noch häufiger stößt man auf den Begriff der »Player Agency«.

Player Agency bezeichnet die Kontrolle und den Einfluss, den eine spielende Person über Entwicklungen und Handlungen in der Spielwelt ausübt. Dies umfasst die Entscheidungs- oder Handlungsfreiheit des Spielenden – oder zumindest die Illusion davon. Game Design ähnelt oft einem Zaubertrick: Wenn das gesamte Spielgeschehen so gestaltet ist, dass ich nie versuche, etwas Unmögliches zu tun, entsteht zumindest das Gefühl uneingeschränkter Freiheit. Spielende bemerken oft erst beim zweiten Spieldurchlauf, wie begrenzt ihr tatsächlicher Einfluss ist. Im Idealfall bleibt unbemerkt, dass man unbewusst genau den vorgegebenen Weg wählt. Meistens wird jedoch im Hintergrund geschickt eine Situation konstruiert, die den Blick auf einen bestimmten Weg lenkt und durch kleine, ansprechende Details fesselt, ohne dass man den Grund dafür genau benennen kann. Doch so einfach ist es nicht immer:

Dass Game Designer*innen die Spieler*innen durch ihr Spiel leiten, funktioniert nur, wenn sich alle an etablierte Erwartungen und Grundregeln halten.

In diesem Kontext wird oft der Begriff der »Media Literacy« allgemein oder »Game Literacy« im Speziellen verwendet. Dies bezeichnet die Fähigkeit, ein Medienprodukt oder ein Spiel »lesen« zu können. Ein häufig zitiertes Beispiel hierfür sind die roten Fässer in Spielen. Dass rote Fässer explodieren, wenn man sie schlägt oder anschießt, erscheint für Personen mit Game Literacy selbstverständlich, ist jedoch für Laien oft völlig unverständlich.

Die Entscheidungen in Spielen sind oft durch die Strukturen etablierter Erwartungen und Grundregeln eingeschränkt. In *Star Wars*-Spielen oder der *Mass Effect*-Reihe (BioWare/Electronic Arts), 2007–2017)) stehen Spieler*innen vor schweren Entscheidungen, die meist stark kodiert sind und sich auf Dichotomien wie Gut oder Böse, selbstsüchtig oder altruistisch, Light Side oder Dark Side reduzieren lassen. Typischerweise signalisieren Farben wie Blau und Rot eindeutig, welche Wahl »richtig« ist, wobei »richtig« hier oft nur die bevorzugte Belohnung bedeutet: Die »Guten« erhalten heilende und helfende Items,

während die »Bösen« mehr Munition oder spezielle Fähigkeiten wie das Schießen von Blitzen bekommen. Interessant wird es, wenn das Spiel keine offensichtlichen Belohnungen oder Sanktionen vorgibt. In solchen Fällen finden sich Spieler*innen oft in Situationen wieder, in denen sie sich ernsthaft fragen: »War das jetzt die richtige Entscheidung?« Die *Fallout*-Serie (Black Isle Studio/ Interplay Entertainment, Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 1997–2018) bietet eine Vielzahl solcher Entscheidungen, die die Spielenden zum Nachdenken anregen. Spiele, die moralische Fragen aufwerfen, die nicht im Spiel selbst beantwortet werden, sind oft komplex konzipiert. *Fallout* ähnelt einem klassischen Rollenspiel, in dem viele Orte und Geschichten vom Rest der Welt isoliert sind, was es einfacher macht, Spieler*innen mit komplexen Dilemmas zu konfrontieren. Im Gegensatz dazu haben Spiele wie *Mass Effect* den Anspruch, die Entscheidungen der Spielenden in der gesamten Handlung widerzuspiegeln, was eine allgemeine Player Agency im Gegensatz zu einer spezifischen darstellt. Der Mehraufwand für das Game Design, der mit diesem Ansatz einhergeht, erklärt, warum Spiele wie *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023), die den Spielenden ein umfangreiches Angebot an expliziten und versteck-

ten Handlungsmöglichkeiten bieten, die fast alle in die Gesamthandlung integriert sind, so beeindruckend sind und in vielen Spielere Rezensionen hervorgehoben werden.

Es gibt auch Spiele, die die etablierten Erwartungen und Grundregeln bewusst durchbrechen. Ein herausragendes Beispiel ist *Spec Ops: The Line* (Yager/2K Games, 2012). Auf den ersten Blick präsentiert es sich als typischer 3rd-Person-Military-Action-Cover-Shooter der 2010er Jahre. Doch mit der Zeit entpuppt es sich als Antikriegsspiel, in dem zunehmend die Grenze zwischen dem gesteuerten Charakter und dem*der Spielenden verschwimmt. Die Frage des Spiels, ob man sich schon wie ein*e Held*in fühlt, macht deutlich, dass hier die konventionellen Regeln gezielt außer Acht gelassen werden. Es lässt sich sagen, dass die zentralen moralischen Dilemmata des Spiels nicht innerhalb seiner Grenzen gelöst werden, sondern vielmehr den Spielenden als persönliche Herausforderung mitgegeben werden. Einer der unkonventionellsten und zugleich kontroversesten Ansätze des Spiels ist, dass das »Nicht-Weiterspielen« eine bewusste und vorgegebene Handlungsoption darstellt. Diese Wahl steht in einem extremen Kontrast zum Medium des digitalen Spiels, das normalerweise kontinuierliches Engagement erwartet.

Die Frage, welche Handlungen das Spiel von den Spielenden verlangt und welche Optionen es bereitstellt, ist keineswegs trivial. Es ist entscheidend zu erkennen, dass jede vom Spiel gebotene Möglichkeit, einen Konflikt oder ein Dilemma zu lösen, genauso bedeutend ist wie die Optionen, die es vorenthält. Hinter jeder dieser Entscheidungsmöglichkeiten verbergen sich oft komplexe Fragestellungen.

Abschließend lässt sich festhalten, dass die Handlungsmöglichkeiten und Entscheidungen in digitalen Spielen weit mehr sind als bloße Spielmechaniken. Sie reflektieren grundlegende menschliche Fragen nach Moral, Freiheit und Konsequenz – also nach Wertebildung. Spiele wie *Spec Ops: The Line*, *Mass Effect* und *Fallout* demonstrieren dabei, wie vielseitig der Ansatz sein kann, kratzen aber auch nur an der Oberfläche. Zukünftig werden wir sehen, wie Entwickler*innen und Forscher*innen diese Konzepte weiter erforschen und noch tiefere, immersive Spielerfahrungen schaffen werden, die nicht nur unterhalten, sondern auch zum Nachdenken anregen und lehrreich sind. Projekte wie *Games und Wertebildung* sind hier wichtige Schritte. Ich bin davon überzeugt, dass dies dazu beitragen wird, dass Spiele nicht nur als Unterhaltungsmedium, sondern auch als Medium

für Bildung und persönliche Entwicklung in der breiten Gesellschaft anerkannt werden.

Zum Schluss lohnt es sich, einen Blick in die Zukunft zu werfen, insbesondere auf die Rolle der künstlichen Intelligenz und Large Language Models in der Spieleentwicklung. Diese Technologien haben das Potenzial, unsere bestehenden Konzepte von Player Agency grundlegend zu verändern oder sogar auf den Kopf zu stellen. Sie könnten neue Formen der Interaktivität und des Storytellings ermöglichen, die unsere Vorstellungen von Entscheidungsfreiheit und Spielerfahrung neu definieren. Dieses Thema, so faszinierend es auch ist, würde allerdings den Rahmen dieser Betrachtung sprengen.

12



12

SPIELEKULTUR/
ROLLENZUORDNUNG/
ROLLENBILDER

**Welche Wirkung
könnte das Spiel
auf die Spielenden
haben?**

Bietet das Spiel Momente die eigenen Werte zu reflektieren?

Was geschieht mit den Spielenden auf emotionaler Ebene, was auf rationaler Ebene?

Welchen Unterhaltungswert hat das Spiel?

Mit Rollen spielen: Rollendarstellung in Games und ihre Konsequenzen



Spiele ermöglichen uns etwas, das kein anderes Medium zu tun vermag – sie ermöglichen uns Interaktionen mit Themen, Welten und Charakteren, und machen diese so im wahrsten Sinne des Wortes greifbar. Schon das erfolgreiche Meistern einer motorischen Herausforderung, etwa das Durchqueren von Hindernissen, kann auf emotionaler Ebene tiefe Zufriedenheit auslösen, aber Spiele können auch durch ihre Thematik emotional fordern – und fördern.

Um Spieler*innen die Möglichkeit zu geben, emotional in die Geschehnisse des Spiels eingebunden zu werden, müssen sich Entwickler*innen mit ihren eigenen Werten und ihrem kulturellen Hintergrund auseinandersetzen. Die Spieleindustrie richtet sich an ein globales Publikum, ist selbst aber überwiegend westlich geprägt; laut der GDC 2024 *State Of The Game Industry*, einer Befragung, die jährlich unter Spielentwickler*innen durchgeführt wird, stellen weiße Männer 92% der Industrie dar, was im Umkehrschluss Einfluss auf viele in Spielen dargestellten Werte und Rollenbilder hat. Wenn Entwickler*innen, egal welchen Hintergrunds, in der Lage sind, ihre Werte klar zu benennen und sich dazu bekennen wie sich diese Werte auf ihre Spiele auswirken, ist auch Reflektion für Spieler*innen möglich.

Ein wichtiger Ausgangspunkt dafür ist die Spielfigur. Wen stellt sie dar? Spricht sie oder ist sie stumm? Auf welche Art drückt sie ihre Werte aus und können Spieler*innen auf sie oder durch sie Einfluss nehmen und auf wen? Dazu eignen sich Rollenspielelemente wie Dialogoptionen, anpassbare Charaktereigenschaften wie Intelligenz, Stärke o.Ä. Je mehr Möglichkeiten sich Spielern*innen bieten, alternative Handlungsmöglichkeiten zu entdecken, desto mehr können sie ihre eigenen Entscheidungen hinterfragen.

Charaktere müssen jedoch nicht anpassbar sein, um ein Rollenbild zu vermitteln, nicht nur weil Anpassungs- und Gestaltungsmöglichkeiten einen deutlichen Mehraufwand für Entwickler*innen darstellen. Von einem narrativen Standpunkt aus ist die reine Konfrontation mit verschiedenen Werten wichtig. Dazu braucht es Geschichten, die diverse Standpunkte aufzeigen, vor allem solche, die bisher in Games eher selten zu finden sind. Ein populäres Beispiel dafür ist *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013), ein Spiel, in dem man als Grenzkontrolleur*in über die Zukunft von Immigrant*innen entscheidet, die aus verschiedenen Gründen die Einreise versuchen. Dieses Spiel wirft die Frage auf, was wir als Spieler*innen für Grund genug erachten, jemandem Einreise zu gewähren, auch wenn es

die Umgehung von Regeln erfordert, mitunter verbunden mit Konsequenzen für unsere eigene Figur. Spiele wie *Celeste* (Maddy Makes Games, 2018) und *If Found...* (DREAM-FEEL/Annapurna Interactive, 2020) erzählen die persönliche, quasi-autobiographischen Geschichten von Menschen auf der Suche nach Zugehörigkeit, die sich mit ihrer (queeren) Identität auseinandersetzen. Diese Identitätssuche drückt sich im Gameplay nur symbolisch aus. In *Celeste* erklimmt Protagonistin Madeline einen Berg, der für ihre Ängste und die Auseinandersetzung mit ihrer Identität steht. In *VA-11 Hall-A* (Sukeban Games/Ysbyrd Games, 2016) und *Coffee Talk* (Toge Productions, 2020) lauschen wir als Barbesitzer*in den verschiedenen Problemen unserer Kund*innen und geben Ratschläge. Je mehr verschiedenen Eindrücken von Identitäten und soziokulturellen Umständen Spieler*innen begegnen, desto öfter können sie sich dazu eine Meinung bilden und sich im Zuge dessen mit ihrem Wertebild auseinandersetzen.

Der Unterhaltungswert und die emotionale Bindung zum Geschehen werden in Games durch das Zusammenspiel von Interaktivität, Thematik und audiovisuellen Elementen erzeugt. Die Interaktivität nimmt dabei einen besonders hohen Stellenwert ein, ist sie doch

das Kernmerkmal des Mediums. Die bereits erwähnten Dialogoptionen sind ein gutes Mittel, Spieler*innen verschiedene Standpunkte vor Augen zu führen. Vor allem wenn diese inhaltliche Konsequenzen nach sich ziehen, ist dies sowohl fordernd als auch unterhaltend – als Spieler*innen wollen wir immer wissen, wie wir aktiv Einfluss nehmen können.

Natürlich spielt auch das Gameplay Design selbst eine große Rolle. *Before Your Eyes* (GoodbyeWorld Games/Skybound Games, 2021) steuert man durch das Blinzeln in eine Webcam – der Akt der Betrachtung selbst ist hier Gameplay. Spiele wie dieses sind ein Beispiel dafür, wie man Alternativen für Kampfhandlungen finden kann. Kampf als Gameplay überwiegt nach wie vor in vielen Spielen, doch in den verschiedenen Lebensrealitäten, die wir in Games darstellen können, kommt Kampf eher selten vor. Jedoch verbinden viele Spieler*innen Kampf stark mit dem Akt des Spielens, und somit auch das Gewinnen.

Lange Zeit galt als selbstverständlich, dass Spieler*innen gewinnen wollen. Designer*innen haben es allerdings in der Hand, zu bestimmen, was Gewinnen bedeutet. Gewinnen, oder siegen muss nicht heißen, dass man jemanden im

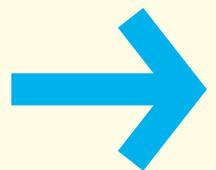
Kampf besiegt. *Undertale* (tobyfox, 2015) zeigt wie sehr sich ein Spiel verändert, wenn ein*e Spieler*in die Wahl hat, einen Kampf vollständig zu umgehen; Spiele wie *Dishonored* (Arkane Studios/Bethesda Softworks, 2012) lassen Spieler*innen die Wahl zwischen Schleichen und Kämpfen, ohne dabei an Unterhaltungswert einzubüßen. *Hades* (Supergiant Games, 2020) baut das Verlieren als feste Komponente in das Spielprinzip ein, auch thematisch, was Momente, in denen Spieler*innen gewinnen, umso zufriedenstellender macht. Aber auch Interaktionen, die nicht dem Unterhaltungswert dienen, haben eine wichtige Funktion. Spiele wie *Corporation* (Canteen/Playtoinic Friends, 2024) und *The Last Worker* (Oiffy, Wolf & Wood Interactive Ltd./Wired Productions, 2023) bedienen sich bewusst der Monotonie von repetitiven Bürojobs und körperlicher Arbeit, um Spieler*innen die Gefühlswelt von Arbeiter*innen in solchen Situationen zu vermitteln.

Vor allem in Bezug auf Wertebildung ist der emotionale Gewinn, den Spieler*innen erfahren können, aus meiner Sicht wichtiger als der reine Unterhaltungswert, zumal eine Auseinandersetzung auf emotionaler Ebene ebenfalls als Unterhaltung empfunden werden kann. Einfacher ausgedrückt, muss ein Spiel keinen Spaß machen, und sollte

es je nach thematisierter Situation vielleicht auch nicht unbedingt, um Spieler*innen emotional zu fesseln. Wichtiger ist der Bezug, den Spieler*innen zur Spielfigur herstellen können. Identifikation ist dabei für ein globales Publikum nur bedingt möglich – es gibt wenige Figuren, die so gut wie jedem zugänglich sind. Stattdessen ist es wichtiger, Menschen aus unterschiedlichen Kulturkreisen und Lebensverhältnissen in Games zu Wort kommen zu lassen, ganz einfach, weil sie einen Teil unserer Gesellschaft darstellen und repräsentiert werden sollten. Wenn ihre Erfahrungen unser Wertebild prägen, ist das ein angenehmer Nebeneffekt, aber natürlich muss etwas nicht bilden, um eine Daseinsberechtigung zu haben. Egal welche Kulisse ein Spiel wählt oder welche Figuren es darstellt, Entwickler*innen müssen sich im Klaren darüber sein, dass all das unweigerlich von ihren eigenen Erfahrungen und Werten geprägt ist, schließlich existiert nichts in einem Vakuum. Kommen Menschen mit Lebenserfahrungen, die sich von der breiten Masse unterscheiden, selbst nicht zu Wort, besteht einfach immer die Gefahr einer Falschdarstellung. Aber wenn Entwickler*innen ihr Bestes tun, um die Emotionen ihrer Figuren glaubhaft und authentisch darzustellen, werden Spieler*innen dazu animiert, sich rational, emotional

und in Bezug auf ihre eigenen Werte mit der dargestellten Thematik zu befassen.

**Ergebnisse
des Pitch Jams
Games und
Wertebildung**



Vom 29. September bis 1. Oktober 2023 fand der *Pitch Jam – Games und Wertebildung* statt. Insgesamt 36 Teilnehmer*innen kamen in Teams zusammen, um gemeinsam Ideen zu entwickeln, wie man Werte einer demokratischen und pluralistischen Migrationsgesellschaft bei jungen Menschen mit Hilfe von digitalen Spielen aktivieren kann, um gesellschaftlichen Zusammenhalt und Integration zu fördern.





Orientiert an den zwölf Leitfragen zum Einsatz von Games in der Wertebildung, entstanden insgesamt 13 verschiedene Konzepte, die von Museen und Graffiti in Berlin bis hin zu sozialen Pilzen und UFOs im Regenwald ein breites Spektrum an Settings umfassten. Das 4-köpfige, internationale Team *MamaAnca* wurde für seine Spielidee *Welcome to Recess* von unserer Expert*innenjury als Preisträger*in des Pitch Jams – *Games und Wertebildung* ausgezeichnet.

Im Folgenden werden alle 13 entstandenen Projekte mit ihren zentralen Konzeptideen in alphabetischer Ordnung ihrer Teamnamen vorgestellt.

Brainfood

Team:

Anatol Glebov
SAE Institute Berlin
Leonie Straßer
DE:HIVE-HTW Berlin

Format:

Narrative Adventure

Zielgruppe

Einsatzmöglichkeit:

12 – 26 Jahre

Durch den speziellen Blickwinkel von Street Artists in einem Berliner Kiez möchte das Team nicht nur für die Debatte Kunst und Vandalismus sensibilisieren, sondern vor allem Themen wie Gemeinschaftsbildung und -erhalt ansprechen.

Gepitched wurde hierfür ein Einzelspieler*innen-Game, in welchem Spieler*innen als lokale*r Street Artist*in einen Berliner Kiez erkunden, verschiedenste Charaktere mit diversen Hintergründen kennen lernen und helfen, gemeinsam mit der Kiezzgemeinschaft den drohenden Abriss des lokalen Schwimmbads zu verhindern.

Neben Dialogen und Quests mit anderen und für andere, soll das Spiel auch Interaktion mit der Umgebung ermöglichen, indem Spieler*innen mit Spraydosen gewappnet Designs erstellen und anbringen können. So können Spieler*innen sowohl Einblicke in diese umstrittene Kunstform und deren Künstler*innen gewinnen, als auch das Umfeld und die Gemeinschaft eines Berliner Kiezes erleben.

Draußen nur Kännchen

Team:

Thomas Schmidt
*Kastanie Eins GmbH,
Agentur für Serious Games*

Jasmine Aslan
Aivy GmbH

Alexander Regler
WBS Training AG

Natali Savchenko
*Lehrkraft bei der Agentur
der Wirtschaft in
Neubrandenburg und Bloggerin*

Florian Köhle
Inclusive Gaming – AVOS

Format:

Point-and-Click Simulation

Zielgruppe

Einsatzmöglichkeit:

Erwachsenenbildung oder
Unterrichtsbereich

Die Reflektion eigener Werte und die Möglichkeit zum Perspektivwechsel stand für dieses Team im Mittelpunkt. Durch Konfrontation mit dem Alltag verschiedener Menschen mit jeweils eigenen Hintergründen und Herausforderungen, sollen Spieler*innen die eigenen Werte in neuem Licht sehen und diese mit anderen vergleichen können.

Als Setting des Spiels dient hierzu ein Café, in dem sich verschiedenste Personen mit unterschiedlichen Hintergründen beim morgendlichen Gang zum Kaffee treffen. Spieler*innen können sich einen der Charaktere aussuchen und durch den Tag begleiten. Dabei müssen Wertekonflikte navigiert und Entscheidungen getroffen werden, die nicht nur den Tag dieser Person beeinflussen, sondern alle Besucher*innen des Cafés.

Somit lernen Spieler*innen verschiedenste Wertevorstellungen und Situationen kennen, können ein besseres Verständnis für diese entwickeln und den eigenen Umgang mit anderen reflektieren.

Fantastic Fungus

Team:

Christian Barth

Inclusive Gaming GmbH

Christian Feess *Freiberuflicher
Sound Designer und Musiker*

Shakeel ur Rehman

Dr. Andreas Schöffmann
*Forschungsstelle Werteerziehung
und Lehrer:innenbildung/Ludwig-
Maximilians-Universität München//
Max-Planck-Gymnasium München*

Jan-Dirk Verbeek
Paintbucket Games

Format:

Ressourcenmanagement Couch
Coop Game für 3–5 Spieler*innen

Zielgruppe

Einsatzmöglichkeit:

divers

Als Metapher für Zusammenhalt und Kooperation bedient sich das Team dem Bild eines Pilzmyzels, das sich auf der Suche nach mehr Nahrungsquellen ausbreitet. Indem Spieler*innen für den Ausbau dieses Netzwerks zusammenarbeiten, entwickeln sie ein gemeinsames Wertesystem und lernen, die Perspektiven aller Beteiligten und der Gruppe zu verbinden.

Während der Pilz nur durch Zusammenarbeit und gemeinsame Verteilung der Ressourcen an alle Spieler*innen überleben und wachsen kann, werden diese über das Spiel hinweg mit verschiedenen Konflikten konfrontiert, bei denen es z.B. die Stärkung einzelner Teammitglieder gegenüber dem Wohl der gesamten Gruppe abzuwägen und auszudiskutieren gilt. Durch das Navigieren dieser Konflikte und die Reflexionszeit nach jedem Level ermöglicht das Spiel die Auseinandersetzung mit eigenen Werten im Kontext von Austausch und Kooperation.

INTERSECTION

Team:

Mascha Ermakova
HTW Berlin Masterstudium
Frederick Freund
Freiberuflicher Game Developer
Karoline Rößler
Filmuniversität Babelsberg
KONRAD WOLF

Format:

Hypercasual Mobile Game/
Doku-Serie

Zielgruppe

Einsatzmöglichkeit:

Antidiskriminierungsarbeit

Das Team möchte Diskriminierung erlebbar machen, indem Spieler*innen dieser ganz direkt selbst ausgesetzt werden. Dadurch soll für die verschiedenen Arten von alltäglicher Diskriminierung sensibilisiert und deren Auswirkungen auf Betroffene verständlich gemacht werden.

In einem Rennspiel müssen sich Spieler*innen durch eine Stadt navigieren, nutzen dabei aber jeweils eine zufällig zugeteilte Spielfigur. Je weiter sie sich nach vorne bewegen, desto mehr Punkte bekommen sie. Doch die Figuren haben verschiedene Eigenschaften, die innerhalb der Stadt in Vor- oder Nachteile übersetzt werden. Somit erleben Spieler*innen die Hilflosigkeit bestimmten Machtstrukturen ausgesetzt zu sein. Sie kommen in Situationen, in denen z.B. ihre Form oder Farbe ihren Erfolg oder Misserfolg zu großem Teil mitbestimmen und ihr eigenes Geschick und Wissen zweitrangig für den Ausgang des Games werden.

Das Spiel ist außerdem die Grundlage für eine Doku-Serie, in der eine Gruppe von Protagonist*innen die Spielerlebnisse in den Kontext der realen Welt und wahrer Begebenheiten einordnen, um Spieler*innen eine Reflektion über die eigene Position und mögliche Privilegien zu ermöglichen.

MamaAnca

Team:

Anthony Lethuillier
Camembear Games

Deborah Mayer aka. Callitza
DE:HIVE – HTW Berlin

Malte Wegner
Uni Hildesheim

Marisa Lublewsk
Bookplay GmbH

Format:

casual, narrative Visual Novel
mit Minispiel-Elementen und
Beziehungsmanagement

Zielgruppe

Einsatzmöglichkeit:

15–25 Jahre

Mit dem Spielkonzept *Welcome to Recess* möchte das Team an einem der wichtigsten Brennpunkte persönlicher Wertebildung ansetzen: der Schulzeit. Das Spiel soll Raum für Reflektion und Überdenken der eigenen Werte bieten, indem Spieler*innen mit den oft unsichtbaren Machtstrukturen des Schulhofes konfrontiert werden. Nach der 10. Klasse wird der*die Schüler*in, die man spielt, von einem Auto angefahren und man bekommt als Spieler*in die Möglichkeit die drei vorhergehenden Schuljahre erneut in Ausschnitten zu wiederholen. Jeweils zu den Pausen kann die Schule erkundet oder mit Mitschüler*innen interagiert werden, jedoch sind die Aktionen pro Pause begrenzt und versteckte Gender-, Herkunfts- und Cliques Hierarchien beeinflussen möglicherweise die eigenen Entscheidungen.

Mit explizitem Raum für Reflektion nach jedem Durchlauf der drei Jahre und sich ändernden Ausgangsbedingungen in jedem Spieldurchlauf fordert das Projekt Spieler*innen auf, kritisch über die aufgezeigten Werte und Hierarchien nachzudenken.

Orangetown

Team:

Liza Reichardt

Institut für Abenteuer

Arndt Schwering-Sohnrey

Institut für Abenteuer

Format:

Audio-Narratives Mobile Game

Zielgruppe

Einsatzmöglichkeit:

14–35 Jahre

Das Team möchte verschiedene Wertevorstellungen, Lebensgeschichten und Identitäten erfahrbar machen. Hierzu schlüpft der*die Spieler*in in die Rolle des*der Protagonist*in Orange, der*die den zentralen Ort des Spiels, das »Haus der Freiheit« erkundet. Hier findet Orange Bücher, die Antworten auf Fragen rund um die Themen Genderidentität, sexuelle Orientierung und Integration liefern.

Orange kann in den einzelnen Büchern und ihren Geschichten versinken, wodurch den Spieler*innen ein Perspektivwechsel erlaubt wird. Mithilfe von K.I. Technologie und einer Audionarration soll die Spielwelt lebendiger wirken und die Spieler*innen sollen sich dadurch einfacher in die verschiedenen dargestellten Situationen in den Büchern einfühlen können.

Dieser Zugriff auf eine Vielzahl von Geschichten ermöglicht es, persönliche Erfahrungen mit unterschiedlichen Identitäten und Wertevorstellungen zu machen und sich in diese hineinzusetzen, wodurch Empathie gefördert und gesellschaftlicher Zusammenhalt gestärkt werden soll.

Part of the experience

Team:

Ludwig Hanisch
freischaffender Künstler

Friedrich Hanisch
Rat King Entertainment GbR

Format:

Simulation Adventure Game

Zielgruppe

Einsatzmöglichkeit:

In Zusammenarbeit mit Museen

Kunst als kulturübergreifender Dialog – daran möchte dieses Team andocken, um im Kontext von Museen und Ausstellungen auf verschiedenste Lebensgeschichten und Blickwinkel der Menschen in diesem Arbeitsfeld aufmerksam zu machen.

In die Rolle angehender Kunst-historiker*innen versetzt, finden Spieler*innen sich in einer Muse-umsausstellung mit dem Ziel, in begrenzter Zeit eine Führung durch die Ausstellung vorzubereiten. Dazu können die Kunstobjekte selbst stu- diert, Schilder und Dokumente zu diesen gelesen oder Konversation mit dem Aufsichtspersonal gesucht werden. Vor allem durch Dialog mit dem Personal vermittelt das Spiel unterschiedlichste Perspektiven, da Spieler*innen hier nicht nur mit tro- ckenen Fakten konfrontiert werden, sondern Anekdoten und persönliche Erfahrungen aus dem Leben dieser Mitarbeiter*innen hören. Spieler*in- nen können dadurch vielfältige Einblicke in die unterschiedlichen Bedeutungen von Kunst und Kultur sowie dem Museum als Ort gewinnen.

Red Cap must cry

Team:

Oleg Khristoliubskii
*Selbstständiger Künstler, Theater
und Film Regie, Game Designer*

Format:

Narratives AR Mobile Game

Zielgruppe

Einsatzmöglichkeit:

12 – 16 Jahre

Inspiriert durch den Roman *Rotkämpchen muss weinen* von Beate Teresa Hanika möchte diese Spiel-idee auf häusliche sexuelle Gewalt gegen Kinder und Jugendliche aufmerksam machen. Dabei richtet sich das Projekt spezifisch an möglicherweise selbst Betroffene oder in betroffenen Haushalten lebende Jugendliche.

In Form eines Fotoalbums folgen Spieler*innen der 13-jährigen Malvina durch ihr Leben. Dabei verbindet das Projekt unbeschwerte Minigames für jedes Foto mit den Erzählungen aus Malvinas Leben, die Spieler*innen nach und nach erkennen lassen, dass nicht alles in ihrer Familie in Ordnung ist. Neben dem Spiel selbst bietet das Projekt auch Informationen, an welche Stellen sich Betroffene von häuslicher Gewalt wenden können.

RESPEKT!

Team:

Leon Reymann
EduVeld

Christian Pantenius
*Landesinstitut für Lehrerbildung
und Schulentwicklung (LI)
in Hamburg; EduVeld*

Format:

Narrative Adventure

Zielgruppe

Einsatzmöglichkeit:

divers

Respekt füreinander beginnt mit Respekt für sich selbst – unter diesem Motto entwarf das Team ihren Pitch für ein narratives Spiel, das sich mit den eigenen und gesellschaftlichen Werten befasst, und eine kritische Reflektion dieser Werte unterstützen soll.

Spieler*innen begleiten die Hauptfigur Mina durch ihren Alltag und überwinden dabei verschiedene Herausforderungen. Als Person mit eigener Migrationserfahrung erlebt Mina Spannungen zwischen ihrer eigenen und der »neuen« Kultur, die sich auf ihre eigene Identität, Wünsche und Gefühle niederschlagen. Mit dem Blick durch Minas Augen erleben Spieler*innen diese Zerrissenheit selbst, und können so Verständnis für Identitäten und Werte entwickeln, die ihnen selbst womöglich fremd sind.

Moral Anchors

Team:

Dominik Damme
*Philosoph & non-violent
Game Designer*

Format:

Adventure Game

Zielgruppe

Einsatzmöglichkeit:

politische Bildung, Aufklärung
über Fluchterfahrungen

Das Spiel *Moral Anchors* möchte einen Fokus auf die sogenannte Flüchtlingsdebatte legen, insbesondere sollen die gefährlichen Fluchtrouten über das Mittelmeer beleuchtet werden. Spieler*innen übernehmen die Kontrolle über ein Forschungsschiff an der italienischen Mittelmeerküste und müssen Geld- und Materialressourcen sorgfältig verwalten, um die Crew und die Projekte weiterführen zu können.

Im weiteren Verlauf des Spiels geraten die Spieler*innen dabei immer stärker in Dilemma-Entscheidungs-Situationen und erleben die lokalen Auswirkungen. Sie müssen sich entscheiden, ob sie mit ihren Handlungen den Erfolg des eigenen Forschungsprojektes sichern oder Hilfe für geflüchtete Personen in Not leisten. Hinzu kommt die Auseinandersetzung mit den europäischen Behörden und Bürger*innen, die die Spieler*innen vor immer schwierigere Herausforderungen stellen. Durch die Einbindung realer Erfahrungsberichte soll für die tatsächliche Situation vor Ort sensibilisiert und die Komplexität der Problematik erfahrbar gemacht werden.

Toco

Team:

Tomoko Nakasato

Freier Tanz/Kunst

Rico Possienka

Maschinen-Mensch/Freiberufler

Format:

abstraktes AR Tanzspiel

Zielgruppe**Einsatzmöglichkeit:**

Installation für Ausstellungen
oder Jugendeinrichtungen

Mit Fokus auf Tanz und Bewegung und dem kompletten Verzicht auf Sprache möchte das Team den Schwerpunkt auf kulturellen Austausch legen – verschiedene Kulturen erleben, statt sie erzählt zu bekommen.

Angedacht ist das Spiel für 2–4 Spieler*innen, die mithilfe einer Kinect Kamera und Leinwand virtuelle Kleidungsstücke in die eigene Tanzvorstellung einarbeiten. Dabei repräsentieren die verschiedenen Kleidungsstile und Bewegungen verschiedene Kulturen und ermöglichen Spieler*innen so, diese selbst zu erleben. Zusätzlich legt das Spiel mit kooperativen Bewegungen und Aufgaben Wert auf Zusammenarbeit und Vertrauen.

Untold Stories

Team:

Kim Elina Staab

Angelina Schmidt

Sandy Galarza-Bilke
cAPPabilities

Sebastián Alejandro Chajón Pivaral
TH Wildau

Format:

Noir-Detektivspiel als Visual Novel

Zielgruppe

Einsatzmöglichkeit:

Antidiskriminierung

Das Team möchte Wertebildung durch erfahrungsbasiertes Lernen fördern, spezifisch im Bereich Antidiskriminierung und Stereotypen-Reflektion. Hierzu sollen Spieler*innen die Geschichten verschiedener Personen hören und mit diesen interagieren.

Diese Idee soll als Spiel umgesetzt werden, in welchem Spieler*innen einer Geschichte folgen und hierzu mit verschiedenen Geistern reden, deren Lebenssituation und

Hintergrundgeschichten auf wahren Begebenheiten beruhen. Durch empathische und respektvolle Dialogoptionen mit den Geistern sollen Spieler*innen für das Auftreten alltäglicher Diskriminierung sensibilisiert werden, indem sie sich mit diesen emotionalen Geschichten auseinandersetzen.

Durch die Reaktionen der Geister und die Optionen zur Reflektion werden diese Lebenssituationen mit diversen Hintergründen und Marginalisierungserfahrungen greifbarer gemacht und die Blickwinkel der Spieler*innen hinterfragt.

Da Storytelling eine kraftvolle Methode zur Sprachvermittlung ist, kann das Spiel auch zur Inklusion verschiedener Sprachen und Sprachniveaustufen verwendet werden. In *Untold Stories* werden Texte und Audios an die Sprachbedürfnisse und Präferenzen der Spieler*innen angepasst.

Miteinander statt übereinander: Was wir aus Welcome to Recess gelernt haben



Wertebildung wirkt auf den ersten Blick eigentlich ganz einfach: Es scheint Werte zu geben, auf die sich die meisten Menschen einigen können: Toleranz, Güte oder das Streben nach Freiheit und Sicherheit. Also müssen wir nur irgendwie ein Spiel entwickeln, was Toleranz als absolut richtig und erstrebenswert darstellt und die Bösewichte als intolerante Karikaturen konstruieren. Oder?

Aber was genau ist Toleranz? Sollte man Allem tolerant gegenüber sein? Auch gegenüber Intoleranz? Wo zieht man Grenzen? Und was macht man, wenn zwei dieser unumstrittenen Werte in Konflikt geraten? Sollte ich gütig gegenüber anderen sein, wenn ich mir damit vielleicht meine sichere Zukunft verbaue?

Wie sich herausstellt, ist Wertebildung ein sehr schwieriges Thema. Schon zu Beginn unseres Projektes war uns als Team klar, dass unser Spiel einen sicheren Reflexionsraum bieten sollte, um über die eigenen Einstellungen nachzudenken. Zunächst sollte nicht gewertet, sondern einfach nur zum Nachdenken angeregt werden.

Die Grundidee von *Welcome to Recess* war es, die unsichtbaren Hierarchien im Kontext Schule darzustellen. Die Spielenden sollen in verschiedene Rollen schlüpfen und erfahren, wie sowohl das eigene Verhalten, aber auch äußere Faktoren (beispielsweise Geschlecht, ökonomischer Hintergrund oder Migrationsgeschichte) Einfluss auf das soziale Umfeld einer Person haben. Mit diesem Konzept haben wir den Pitch *Jam Games und Wertebildung* gewonnen. Dieses Kon-

zept jedoch in die Tat umzusetzen, stellte sich als schwieriger heraus, als erwartet – in vielerlei Hinsicht.

Wertebildung als Thema in der Spieleentwicklung

Unser Team *MamaAnca* hat sich eher zufällig während des Pitch Jams zusammengefunden. Zwar gab es eine initiale Idee, von der sich auch bis heute viel in unserem Konzept wiederfindet, allerdings wurde uns während des Pitch Jams auch schnell klar, dass wir noch viel Arbeit vor uns hatten.

Eine unserer ersten Handlungen als Team war es, unser noch recht chaotisches Konzept mit dem Leitfragenkatalog zu vergleichen. Erstaunlicherweise stellten wir fest, dass wir bereits viele Punkte abhaken konnten. An der ein oder anderen Stelle gab es jedoch noch Verbesserungspotential. So fiel uns beispielsweise auf, dass im Leitfragenkatalog die Frage danach gestellt wurde, inwiefern sich das Spiel (oder in unserem Falle, Konzept) dazu eignet, eine demokratische Haltung zu stärken. Unsere ehrliche Antwort auf diese Frage war: Bislang vermutlich nicht wirklich. Da unser Konzept stark an die Schule und den Schulhof anknüpfte, überlegten wir uns also, wo in der Realität an diesen Orten Demokratie zum Tragen kommt. Die Antwort darauf war relativ einfach: die Wahl

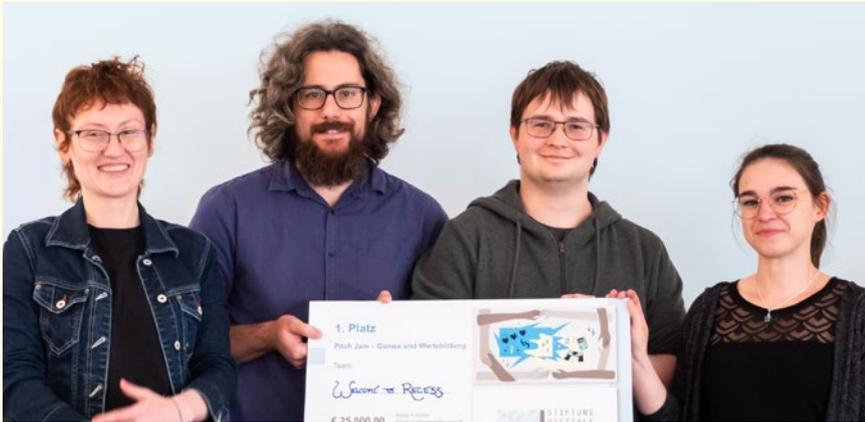
zum*zur Klassensprecher*in. Und sofort sprühte unser Team wieder vor Aufregung und Ideen. Eine Wahl in unserem Spiel abzubilden, ergab nicht nur aus Sicht der Wertebildung Sinn, sondern fügte sich ganz wunderbar in unser bereits bestehendes Konzept ein. So ging es doch in unserer Idee hauptsächlich darum, wie der*die Spieler*in sich gegenüber den Mitschüler*innen verhält, wie Freundschaften geknüpft werden, und wie man sich im Klassenverband einfügt – Aspekte, die bei einer Klassensprecher*innenwahl eine große Rolle spielen.

Auch bei der Weiterentwicklung des Spiels nach dem Pitch Jam haben wir bemerkt, wie wir deutlich mehr auf die Darstellung einer pluralistischen Gesellschaft geachtet haben – selbst in kleinsten Bausteinen des Konzepts, wie beispielsweise bei den Minispielen. So fiel uns bei der Konzeption des Karteminispiels auf, dass wir, wie üblich, die arabischen Ziffern verwendeten. Allerdings gibt es doch auch andere Zahlensysteme, so sind indische oder japanische Ziffern sehr unterschiedlich und uns Europäer*innen meist kaum bekannt. Und so kam es, dass wir den Gedanken weiterführten: Würde es nicht Sinn ergeben, wenn ein Sohn indischer Immigrant*innen auch mit indischen Spielkarten spielen würde?

Allerdings bereitete uns der Anspruch an die Darstellung unterschiedlicher Kulturen auch kleinere und größere Schwierigkeiten. Bei der Programmierung des Spiels mussten wir feststellen, dass sich mit der von uns bis dahin verwendeten Schriftart kein Persisch darstellen ließ, die Muttersprache eines unserer Charaktere. Zwar war die initiale Lösung zu diesem Problem auf technischer Ebene nicht sonderlich schwierig – glücklicherweise ließen sich schlicht unterschiedliche Schriftarten hinterlegen und nutzen – doch es zeigte uns, wie selten wir uns vorher über solche Fragen Gedanken gemacht hatten.

Mit Menschen reden, anstatt über sie

Recht schnell in der Entwicklung wurde uns außerdem klar: Um ein Spiel über unsichtbare Hierarchien zu erstellen, mussten wir erst selbst dieses Machtgefüge verstehen. Unsere erste Idee war es, den Prototypen fertigzustellen und dann sogenannte »Sensitivity Reader« – also Personen in einer lektorie-renden Funktion, die sich mit bestimmten Diskriminierungsformen auskennen – um Feedback zu bitten. Dieser Ansatz wurde aber schnell verworfen, da die Grundsteine des Spieles ab einem bestimmten Punkt feststehen würden, und die »Sensitivity Reader« bei eventuellen Fehlern nur noch



Schadensbegrenzung betreiben könnten. Als Alternative entwickelten wir einen Interview-Leitfaden, welchen wir mit Schulkindern durchführen wollten. Der Gedanke dahinter war, direkt von Betroffenen zu hören, was gerade in Schulen passiert und welche Themen aktuell sind. Den Interview-Leitfaden haben wir zwar fertiggestellt und sind ihn mit ein paar Jugendlichen durchgegangen, aber wir haben uns schließlich doch gegen dieses Vorgehen entschieden. Das Problem bestand darin, dass die Antworten der Jugendlichen bereits durch unsere Fragen gefiltert wurden. Wir konnten kein wirkliches Bild von der Lebensrealität der Jugendlichen bekommen, da durch ein starres Interview kein wirklicher Austausch entstehen konnte. Schließlich kann man keine Antworten auf Fragen bekommen, die nie gestellt wurden.

Letztlich beriefen wir uns auf den Leitfragenkatalog der Stiftung und fragten uns: »Wie können wir direkt mit Leuten reden, nicht nur über sie?«

Die Lösung, auf die wir uns schlussendlich geeinigt haben, war der direkte Austausch und Kontakt. Das nahm verschiedene Formen an, aber die größte Veranstaltung, die wir diesbezüglich ausgerichtet haben, war ein Workshop mit Jugendlichen. In diesem Workshop haben die Teilnehmer*innen miteinander über ihre Schulerfahrung geredet, und über Mitschüler*innen, Diskriminierung und Handlungsstränge, die sie gerne in einem Spiel vertreten sehen würden.

Das mag vielleicht nach einem sehr banalen Event klingen, aber für uns hat diese Herangehensweise unseren Arbeitsprozess maßgeblich verändert. Während unserer Kon-

zeption beim Pitch Jam konnten wir nur aus unseren eigenen Erfahrungen schöpfen aus unserer Schulzeit, unserer Sicht auf das Schulsystem und unseren Vermutungen, was Jugendliche heutzutage beschäftigt. Damals waren wir recht zufrieden mit unserem Grundkonstrukt schließlich lag die eigene Schulzeit noch nicht so lange zurück. Doch durch den direkten Austausch konnten wir den Horizont unserer eigenen Erfahrungen zurücklassen und konnten einiges von den Jugendlichen mitnehmen. Zum Beispiel mussten wir neu lernen, was heutzutage einen «Bonze» ausmacht. Auch konnten wir in einer hitzigen Debatte endgültig die Frage klären, ob Aktivismus in Schulen heute cool oder uncool ist. Die endgültige Antwort, wie so oft: Es kommt drauf an. Worauf es ankommt, wurde auf mindestens zwei Seiten handschriftlicher Notizen von Beispielen und Regeln festgehalten.

Nach dem Workshop machten wir uns an die Auswertung. Manche Ergebnisse waren teilweise sehr eindeutig. Die Jugendlichen wünschten sich eine Figur, die einen Hijab trägt, weil dies nur selten in Videospielen repräsentiert wird. Außerdem kam die Idee auf, dass man den Sportunterricht mehr in den Vordergrund rücken sollte, da dort am meisten Diskriminierungserfahrungen gesammelt wurden.

Solche Dinge ließen sich problemlos umsetzen oder zumindest auf die Warteliste der geplanten Spielelemente setzen.

Andere wiederum konnten wir nicht so leicht übertragen. Wir sprachen viel darüber, was die Schule (und die Schulpause – das Setting unseres Projekts) für die Jugendlichen bedeutet. Wofür brauchen wir überhaupt eine Pause? Mit wem verbringen wir unsere Zeit dort und warum? Diese Art von Gespräch führte nicht direkt zu umsetzbaren Elementen für unser Projekt. Dennoch brachte es uns enorm weiter, Anekdoten und Meinungen aus der Schulzeit zu hören, aber auf eine Art und Weise, die sich nicht so leicht in Worte fassen lässt.

Hier könnte man einen Exkurs über die Wirtschaftlichkeit und Effizienz unseres Vorgehens einschieben. Von außen betrachtet mag der Workshop nicht so viele Ergebnisse gebracht haben, die direkt für *Welcome to Recess* verwertbar waren. Aber der Austausch von Ideen, das Zuhören und die gegenseitige Wertschätzung von Lebensrealitäten haben all die Ressourcen gerechtfertigt, die wir dafür investiert hatten. Für uns wurde hier das Privileg deutlich, welches wir durch das Preisgeld bekommen hatten. Wir mussten nicht auf die reine Wirtschaftlichkeit achten, also dass

jeder Euro den maximalen Gewinn für unser Spiel bringt. Stattdessen konnten wir auch kulturelle Aspekte bei unserem Vorgehen beachten, etwas Empowerment-Arbeit leisten und Themen Beachtung schenken, die ansonsten vielleicht nur wenig Aufmerksamkeit bekommen hätten.

Fazit

Auch wenn wir erst ein halbes Jahr an diesem Projekt arbeiten, ließe sich dieser Text über unsere Erfahrungen in Bezug auf Wertebildung wahrscheinlich ewig fortführen. Von großen Ereignissen wie Workshops bis zu kurzen Gesprächen mit Jugendlichen im Bus: Input und aktive Wertebildung fand bei uns ununterbrochen statt. Damit ist ein zusammenfassendes »Was haben wir nun daraus gelernt?« nicht wirklich eine Frage, die sich beantworten lässt. Ansätze für Wertebildung, andere Lebensrealitäten und Potenziale für Spiele findet man überall um sich herum – wie man diese nutzt, das bleibt eine offene Frage, die man in einem Handbuch-Beitrag nicht allgemeingültig und schließlich klärend wird. Stattdessen haben wir uns drei Aspekte herausgesucht, die uns viel geholfen haben, in der Hoffnung, dass diese Punkte auch für andere hilfreich sein werden.

Unsere drei wichtigsten Erkenntnisse

- Man sollte immer im Kopf behalten, wer im Spiel repräsentiert werden soll und im Zweifelsfall während der Produktion den direkten Austausch zu Mitgliedern aus den entsprechenden Communitys suchen
- Themen wie Demokratie, Vielfalt und Wertebildung sollten bei allen Konzeptionsentscheidungen für Gameplay oder der Geschichte des Spiels mitbedacht werden
- Spiele mit einem Schwerpunkt auf Wertebildung sind nicht leicht zu konzipieren aber die Nachfrage und die Rückmeldung von Communitys zeigt, dass es sich lohnt

Verzeichnis der Autor*innen



Dr. Chadi Bahouth

Dr. Chadi Bahouth arbeitet als Politologe, Journalist und Experte für Migrationsthemen. Als Co-Vorsitzender der Neuen deutschen Medienmacher*innen setzte er sich jahrelang für mehr Vielfalt in der deutschen Medienlandschaft ein. Seit 2021 ist er Beisitzer im Aufsichtsrat von Campact e.V. Im Ausland war er u.a. für das Auswärtige Amt, die Vereinten Nationen, den Deutschen Entwicklungsdienst und die Europäische Kommission tätig. Im Inland lehrt er u.a. am Otto-Suhr-Institut für Politikwissenschaft der Freien Universität Berlin. Für die Friedrich-Ebert-Stiftung entwickelte und leitete er für Geflüchtete die Seminarreihe Demokratische Bildung auf Arabisch. In seiner Privatpraxis in Berlin bietet er Supervisionen, Mediationen, Coachings und Gestalttherapie an.



Jessica Dietz

Jessica Dietz leitet das Projekt *Games und Wertebildung* bei der Stiftung Digitale Spielekultur. Sie studierte Philosophie, Betriebswirtschaftslehre und Kulturvermittlung. In ihrer Arbeit möchte sie die vielseitigen Herangehensweisen und Innovationspotentiale der Kultur- und Kreativwirtschaft für die Zivilgesellschaft aufzeigen. Ihr Fokus liegt dabei auf der politischen Bildungsarbeit. Zuletzt war sie als Veranstaltungskuratorin und -managerin im Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes tätig.



Amir Alexander Fahim

Amir Alexander Fahim ist langjähriger Leiter von verschiedenen Projekten rund um Themen Demokratieförderung, Empowerment und Extremismusprävention bei der Türkischen Gemeinde in Deutschland. Als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Islamwissenschaft der FU Berlin führte er eine Studie zu den Lebensrealitäten muslimischer Jugendlicher durch. Derzeit leitet er das Kooperationsprojekt Community plus – Beratungsstellen gegen Rassismus für die Bundeskonferenz der Migrantenorganisationen.



Simoné Goldschmidt-Lechner

Simoné ist Autorin und Übersetzerin und interessiert sich für queere Online-Fandoms, (postmigrantische) Horror-Erzählungen, Sprache und Narrative in Videospiele und sprachliche Experimente im Allgemeinen. Sie schreibt seit 2018 literarisch auf Deutsch und Englisch. Simoné leitet ein kleines Start-up-Unternehmen für intersektionale Gaming-Narrative (Q.Te.ine) und entwickelt derzeit ein Videospiele (Visual Novel) basierend auf ihrem Debütroman *Messer, Zungen* (Matthes & Seitz Berlin, 2022).



Jack Gutmann

Der syrische Generalist Artist Jack Gutmann sieht sich auf der Mission, die Grenzen von Spielen über die Vorgaben von Spaß und Profit hinaus zu erweitern. Er sieht Spiele als eine Möglichkeit, zu lernen und über die eigenen Grenzen hinaus zu gehen. 2016 arbeitete er zusammen mit Causa Creations an einem Spiel über seine Flucht aus Syrien namens *Path Out*. Derzeit kooperiert er wieder mit Causa Creations, um an einem neuen Spiel im Rahmen des Projekts Songs of Travel zu arbeiten – dieses wird voraussichtlich im Sommer 2024 erscheinen.



Malindy Hetfeld

Malindy Hetfeld ist Journalistin und Kritikerin, die für mehrere renommierte Spielepublikationen wie Eurogamer, PCGamer und Edge Magazine sowie für die britische Zeitung Guardian gearbeitet hat. Sie ist zudem Autorin des kommenden Abenteuerspiels *Mythwrecked* und berät regelmäßig Entwickler*innen in Fragen der Erzählweise und kulturellen Sensibilität. Als queere Schwarze Person in der Spielebranche hat sie ein interdisziplinäres Interesse daran, wie Spiele und die Spieleindustrie insgesamt verschiedene marginalisierte Gruppen und die Herausforderungen, mit denen sie konfrontiert sind, bedienen können (oder nicht).



Dr. Karin Hutflötz

Dr. Karin Hutflötz studierte Chemie, Mathematik und Philosophie. Sie promovierte in Philosophie mit einer Dissertation zur Philosophischen Anthropologie in München. Sie ist Referentin für Persönlichkeitsbildung an der Domberg-Akademie in Freising und als Postdoc in der Forschung zu Wertebildung tätig an der Katholischen Universität Eichstätt am Lehrstuhl für Bildungsphilosophie und Systematische Pädagogik.

Literatur u.a. *Was heißt Menschenbildung im Dispositiv des Digitalen?* In: Buck, M.F., Drerup, J., Schweiger, G. (Eds) *Neue Technologien – neue Kindheiten?*. Techno:Phil, Vol 3. Stuttgart. (2020)



Florian Köhne

Florian Köhne leitet seit 2017 das Games Department der btf (bildundtonfabrik). Nach dem erfolgreichen Debüt *Trüberbrook* nahm sich das Studio mit *Leon's Identität* im Auftrag des Innenministeriums NRW dem Thema der politischen Bildung an.



Jeanna Krömer

Jeanna Krömer (geb. 1980 in Hrodna, Belarus) hat Pädagogik und europäische Ethnologie studiert. Als regimekritische Journalistin wurde sie in Belarus verfolgt und musste ihre Heimat verlassen. Die Wahlberlinerin ist seit langem als Dozentin und Projektleiterin in Erwachsenenbildung tätig. Besonders stolz ist sie auf die in den letzten Jahren im Rahmen der Arbeit bei BVRE e.V. geleiteten Projekte NET No hate, no fake in russischsprachigen Facebook-Gruppen und Exit Gaming On/Off Nr. 4.



Hendrik Park

Hendrik Park studierte Medientechnik (B. Eng.) an der Hochschule Emden/Leer sowie Medien- und Spielekonzeption (M. Arts.) an der Hochschule Harz. Seit 2022 ist Hendrik als Gamfication und Game Designer bei der Quantumfrog GmbH tätig. Besonderen Fokus legt Hendrik auf die Vermittlung von Nachhaltigkeitsbewusstsein durch Games. Als Game Designer und Projektleiter arbeitete er am Serious Game *Little Impacts*, welches Quantumfrog im Auftrag des Umweltbundesamtes entwickelte. Seine Master-Arbeit widmete er dem Thema »Green Game Design«.



Luise Rehme

Luise Rehme ist seit August 2023 bei der Stiftung Digitale Spielekultur und seit Januar 2024 als Projektmanagerin im Projekt *Games und Weiterbildung* tätig. Zuvor studierte die ausgebildete Archivarin »Kreatives Schreiben und Texten« an der SRH Berlin University of Applied Sciences.



Hendrik Rump

Hendrik Rump ist Gründer und CEO der Digital Tech Agentur Quantumfrog GmbH in Oldenburg. Seit 2020 ist Hendrik Mitglied des Expertennetzwerks des APITsLabs und seit 2018 Regionalvertreter beim Game – Verband der deutschen Games-Branche. Unter seiner operativen Führung erhielt Quantumfrog mehrere Auszeichnungen, darunter den Deutschen Computerspielpreis für das beste Serious Game Vocabicar im Jahr 2018. Seit 2023 ist er zudem selbst Jurymitglied beim Deutschen Computerspielpreis.



Uta Saumweber-Meyer

Uta Saumweber-Meyer ist Abteilungsleiterin für Integration und gesellschaftlichen Zusammenhalt im Bundesamt für Migration und Flüchtlinge.



Stephan Schölzel

Stephan Schölzel wollte ursprünglich »irgendwas mit Medien« machen, was ihn auf Umwegen in die Soziale Arbeit führte, wo er sich an der Speerspitze der digitalen Medienpädagogik wiederfand.

Seit 2010 ist er im infocafe, dem Jugendzentrum für Medien der Stadt Neu-Isenburg, tätig. Neben der Schwerpunktarbeit um Datenschutz, (Online)Mobbing, Mediensucht und ähnlichem konnte er dort auch seiner Leidenschaft für digitale Spiele nachgehen. Stephan Schölzel setzt sich mit Nachdruck dafür ein, dass digitale Spiele abseits von Themen wie Jugendschutz und Suchtfragen mehr Wertschätzung in der medienpädagogischen Praxis erfahren. Eines seiner Anliegen ist es, Medienpädagogik und Game Studies zusammenzubringen.



Eik-Henning Tappe

Prof. Dr. phil. Eik-Henning Tappe hat am Fachbereich Sozialwesen der *FH Münster* die Professur für Digitalisierung und Medienpädagogik in der Sozialen Arbeit inne. Seine Forschungs- und Arbeitsgebiete umfassen Digitalisierungsprozesse und KI in der Sozialen Arbeit, Medienpädagogik und aktive Medienarbeit, Gaming und Gamification in pädagogischen Kontexten sowie die Medienkulturen von Kindern und Jugendlichen. Er ist Co-Vorsitzender der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) sowie im Vorstand LAG Lokale Medienarbeit NRW tätig.



Dr. Martin Thiele-Schweiz

Dr. Martin Thiele-Schweiz ist Medienwissenschaftler und Games Produzent. Seit 2011 erforschte er die Hintergründe zur deutsch-deutschen Spielekultur. Er promovierte zum Thema »Spiel, Staat und Subversion«. Mit seiner Produktionsfirma Playing History ist er darauf spezialisiert Spiele für den Vermittlungskontext einzusetzen – insbesondere im thematischen Umfeld von Geschichte und Gesellschaftspolitik.



Çiğdem Uzunoğlu

Çiğdem Uzunoğlu war von Februar 2018 bis Ende Mai 2024 Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. Sie ist zertifizierte systemische und Master-Business-Coachin. Sie bringt umfangreiche Erfahrungen aus der Stiftungsarbeit mit: Zuvor war sie Geschäftsführerin von Die gelbe Villa der Stiftung Jovita. Davor sammelte sie umfangreiche Erfahrungen in Leitungspositionen als Mitglied der Geschäftsleitung bei der Walter-Blüchert-Stiftung sowie als Bereichsleiterin bei der Stiftung der Deutschen Wirtschaft. Sie ist Mitglied im Beirat Information und Bibliothek des Goethe-Instituts und ist Co-Leiterin des Arbeitskreises Diversität beim Bundesverband Deutscher Stiftungen. Çiğdem Uzunoğlu studierte Politikwissenschaft an der Freien Universität in Berlin.



Julian Viezens

Julian Viezens arbeitet seit 2020 als Spieleentwickler bei btf Games. Dort arbeitete er unter anderem an *Leon's Identität*. Außerdem engagiert er sich mit Workshops und Vorträgen dafür, die deutsche Spielebranche für die jetzige und die nächste Generation moderner, diverser und inklusiver zu gestalten.



Malte Wegner

Malte Wegner, aufgewachsen in Friesland, ist Master-Student an der Universität Hildesheim. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in der politischen und kulturellen Bildung. Im Jahr 2023 gewann er als Teil des Teams *MamaAnca* mit dem Spiel *Welcome to Recess* den *Pitch Jam – Games und Wertebildung* der *Stiftung Digitale Spielekultur*. Seitdem arbeitet er als Narrative Designer und Projektmanager.



Olaf Zimmermann

Jahrgang 1961, ausgezeichnet mit dem Verdienstorden der Bundesrepublik Deutschland (Bundesverdienstkreuz). Zweiter Bildungsweg, anschließend Volontariat zum Kunsthändler. Danach arbeitete er als Kunsthändler und Geschäftsführer verschiedener Galerien. 1987 gründete er eine Galerie für zeitgenössische Kunst in Köln und Mönchengladbach. Seit März 1997 ist Zimmermann Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates. Zudem ist er Herausgeber und Chefredakteur von *Politik & Kultur*, der Zeitung des Deutschen Kulturrates und Publizist. Er ist Vorsitzender des Beirates der Stiftung Digitale Spielekultur und Vorsitzender des Stiftungsbeirates der Kulturstiftung des Bundes, Sprecher der Initiative kulturelle Integration und Mitherausgeber von *Zeitzeichen – Evangelische Kommentare zu Religion und Gesellschaft*.

Impressum

Herausgeber

Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH
Marburger Straße 2
10789 Berlin

Konzeption und Redaktion

Stiftung Digitale Spielkultur
Jessica Dietz, Luise Rehme, Benjamin Hillmann

Die inhaltliche Verantwortung für die Beiträge
liegt bei den Autor*innen.

Layout

minkadu Kommunikationsdesign
www.minkadu.de

Berlin, Mai 2024

Bildnachweise

Titel-Illustration: Jasmina El Bouamraoui

Bilder Pitch Jam: Klara Yoon

Porträt Dr. Chadi Bahouth: Martina Dittrich

Porträt Jessica Dietz: privat

Porträt Amir Alexander Fahim: Ferdinand Will

Porträt Simoné Goldschmidt-Lechner: Nicole Benewaah

Porträt Jack Gutmann: privat

Porträt Malindy Hetfeld: privat

Porträt Dr. Karin Hutflötz: privat

Porträt Florian Köhne: btf GmbH 2020

Porträt Jeanna Krömer: Johannes Pøl

Porträt Hendrik Park: privat

Porträt Luise Rehme: Michelle Petersdorf

Porträt Hendrik Rump: privat

Porträt Uta Saumweber-Meyer: BAMF | Bildkraftwerk | Schmid

Porträt Stephan Schölzel: privat

Porträt Eik-Henning Tappe: Wilfried Gerharz

Porträt Dr. Martin Thiele-Schweiz: Richard Fisch

Porträt Çiğdem Uzunoğlu: Die Hoffotografen

Porträt Julian Viezens: privat

Porträt Malte Wegner: privat

Porträt Olaf Zimmermann: Jule Roehr

