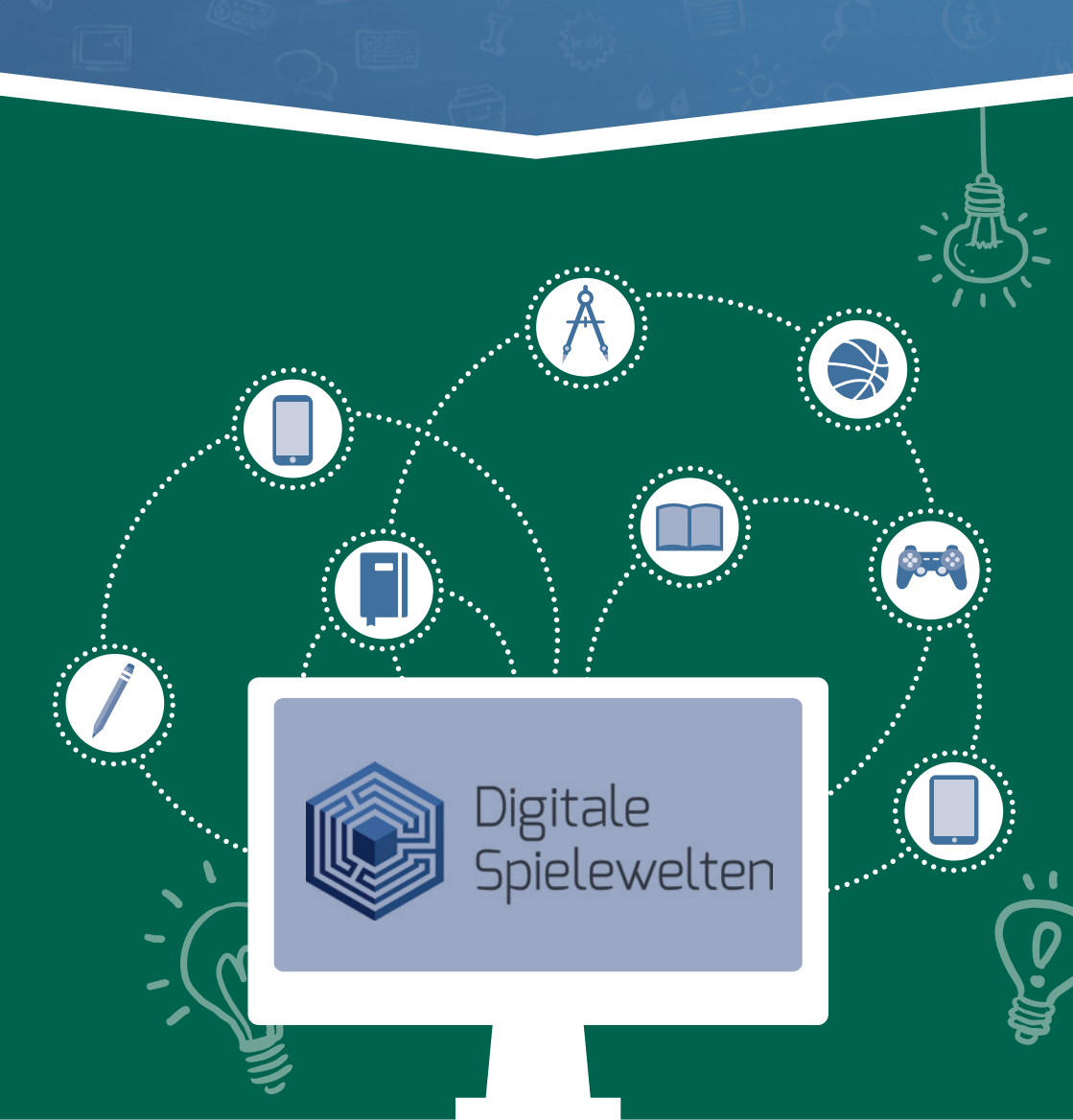




Digitale Spiele in der Schule

Praxisbeispiele für den Unterricht



Freigegeben ab 6 Jahren
gemäß § 14 JuSchG.



Freigegeben ab 12
Jahren gemäß § 14 JuSchG.



Freigegeben ab 16 Jahren
gemäß § 14 JuSchG.



Android



iOS



macOS



Nintendo Switch



Playstation 3 und/
oder Playstation 4



Microsoft Windows



Xbox 360 und/
oder Xbox One

Liebe Leserinnen und Leser,

unser Alltag wird immer digitaler. Die Digitalisierung reicht mittlerweile in alle Bereiche der Gesellschaft hinein. Auch in der Bildung wird der Einsatz digitaler Medien und Methoden lebhaft diskutiert. Digitale Spiele können hier eine besondere Funktion erfüllen.

Mit dem Einsatz digitaler Spiele im Unterricht kann ein direkter Bezug zur Lebenswelt der Schüler*innen hergestellt werden, denn fast alle Kinder und Jugendliche spielen in ihrem Alltag – ob an Konsolen, über das Internet oder mobil. Das digitale Spiel kann somit ein Türöffner sein, es kann das Lernen im Prozess aber auch weiter motivieren. Selbst repetitive Aufgaben lassen sich spielerisch leichter meistern. Das digitale Spiel eröffnet aber darüber hinaus neue Erfahrungsdimensionen. Spielende können sich an Orte und in Lebenssituationen begeben, die außerhalb der eigenen Erfahrungswelt liegen. Dieses Potential sollten Lehrer*innen nutzen!

Damit digitale Spiele ihr volles Potential im Unterricht entfalten können, sind pädagogische Ideen, Materialien und Konzepte notwendig. Hilfreich ist darüber hinaus auch ein Wissen über geeignete Spiele. Mit unserer Plattform Digitale-Spielewelten.de und der vorliegenden Broschüre möchten wir einen Beitrag hierzu leisten.

Wir hoffen, dass wir Ihnen mit dieser Broschüre einen ersten spannenden Einblick in die pädagogische Arbeit mit digitalen Spielen geben können. Und wir freuen uns darüber, dass immer mehr Menschen das Bildungspotenzial digitaler Spiele erkennen und andere an ihren Ideen und Erfahrungen teilhaben lassen.

Eine anregende Lektüre wünschen

Peter Tscherne
Geschäftsführer Stiftung
Digitale Spielekultur

Prof. Dr. Angela Tillmann
Leiterin von „Spielraum“ der TH Köln

Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu Digitale-Spielewelten.de haben, kontaktieren Sie uns gerne unter kontakt@digitale-spielewelten.de.

Identitätsarbeit in der digitalen Spielekultur (Prof. Dr. Angela Tillmann)

Wer sich mit jungen Menschen über ihr digitales Spielverhalten unterhält, erfährt in der Regel nicht nur etwas über ihre Spielvorlieben, sondern auch etwas über ihre Themen, Wünsche, Ängste, Werte, Welt- und Menschenbilder als auch sozialen Bezüge – die Identitätsarbeit ist eng mit dem digitalen Spiel verzahnt. Mediale Begleiter*innen helfen Kindern und Jugendlichen, sich zu orientieren und den Alltag oder aktuelle Problemlagen zu meistern. Digitale Spiele liefern ihnen Geschichten, in denen sie ihre Themen spielerisch, symbolisch und im Austausch mit ihren Freund*innen bearbeiten können (z.B. Angst, Verlassenheit oder Frau- und Mannsein, Körperlichkeit, etc.). Im digitalen Spiel steuern sie ihre Avatare durch unbekannte Welten und nehmen Einfluss auf die Spielgeschichte. Sie erleben sich selbstwirksam und machtvoll – können aber auch scheitern. In translokalen Gemeinschaften interagieren sie darüber hinaus mit anderen Spielenden und vernetzen sich weltweit, organisieren sich in Clans und Gilden, bringen sich produktiv in Communities ein, messen sich on- und offline mit anderen. Let's-Play-Videos und Walkthroughs werden genutzt, um sich kreativ und lustvoll zu inszenieren und voneinander zu lernen.

Digitale Spielewelten als Erprobungs- und Resonanzräume

Die virtuellen Welten liefern vielfältige Materialien und Resonanzräume für die Identitätsarbeit. Dabei gestaltet sich die Identitätsarbeit nicht für alle Kinder und Jugendlichen gleichermaßen einfach. Bei den Entwicklungsaufgaben, die die Gesellschaft an Heranwachsende heranträgt (z.B. die Entwicklung eines stimmigen Körperbildes, die Identifikation mit einem Geschlecht, die Einfindung in die Konsumkultur etc.) handelt es sich um sozialhistorische Konstruktionen. Für diese existieren spezifische Normen, die aber nicht in jedem soziokulturellen Milieu gleichermaßen funktional sind, sodass auch unauflösbare Widersprüche entstehen. Zudem decken sich die Normen nicht zwangsläufig mit den indivi-

duellen Themen, Bedürfnissen und Wünschen der Jugendlichen. Auch stellt das Umfeld unterschiedliche Ressourcen für die Identitätsarbeit zur Verfügung.

Digitale Spiele und die digitale Spielekultur können damit hilfreiche Erprobungs- und Resonanzräume liefern, die es Kindern und Jugendlichen ermöglichen, sich in fremde Welten und Positionen reinzudenken und zu fühlen, sich auszuprobieren, Grenzen auszutesten und sich in der Auseinandersetzung mit anderen zu entdecken oder neu und anders zu (er)finden; sie können aber auch überfordern, problematische Entwicklungen und Eskapismus befördern. Hier kann Schule ansetzen: Über das digitale Spiel können Pädagog*innen Zugang zu den Themen von Kindern und Jugendlichen erhalten, gleichzeitig eröffnen digitale Spiele Reflexions- und Resonanzräume als auch kreative Möglichkeiten zur Auseinandersetzung mit Selbst- und Weltbildern und befördern eine gesellschaftliche Verständigung über Normen und Werte.



© ZeniMax/Bethesda Game Studios (2011)
Screenshot aus „The Elder Scrolls V – Skyrim“



Projektbeispiel: Mein Avatar und ich

Das Projekt zielt auf die Auseinandersetzung mit eigenen Identitätsprozessen. Ausgehend von Stellvertreter*innenfiguren werden Fragen der eigenen Lebensgestaltung, des Handelns in- und außerhalb des Schutzraumes Spiel behandelt. Die Frage „Wer bin ich und wer will ich sein?“ steht am Anfang jeder philosophischen Auseinandersetzung und ist Grundlage für die Selbstbefähigung.

Die Teilnehmenden erfahren, welche Anteile ihrer Persönlichkeit sie bewusst oder unbewusst in das Spiel legen und welche Verantwortung sie für Figuren übernehmen. Sie erleben die Möglichkeiten, sich mittels einer Stellvertreterfigur mitzuteilen, erkennen die Besonderheiten, die hierbei auftreten und die Freiheiten und Defizite, die dabei wirken. Im Fokus des Projekts steht das Reflektieren des eigenen Handelns. Die eigene Gestaltung von Figuren im Projektverlauf ist zudem ein kreativer und künstlerischer Akt. Grundlagen des Geschichtenerzählens und der Heldentypologie fließen ein.

Ausführliche Informationen zu diesem Projekt gibt es unter <http://bit.ly/2mTC01v>

Urheber des Projekts ist Prof. Dr. Martin Geisler vom ICS Spawnpoint.

Das Projekt ist modular aufgebaut und kann an Zielgruppe und Zeitraum angepasst werden. Vielfältige Schnittstellen, zum Beispiel zur Theaterpädagogik und zum kreativen Schreiben, können hergestellt werden.

Sowohl Mädchen als auch Jungen bewegen sich heute ganz selbstverständlich in digitalen Spielwelten und hinterlassen dort Aussagen über ihre Persönlichkeit. Dies gibt Pädagog*innen die Chance, mit Jugendlichen auf einer tiefgehenden, persönlichen Ebene ins Gespräch zu kommen. Im Prozess wird deutlich, dass die Teilnehmenden ihre Avatare niemals gänzlich von sich losgelöst erstellen, sondern stets auch Botschaften transportieren. Die Figuren werden auf diese Weise zu Spiegelbildern und Ausdrucksmitteln, welche bildlich dokumentiert werden. Die Teilnehmenden sind dazu aufgerufen, die entstandenen Bilder zu kommentieren und zu betiteln. Absichten, Hintergründe, Vorüberlegungen und gesammelte Erfahrungen in der Spielwelt sollen dazu in kurzen Texten formuliert werden. Auch das „Beleben“ der Figur mittels Theater, Kurzgeschichten o.a. Medien ist je nach Ausrichtung möglich. In einer abschließenden Diskussion werden Eindrücke aufgenommen und Fragen aufgegriffen.

Das Projekt ist niedrigschwellig angelegt und eignet sich somit auch für Jugendliche ab dem 12. Lebensjahr. Für eine effektive Durchführung des Projekts sollten vier Stunden Zeit eingeplant werden. Es ist ideal geeignet für eine fächerübergreifende Projektwoche, etwa in den Fächern Deutsch, Ethik, Kunst und Sozialkunde.

Für dieses Projekt eignen sich vor allem digitale Spiele mit umfangreichen Charakter-Editoren. Geeignet sind zum Beispiel folgende Titel:

Die Sims 4

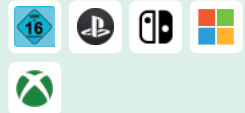
[Electronic Arts/Maxis, 2014]



Mass Effect [Electronic Arts/BioWare, 2007–2017]



The Elder Scrolls V: Skyrim [Bethesda, 2011]



Benötigt werden je nach Gruppengröße Laptops/PCs (inkl. ausgewählter und/oder von Schüler*innen mitgebrachter Spiele) und 1 Raum.

Das Projekt erhielt 2011 den medienpädagogischen „Dieter-Baacke-Preis“ für Projekte von und mit Jugendlichen. Mit dem Preis zeichnen die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) und das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend seit 2001 beispielhafte Projekte der Bildungs-, Sozial- und Kulturarbeit in Deutschland aus.

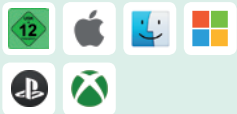
Ausführliche Informationen zu dieser Methode gibt es unter <http://bit.ly/2mj5HvF>

Die Methode wurde im Rahmen der Konferenz *games4interaction* im Kontext des Projekts „Ethik und Games“ entwickelt.

Brothers: A Tale of Two Sons
[505 Games / Starbreeze Studios, 2013]



Life is Strange
[Square Enix / Dontnod Entertainment, 2015]



This War of Mine
[11bitstudios, 2014]



Dauer: 60–90 Minuten
(je nach Gruppengröße),
Materialien: Stifte und Papier

Methodenbeispiel: Storytelling – vom Analogen ins Digitale und zurück

Medien erzählen Geschichten. Was für Romane und Filme selbstverständlich erscheint, ist bei digitalen Spielen noch relativ neu. Auch sind die Geschichten vielfältiger als erwartet. So werden nicht immer nur Prinzessinnen oder gleich die ganze Welt gerettet – nein, es gibt viel mehr und viel anregendere Computerspielgeschichten! In *Brothers: A Tale of Two Sons* sind beispielsweise zwei Brüder auf der Suche nach einem lebensrettenden Medikament für ihren Vater. In *Life is strange* geht die Teenagerin Max mysteriösen Ereignissen an ihrem College auf den Grund und überwindet gleichzeitig viele Hürden auf dem Weg zum Erwachsenwerden. In *This War of Mine* trifft sich eine kleine Gruppe von Zivilist*innen während eines Bürgerkriegs in einem zerbombten Haus und muss fortan alle Widrigkeiten eines bewaffneten Konflikts überstehen und insbesondere auf die Frage, was man um des reinen Überlebens willen alles tun darf, eine Antwort finden. Die Erzählung einer Geschichte stellt ein zentrales Element in zahlreichen digitalen Spielen dar.

Ziel dieser Methode ist es, das Schema des klassischen griechischen Dramas spielerisch zu erfahren. Die Methode umfasst drei Phasen. Die Teilnehmenden werden als erstes aufgefordert, ihre selbsterlebten Geschichten in digitalen Spielen mündlich vorzutragen. Statt also nach den Ferien zu fragen, „Was hast Du in den letzten Wochen gelesen?“, heißt es jetzt: „Was hast Du in den Ferien gespielt?“ Die Schüler*innen geben dann im Folgenden einen Einblick in den Handlungsverlauf.

Anhand einiger Fragen über Geschichten und die Tätigkeit des Erzählens wird dann weiterhin ein Einstieg in das Thema ermöglicht. Danach wird ein theoretischer Input zum Thema Storytelling gegeben. Abschließend erfolgt eine praktische Übung, bei der die Teilnehmenden das Schema des klassischen griechischen Dramas auf ein digitales Spiel ihrer Wahl anwenden und anhand dessen seine Geschichte erzählen.

Flucht und Vertreibung (Carolin Wendt)

Das soziale Phänomen der Flucht ist sicherlich so alt wie die Menschheit selbst und besitzt abhängig von Kontext und normativer Bewertung verschiedene Bezeichnungen, darunter Zuwanderung, Exodus, Migration oder Völkerwanderung. Die Ursachen von Flucht reichen von der Verfolgung aufgrund ethnischer, religiöser oder politischer Zugehörigkeit über Naturkatastrophen bis hin zu einer aussichtslosen wirtschaftlichen Lage.

Obwohl Flucht somit für Europa und Deutschland kein neues Phänomen darstellt, hat das Thema in den letzten Jahren deutliche Brisanz gewonnen. Für 2015 verzeichnete das Innenministerium 1,1 Millionen Flüchtlinge. Zum Großteil handelt es sich dabei um Bürgerkriegsflüchtlinge aus Syrien.

Die Zuwanderung hat in Europa eine Krisenhaftigkeit entwickelt, was einerseits die wirtschaftliche Belastung der Transit- und Aufnahmeländer betrifft als auch insbesondere die Lebens- und Fluchtbedingungen der Schutzsuchenden. Die Zuwanderung steht aber auch in einer besonderen Verbindung mit dem europäischen Selbstverständnis und der soziopolitischen Diskurskultur. So wird das Projekt Europa teilweise zur Disposition gestellt und auf Regierungsebene ist vermehrt auch die Rückkehr zu nationalen Denk- und Lösungsmustern zu beobachten.

Rechtspopulistische Parteien versuchen beispielsweise über das Thema der Zuwanderung europaweit an Zuspruch gewinnen. „Wir gegen die Anderen“ ist eine Grundhaltung, die rechtspopulistische Parolen im Diskurs einnehmen. Fehlende Empathie und Einsicht in das Schicksal der Flüchtenden aber auch die Angst davor, dass der eigene Lebensstandard nicht gehalten werden kann, leisten dieser Haltung Vorschub.

Medien konstruieren und vermitteln Wirklichkeit. Ihre Bilder und Geschichten können somit einerseits Gräben zwischen den Alteingesessenen und neue Mitbürger*innen ziehen oder andererseits Brücken bauen, Ressentiments schüren oder Mitgefühl erzeugen. Auch digitale Spiele leisten hierzu ihren Beitrag. Ihre Besonderheit ist, dass sie gegenüber rezeptiven Medien wie Text, Film und Radio vom Konsumenten Aktivität fordern. Es gibt kein Spiel ohne Interaktion. Wer interagiert, muss sich in der Regel auch zum Geschehen positionieren, wird aufgefordert, im Spiel eine Rolle aktiv auszugestalten und das eigene Handeln zu reflektieren.

Allerdings eignen sich nicht alle Spiele gleichermaßen zur Bearbeitung von Fragen zu Flucht und Vertreibung. So ist im Vorfeld zu prüfen, welche Funktion das Thema Flucht und Vertreibung im Spiel hat und ob die spielerischen Elemente den Ernst der Thematik gerecht werden oder zu sehr ablenken. Die Vor- und Nachteile der spielerischen Bearbeitung der Thematik abzuwägen, kann aber auch bereits Gegenstand der Diskussion in der Klasse sein.



Projektbeispiel: Flucht nachempfinden durch digitale Spiele

Der Themenkomplex *Flucht und Vertreibung* lässt sich anhand von digitalen Spielen umfassend als Projekt aufarbeiten. Dabei können Lehrer*innen neben der Flucht selbst auch Fluchtursachen oder das Ankommen in der Gesellschaft des Ziellandes thematisieren.

Im ausgewählten Spiel *Last Exit Flucht* geht es um die Erfahrungen von Geflüchteten in verschiedenen Stadien ihrer Flucht. Dabei spielt der Zeitfaktor eine wichtige Rolle. Die Spielenden müssen sich unter Zeitdruck für eine Auswahl von Gegenständen für die Flucht entscheiden. Weitere Herausforderungen zeigen sich bei der Orientierung in einer fremden Umgebung ohne die notwendigen Sprachkenntnisse. In jedem Kapitel werden Hintergrundinformationen

Weitere Informationen zu diesem Projekt gibt es unter <http://bit.ly/2lmczcp>

in Form von Texten und Videos aufbereitet. Zusätzlich wird kostenloses pädagogisches Begleitmaterial bereitgestellt, das erste Ideen zu Rollenspielen, für Diskussionsanlässe etc. liefert. Die im Spiel angesprochenen, etwas schwierigen Themen wie Angst und Gewalt, sind relativ abstrakt gehalten, sodass sich das Spiel auch für jüngere Schüler*innen der Mittelstufe eignet.

Das Spiel kann innerhalb von 90 Minuten durchgespielt werden. Im Anschluss daran ergeben sich zahlreiche natürliche Diskussionsanlässe. Aber auch schon im Spiel selbst gibt es die Möglichkeit, ins Gespräch zu kommen. Teilt man die Gruppe beispielsweise in zwei Teams auf, lassen sich ethisch und moralisch anspruchsvolle Entscheidungen bereits während der Spielhandlung reflektieren und gemeinsam treffen. Möglich wäre weiterhin, einzelne Sequenzen in der Schule nachspielen zu lassen. Jugendliche werden beispielsweise aufgefordert, selbst Gegenstände für ihre Flucht auszuwählen oder eine Tasche zu packen.

Einen etwas anderen Zugriff eröffnet das Spiel *This War of Mine*. In dem Spiel erhalten Spieler*innen Kontrolle über eine Gruppe, die inmitten eines Bürgerkriegs ihr Überleben

Last Exit Flucht [UNHCR, 2005]



Last Exit Flucht ist ein kostenloses Online-Spiel des UN-Flüchtlingskommissariats und eignet sich für Jugendliche ab 13 Jahren.

Das Projekt wurde von Student*innen unter Anleitung von „Spielraum“ im Rahmen des Projekts „Ethik und Games“ eigenständig entwickelt und durchgeführt.



Das Spiel „This War of Mine“ (2014) des polnischen Entwicklers 11bitstudios eignet sich für Jugendliche ab 16 Jahren.

This War of Mine
[11bitstudios, 2014]



sichern muss. Dabei müssen die Spieler*innen alltägliche und schwierige Entscheidungen treffen. Viele der Entscheidungen ermöglichen eine Auseinandersetzung mit ethischen Fragestellungen. Diskutiert werden kann beispielsweise die Frage, ob es legitim ist, andere Hilfsbedürftige auszurauben, um die eigene Familie ernähren zu können. Im Spiel wird die Frage an einer Stelle noch weiter zugespitzt, indem Spieler*innen nicht genügend Medikamente für ihre Kranken haben und sich entscheiden müssen, ob sie Fremde ausrauben oder das Leid der Angehörigen ertragen.

This War of Mine konfrontiert Schüler*innen mit Situationen, in denen es keine „richtige“ Lösung gibt. Stattdessen zeigt es die Ausweglosigkeit in einer Krisensituation und ermöglicht es Lehrer*innen, nicht nur über mögliche Ursachen, sondern auch Folgen von Flucht für das Individuum und die Gesellschaft zu sprechen.

Methodenbeispiel: Von „Papers, please.“ zur Einlasskontrolle an einer Schule im Jahr 2022

Diese Methode zum Computerspiel *Papers, please* liefert Anregungen für ein Rollenspiel, das Schüler*innen ab 14 Jahren für Themen wie Migration, Flucht, soziale Herkunft usw. sensibilisieren kann. Diese Methode kann auch ohne den Einsatz der digitalen Spielvorlage angewendet werden, wenn Schulen keinen Zugang zu digitalen Spielen eröffnen können.

Im mehrfach ausgezeichneten Spiel *Papers, please* schlüpfen Spielende in die Rolle eines Kontrolleurs, der am Grenzübergang des fiktiven Staates Arstotzka die Papiere Einreisender kontrollieren und diese mit den sich täglich ändernden Einreisebestimmungen abgleichen muss.

Diese Methode ist im Rahmen des Projekts "Ethik und Games" an der TH Köln entstanden.

Ausführliche Informationen zu dieser Methode gibt es unter <http://bit.ly/2lmj4fB>



Um das geplante Rollenspiel stärker an die Lebenswirklichkeit der Schüler*innen heranzurücken, wird das beschriebene Szenario eines Grenzübergangs ausgetauscht. Anders als in der Spielvorlage verlagert sich der Aufmerksamkeitsfokus außerdem von der Figur des Kontrolleurs hin zu denen, die kontrolliert werden. Das neue Szenario beschreibt eine Schule im Jahr 2022, die den qualifiziertesten Schüler*innen die bestmögliche Ausbildung gewährleisten möchte und aus diesem Grund vermeintliche Störer*innen durch strenge Kontrollen tageweise vom Unterricht ausschließt. So werden an einem Tag z.B. Schüler*innen, die aus einem bestimmten Stadtteil kommen oder das falsche Lieblingsfach angegeben haben, nicht unterrichtet.

Die nicht beeinflussbaren und sich stetig ändernden Einlassbeschränkungen erzwingen ein Gefühl der Machtlosigkeit. Aspekte wie Willkür, Ausgeliefertsein oder Kontrolle durch und über andere sind zentrale Punkte, die nach der Rollenspielphase in der Reflexion bearbeitet werden können. Am Ende des Spiels kann ein Bezug zum Spiel *Papers, please* hergestellt und die dort verhandelten Themen aufgegriffen werden.

Die Methode wird online ausführlich beschrieben. Editierbare Dateivorlagen für Pässe, Bonuskarten und Einlassregeln werden ebenfalls zur Verfügung gestellt.

Papers, please
[Lucas Pope/3909 LLC, 2013]



Geschlecht in digitalen Spielen – und der Gesellschaft (Maike Groen)

Handlungen und Charaktere in digitalen Spielen folgen oft stereotypen Geschlechterrollen. Das ist besonders problematisch, weil gerade junge Menschen digitale Spiele begeistert nutzen und in der jugendlichen Phase Fragen von Geschlechterrollen und Sexualität im Mittelpunkt stehen. Digitale Spiele würden hier wortwörtlich die Möglichkeit bieten, mit Identitäten zu spielen, neue Perspektiven auszuprobieren und Normalitäten zu hinterfragen. Sie könnten und sollten deshalb dazu genutzt werden, Geschlechterrollen sowohl in Spielen als auch in der Gesellschaft kritisch zu reflektieren.

Aus der Forschung ist bekannt, dass digitale Spiele geschlechtsspezifisch genutzt werden. Dies liegt u.a. daran, dass soziokulturelle Bedingungen die Zugangsmöglichkeiten zu digitalen Spielen bestimmen. Insbesondere die Ausblendung weiblicher Lebenswelten in digitalen Spielen erschwert eine Annäherung für Mädchen. Ebenso problematisch ist die Darstellung von Frauen, die sexistische Vorurteile bei Jungen verstärken kann. Spieldesigns beinhalten häufig eine Sexualisierung und Objektivierung weiblicher Avatare, die durch knappe und dysfunktionale Kleidung sowie eine starke Akzentuierung ihrer Oberweite auffallen. Weibliche Spielfiguren werden beispielsweise als Sexarbeiterinnen dargestellt, die die Lebensenergie männlicher Helden wiederherstellen (müssen). Selbst aktuelle Produktionen ermöglichen in der überwältigenden Mehrheit nicht, eine Frau als Protagonistin zu wählen.

Auch Männer werden in digitalen Spielen eindimensional dargestellt. Viele Spiele verwenden Körper- und Gesichtsmodelle, die primär weiß und muskulös sind. Auch die Geschichten ähneln sich: Heldentum und Aggression sind die häufigsten Eigenschaften, Emotionalität und Reflexion fehlen oft. Auffällig ist, dass Männer und Frauen jeweils unterschiedlich sexualisiert werden. Männliche

Sexualisierung zeichnet sich durch Kraft, Macht und Überlegenheit aus. Männliche Charaktere können im Spiel eine Persönlichkeit ausbauen, werden überlegen und nicht „sexy“ oder „beschützenswert“ inszeniert. Bei weiblichen Figuren stehen im Gegensatz dazu instabile Körperhaltungen, das Kindchenschema und Passivität oder „Femme Fatale“-Aspekte im Vordergrund.

Begrüßenswert für eine offene und inklusive Spielkultur sind Spiele, die sowohl in der Spielhandlung als auch -darstellung Freiheiten anbieten und Spielende nicht in gewohnte Pfade zwingen. Ein genderinklusives Spieldesign wird nicht erreicht, indem man neue Spiele explizit für Mädchen designt, sondern Angebote für alle Bevölkerungsgruppen macht. Ein kritischer Umgang mit vorhandenen Spielen kann hier konstruktive erste Ansätze bieten.

Eine eindrucksvolle Übersicht zu den häufigsten Frauenrollen in digitalen Spielen liefern die kurzen Videos von Feminist Frequency auf YouTube. Die englischen Videos sind durch ihre deutschen Untertitel leicht zugänglich und explizit auch für die pädagogische Nutzung gedacht.



© Capcom 2008

Benötigte Materialien: Stift & Papier, Drucker

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren

Urheber: Stephan Schölzel/
Infocafe Stadt Neu-Isenburg

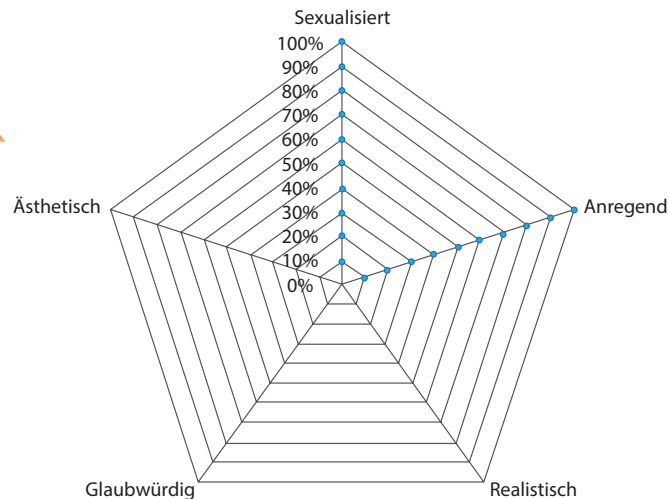


Projektbeispiel: Gender & Games – Sexualisierte Helden?

Sowohl die Darstellung der Figuren als auch ihre Rolle im Kontext des Spieles können eine Funktion haben; können aber auch einfach nur schlecht designte Klischees bedienen. Deutlich wird dies beispielsweise an Stilmitteln, deren rationale Funktionalität nicht gegeben ist. Hierzu gehören etwa bauchfreie Plattenrüstungen weiblicher Kriegerinnen, die in den meisten Fällen von Spieler*innen als gegeben wahrgenommen werden.

Rollendarstellungen können im Schulunterricht in verschiedenen Fächern methodisch reflektiert und in eine größere Diskussion etwa im Kontext von Gleichberechtigung oder Medienwirklichkeit eingebettet werden. Geeignet ist das Projekt im Allgemeinen für Jugendliche ab 14 Jahren. Je nach Reife der Lerngruppe kann das Projekt auch mit jüngeren Schüler*innen durchgeführt werden.

Kopiervorlagen für das Spinnennetzdiagramm und die Charakterbögen finden Sie auf Digitale-Spielewelten.de



Zunächst benötigt man mindestens ein Bild pro Teilnehmer*in von verschiedensten Spielecharakteren. Lehrkräfte können diese Spielcharaktere selbst recherchieren, indem sie nach Charakteren im Internet suchen. Sie können sie aber auch in einem Vorbereitungstreffen mit den Projektteilnehmer*innen gemeinsam zusammenstellen. Pro Teilnehmer*in sollte am Ende mindestens ein Avatar zur Verfügung stehen. Aus den gefundenen Bildern erstellt man nun Charakterbögen und ergänzt sie für jeden Charakter um ein Spinnennetzdiagramm. Die fünf Pole des Diagramms bieten die Möglichkeit, der abgebildeten Spielfigur die Eigenschaften ästhetisch, sexualisiert, anregend, glaubwürdig und realistisch grafisch zuzuordnen.

In der ersten Projektstunde teilt man nun diese Charakterbögen nach dem Zufallsprinzip an die Teilnehmer*innen aus, die dann im Folgenden die Spinnennetzdiagramme ausfüllen sollen. Hierzu ist es nicht nötig, die einzelnen Charaktere zu kennen. Eine Einschätzung aufgrund der Darstellung im dazugehörigen Bild reicht vollkommen aus. Teilnehmer*innen können zur besseren Analyse der Diagramme auf den Bögen vermerken, ob sie den Charakter und seine Rolle im dazugehörigen Spiel kennen oder nicht. Allein das Ausfüllen der Diagramme führt in der Regel zu einer regen Diskussion, die insbesondere durch die Frage nach dem Punkt „anregend“ bei männlichen Charakteren ausgelöst wird. Deutlich wird dabei auch, dass männliche Charaktere ebenfalls starken Klischees unterworfen sind, selten jedoch sexualisiert dargestellt werden. Die Ergebnisse werden der Reihe nach vorgestellt und besprochen.

Ziel dieser Übung ist es, die Reflexion über die äußere, oft klischeehafte Darstellung von Spielecharakteren anzuregen. Bei Interesse kann man mit diesen Charakterbögen weiterarbeiten, indem man die Charaktere nach bestimmten Kriterien sortiert oder nach Archetypen klassifiziert.

Ausführliche Informationen zu diesem Projekt gibt es unter <http://bit.ly/2mmasog>



Methodenbeispiel: Von Ritterinnen und Prinzen – Reflexion von Geschlechterrollen anhand digitaler Spiele

Die Methode fördert mithilfe digitaler Spielinhalte die kritische Reflexion von Geschlechterrollen. Dabei wird die Kommunikation über Stereotype angeregt, um so Vorurteile kenntlich zu machen, aufzubrechen und abzubauen.

Letztlich wird eine kritische Auseinandersetzung mit vergeschlechtlichten Werten und Normen ebenso gefördert wie ein konstruktives Hinterfragen digitaler Spielinhalte und gesellschaftlicher Realitäten.

Ablauf der Methode

Die Methode beinhaltet verschiedene Varianten, die einzeln oder auch gemeinsam in einer Gruppe bearbeitet werden können. An dieser Stelle wird eine kurze Variante beispielhaft vorgestellt, im Downloadbereich der Plattform Digitale-Spielewelten.de finden sich alle Varianten mit Hintergrundinformationen und Anpassungsmöglichkeiten für verschiedene Zielgruppen (nach Geschlecht oder Alter).

Vorgestellte Variante: Anhand digitaler Vorbilder wird assoziativ darüber reflektiert, welche Aufgaben Frauen und Männern zuerkannt werden. Folgende Fragen werden zunächst von den Teilnehmenden einzeln beantwortet und anschließend im Plenum besprochen:

1. Mache eine Top 5-Liste mit deinen liebsten Held*innen aus digitalen Spielen.
2. Welche drei Qualitäten sind deiner Meinung nach am wichtigsten, um ein/e Held*in zu sein?
3. Wie viele deiner aufgezählten Held*dinnen sind männlich, wie viele weiblich? Hast du mehr von einem der beiden Geschlechter aufgezählt? Wenn ja, warum?

Die Methode kann in geschlechtshomogenen oder heterogenen Gruppen durchgeführt werden. Auch eine partielle Trennung kann sinnvoll sein. Bei einer Trennung der Teilnehmenden in Kleingruppen kann es die Phantasie anregen, wenn diese sich themenbezogene Namen geben (Beispiel: Mario, Bayonetta, Princess Peach). Trennungen können insbesondere sinnvoll sein, wenn das Wissen um digitale Spiele nicht bei allen gleich stark ist oder es altersbedingt unterschiedliche Bezüge zu Geschlecht, Sexualität und Identität gibt.

Varianten

- 1: Das „Frauen als Opfer“-Narrativ aufbrechen.
- 2: Brainstorming zu Rollenbildern.
- 3: Visuelle Körperarbeit.
- 4: Der Körper als Collage.

Notizen:

[illegible]

Diese Methode ist im Rahmen
des Projekts „Ethik und
Games“ an der TH Köln
entstanden

Ausführliche Informationen
zu dieser Methode gibt es
unter <http://bit.ly/2mTCvsp>

Häufig gestellte Fragen

Wer garantiert die pädagogische Qualität der Inhalte?

*Die pädagogische Qualität wird von Spielraum garantiert. Dabei handelt es sich um ein Projekt des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln. Alle Inhalte werden von geschulten Medienpädagog*innen vor Veröffentlichung überprüft.*

Was benötige ich, um digitale Spiele in der Schule einzusetzen?

Die vermeintlich hohen Anforderungen für den Einsatz von digitalen Spielen in der Bildungsarbeit können anfangs abschreckend wirken. Zwar können Stunden auch so konzipiert werden, dass alle Schüler*innen an einem eigenen Computer spielen, allerdings ist dies nicht zwingend notwendig.

Die Schüler:innen können beispielsweise auch auf sogenannte Let's Plays oder Spiele-Trailer zurückgreifen, die Sie auf gängigen Videoportalen finden. Dafür finden Sie in der jeweiligen Methode auch zahlreiche Anregungen, Links oder alternative Möglichkeiten, digitale Spiele im Unterricht einzusetzen und zu thematisieren.

*Je nach Alter der Kinder/Jugendlichen und möglichen technischen Einschränkungen Ihrer Schule/Einrichtung, kann auch mit dem Konzept „Bring your own devices“ gearbeitet werden. Die Schüler*innen bringen dann die ihnen verfügbare Hardware von zuhause mit.*

Möglicherweise können Sie auch in Ihrer lokalen Bibliothek oder Videothek Konsolen ausleihen.

Wie finde ich heraus, für welche Altersgruppe sich Spiele eignen?

Beachten Sie dafür die Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Über die International Age Rating Coalition (IARC) verfügen mittlerweile auch die meisten gängigen Apps und Online-Spiele über diese Kennzeichen. Hier finden Sie auf der jeweiligen Produktseite auch zusätzliche Inhaltsdeskriptoren, die Aufschluss über jugendschutzrelevante Inhalte geben.

*Darüber hinaus obliegt es Ihnen als Pädagog*in, Ihre Schüler*innen dahingehend einzuschätzen, welche Darstellungen und Inhalte gerade passend sind oder sie eventuell überfordern können. In einigen Methoden werden sie dazu spezielle Anregungen und Hilfestellungen finden.*

Notizen:



Weitere Informationen
finden Sie unter
<http://www.usk.de/iarc/>

Über Digitale-Spielewelten.de

Digitale Spielewelten.de ist ein gemeinsames Projekt von *Spielraum* an der *TH Köln* und der *Stiftung Digitale Spielekultur*. Gefördert wird die Plattform durch das *Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur* sowie dem *BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware*.

Die Plattform lebt von der Beteiligung erfahrener Pädagog*innen aus schulischer und außerschulischer Theorie und Praxis. Durch Ihre Beteiligung können Sie dabei helfen, das spannende Feld der Pädagogik rund um digitale Spiele zu erschließen und als Ansprechpartner*in für alle anderen Interessierten auftreten.

Bei Fragen oder Anmerkungen zu der Plattform *Digitale-Spielewelten.de* und dieser Broschüre wenden Sie sich bitte an kontakt@digitale-spielewelten.de.



**Technology
Arts Sciences**
TH Köln

Impressum



Spielraum

Maike Groen

*Institut für Medienforschung
und Medienpädagogik*

TH Köln
Ubiering 48 · 50678 Köln



Stiftung Digitale Spielekultur

Carolin Wendt

*Projektmanagerin
Digitale-Spielewelten.de und
Awardbüro Deutscher
Computerspielpreis*

Torstr. 6 · 10119 Berlin

Wir danken dem *Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur* und dem *BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware* für die Förderung von *Digitale-Spielewelten.de*

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Verkehr und
digitale Infrastruktur

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages





Digitale
Spielwelten

Erfahren Sie mehr unter <https://digitale-spielwelten.de>