

## Pressemitteilung

Nr. 19 vom 25. April 2018

### Durch digitale Spiele über ethische Fragen nachdenken

Projekt des Instituts Spielraum der TH Köln

**Computer- und Videospiele sind ein guter Weg, um mit Jugendlichen über moralische Fragen ins Gespräch zu kommen. Das ist das Ergebnis des Projekts „Ethik und Games“ des Instituts Spielraum der TH Köln. In einer Broschüre stellt das Spielraum-Team 22 praxiserprobte, niedrighschwellige und einfach umzusetzende (medien-)pädagogischen Methoden für Jugend- und Sozialarbeit sowie Schule und Sozialpädagogik vor. Die Broschüre „Digitale Spiele in der Jugendarbeit“ kann unter [www.th-koeln.de/spielraum](http://www.th-koeln.de/spielraum) kostenlos heruntergeladen werden. Weitere Methoden aus dem Projekt „Ethik und Games“ sind auf [www.digitale-spielewelten.de](http://www.digitale-spielewelten.de) zu finden.**

„Unser Anspruch war es, die Methoden und Projekte gemeinsam mit den Jugendlichen zu entwickeln. Daher haben wir diese von Beginn an einbezogen, durch Diskussionsrunden in Jugendzentren, Ständen auf Messen wie der gamescom oder in zweieinhalb-tägigen Gamescamps“, erläutert Projektmitarbeiter Jürgen Slegers. Insgesamt knapp 2.000 Jugendliche brachten so ihre Ideen und Erfahrungen ein. Das Ergebnis sind über 40 Projekte und Methoden, von denen 22 in die Broschüre aufgenommen wurden. Die entwickelten Methoden sind in drei Bereiche eingeteilt: Ethik im Spiel, Ethik beim Spielen und Ethik über das Spiel(en) hinaus.

#### **This War of Mine, Soziales FIFA-Turnier, Free-to-Play**

Ein gutes Beispiel für ethische Fragen in einem Spiel ist „This War of Mine“. Die Spielerin oder der Spieler steuert eine Gruppe von Zivilpersonen inmitten eines Bürgerkrieges. Dabei ist man ständig mit moralischen Fragen konfrontiert: „Darf ich andere Menschen ausplündern, damit meine Gruppe eine weitere Nacht überlebt? Gebe ich den verletzten Nachbarn Verbandsmaterial, obwohl ich selbst kaum noch etwas habe? Bei der Reflexion über diese Fragen entwickelt sich unter den Jugendlichen sehr schnell eine Diskussion über Nächstenliebe, Hilfe und Rücksichtnahme im Alltag“, sagt Projektmitarbeiter André Weßel.

Ethik beim Spielen geht auf Fragen des Umgangs miteinander ein. Etwa beim „Sozialen FIFA-Turnier“, bei dem die Jugendlichen die sehr beliebte Fußball-Sportsimulation FIFA spielen. Was sie nicht wissen: Nicht das Team mit den meisten Toren kommt in die nächste Runde, sondern dasjenige, das sich am fairsten verhalten hat. „Wenn wir verkünden, wer weiterspielen darf, sorgt das natürlich zuerst für Empörung, weil wir mit den Erwartungen brechen. In den darauf folgenden Runden beobachten wir dann ein übertrieben freundliches Verhalten und wir kommen so ins Gespräch über den Umgang miteinander im realen Leben“, so Slegers.

Auch die Strategien der Spieleindustrie können Gegenstand ethischer Betrachtung sein. So gibt es einen Trend, dass immer mehr Spiele kostenlos sind, die Spielerinnen und Spieler sich aber mit kostenpflichtigen Zusätzen verschaffen können. Dies wird in einer Methode aus dem Projekt „Ethik und Games“ auf den Klassiker „Mensch ärgere Dich nicht“ übertragen. Die Mitspielenden erhalten eine zufällig ermittelte Anzahl von Münzen, mit denen sie etwa eine Würfelzahl erzwingen oder ihre Figur vor dem Rauswerfen schützen können. „Anschließend diskutieren sie, wofür sie ihre Münzen einsetzten; wie sich das Spiel veränderte; ob es fair ist, sich einen solchen Vorteil zu verschaffen; und sie hinterfragen das Geschäftsmodell von sogenannten Free-To-Play-Spielen“, sagt Weßel.

Referat Kommunikation und Marketing  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Christian Sander  
0221-8275-3582  
[pressestelle@th-koeln.de](mailto:pressestelle@th-koeln.de)

#### Technische Hochschule Köln

Postanschrift:  
Gustav-Heinemann-Ufer 54  
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:  
Claudiusstraße 1  
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 19 vom 25. April 2018  
Ethik und Games

Das Projekt „Ethik und Games“ wurde im Forschungsschwerpunkt „Medienwelten“ unter Leitung von Prof. Dr. Angela Tillmann am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM) der TH Köln realisiert. Förderer waren das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, die Bundeszentrale für politische Bildung und das Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen.

Die **TH Köln** bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind rund 26.000 Studierende in über 90 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin. Die TH Köln wurde 1971 als Fachhochschule Köln gegründet und zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften.