

Games und Wertebildung - Ein Leitfragenkatalog

Der vorliegende Leitfragenkatalog widmet sich der Schnittstelle von digitalen Spielen und Wertebildung, mit dem Fokus auf Herausforderungen im Integrationsprozess. Er lädt insbesondere Akteur*innen aus den Bereichen der Spieleentwicklung, Pädagogik, (politischen) Bildung, Integration, Wissenschaft sowie der (Spiel-)Praxis dazu ein, ihn als Anregung zur Reflexion und zum Austausch über Games und Wertebildung zu nutzen. Im Weiteren sollen auch junge Erwachsene inspiriert werden, eigene und gesellschaftliche Werte mit Games zu reflektieren.

Im Integrationsprozess ist Wertebildung ein elementarer Bestandteil, da sie u.a. die Fähigkeit stärkt, Werte zu reflektieren, sich mit unterschiedlichen Werthaltungen auseinanderzusetzen und konstruktiv mit Wertekonflikten umzugehen. Für den gesellschaftlichen Zusammenhalt ist es zum einen wichtig, dass Personen, die ihren Lebensmittelpunkt in einem neuen Land finden, bewusst vertraute und ggf. neue Werte reflektieren. Zum anderen gilt dies auch für jene Personen, die schon länger oder immer eine Heimat in diesem Land gefunden haben. In diesem Sinne ist Integration ein Prozess, der auf Gegenseitigkeit beruht. Dabei trägt Wertebildung dazu bei, dass Personen eigenständig menschenrechtsbezogene und demokratische Grundwerte verinnerlichen. Sie stellt einen zentralen Baustein für das Zusammenleben, den Zusammenhalt und die Teilhabe in einer demokratischen und pluralistischen Migrationsgesellschaft dar.

Der Leitfragenkatalog wurde im Rahmen des vom Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF) geförderten Modellprojektes „Games und Wertebildung“ der Stiftung Digitale Spielekultur von einem interdisziplinären Expert*innen-Gremium entwickelt. Ziel des Modellprojekts ist es aufzuzeigen, wie Games für die politische Bildungsarbeit und Wertebildung nutzbar gemacht werden können.

Kernthema: Werte im Spiel

*Expert*innen: Alexander Amir Fahim, Dr. Deniz Nergiz, Julian Viezens, Quỳên Vo*

1) 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?

2) 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?

Gefördert durch:



3) 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?

Kernthema: Integration mit Games

Expert*innen: Dr. Felix Hartmann, Prof. Dr. Viola Georgi, Dr. Martin Thiele-Schweiz, Mosjkan Ehrari

1) Wie thematisiert das Spiel Werte im Kontext von Migrations- und Integrationsprozessen?

- 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?

2) Wie reflektiert das Spiel die Multiperspektivität einer Migrationsgesellschaft?

- 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?

3) 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?

Kernthema: Spieldesign

Expert*innen: Jörg Friedrich, Dr. Anna-Lisa Schwarz, Stephan Schölzel

1) 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?

2) 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?

Gefördert durch:



3) 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?

Kernthema: Spielkultur / Rollenzuordnung / Rollenbilder

Expert*innen: Florian Köhne, Jeanna Krömer, Prof. Dr. Eik-Henning Tappe

1) 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?

2) Welche Handlungsmöglichkeiten eröffnen sich den Spielenden?

- Wer ist die Zielgruppe und wer spielt?
- Zwingt das Spiel zu bestimmten Handlungen oder lässt es Handlungsoptionen zu?
- Welche Möglichkeiten der Konfliktlösung gibt es?

3) 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?

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages