Wie digitale Spiele Werte transportieren können

Die immersiven Welten digitaler Spiele haben das Potenzial, ethische Werte oder auch „Unwerte“ zu transportieren. Dies geschieht durch die Gestaltung von Spielmechaniken, Regeln und der symbolischen Welt des Spiels. Diese Elemente können die Wahrnehmung der Spielenden beeinflussen, indem sie bestimmte Handlungen und Entscheidungen als nachahmenswert darstellen. Hier sind die Hauptfaktoren, die dabei eine Rolle spielen:

Spielmechanik und Regeln

Die Spielmechanik und die Regeln eines Spiels bestimmen, welche Handlungen als erfolgreich gelten und somit belohnt werden.

- **Verhaltensweisen**: In bestimmten Spielen werden die Spielenden für kriminelles Verhalten wie Diebstahl, Gewalt oder Gesetzesbruch belohnt. Solche Handlungen werden durch Fortschritt im Spiel und erzielte Erfolge positiv verstärkt. Dies könnte den Eindruck erwecken, dass solche Verhaltensweisen akzeptabel oder sogar erstrebenswert sind.
- **Konfliktlösung**: In anderen Spielen hingegen werden die Spielenden dafür belohnt, wenn sie mit Tapferkeit und Problemlösungsfähigkeiten dem Schutz von Schwachen dienen. Diese Mechaniken können Werte wie Mut, Gerechtigkeit und Hilfsbereitschaft als nachahmenswert erscheinen lassen.
- **Ressourcenausbeutung**: In manchen Strategiespielen wird der schnelle Abbau und die Nutzung von Ressourcen belohnt. Spielende, die effizient Ressourcen sammeln und nutzen, werden erfolgreicher im Spiel sein. Dies kann Werte wie Effizienz und strategische Planung, aber auch ausbeuterisches Verhalten als positiv erscheinen lassen.
- **Macht und Kontrolle**: In Simulationsspielen kontrollieren die Spielenden das Leben der Spielfiguren. Dies kann den Wert der Kontrolle und Macht über andere hervorheben, aber auch zu einem Verständnis für Verantwortung und Konsequenzen beitragen.
- **Moralische Entscheidungen**: Andere Spiele bieten komplexe moralische Dilemmata, bei denen Entscheidungen nicht eindeutig gut oder schlecht sind. Die Spielenden müssen die Konsequenzen ihrer Handlungen bedenken, was moralische Reflexion und Verantwortungsbewusstsein fördern kann.

Immersive Welt des Spiels

Die immersive Welt eines Spiels – die dargestellte Umwelt, die Symboliken, die Spielfiguren und die narrative Struktur – kann kulturelle, soziale oder politische Werte in einem bestimmten Licht erscheinen lassen:

- **Dystopische Welten**: In manchen Spielen wird eine dystopische Zukunft dargestellt, in der extreme Ideologien und moralische Korruption thematisiert werden. Diese Welten

können dazu dienen, kritisch über solche Zustände nachzudenken und die negativen Konsequenzen solcher Werte aufzuzeigen.

- **Inklusive Welten**: Andere Spiele bieten eine diverse und inklusive Welt, in der unterschiedliche Lebensstile und Kulturen als selbstverständlich dargestellt werden. Dies kann Werte wie Toleranz, Akzeptanz und Gleichberechtigung fördern.
- **Totalitäre Regime**: In anderen Spielen wiederum werden totalitäre Regime dargestellt, in denen die Spielenden z. B. als Grenzbeamte arbeiten. Die ständige Überwachung und die unmenschlichen Entscheidungen, die getroffen werden müssen, können Werte wie Unmenschlichkeit und bürokratische Kälte propagieren, während sie gleichzeitig zur Reflexion über solche Zustände anregen können.
- **Machtmissbrauch und Korruption**: Manche Spiele thematisieren die düsteren Aspekte von Macht und militärischem Eingreifen. Die Spielenden erleben die psychologischen und moralischen Auswirkungen von Kriegsverbrechen und Machtmissbrauch, was zur Reflexion über die negativen Werte solcher Handlungen anregen kann.
- **Diskriminierung und Vorurteile**: Manche Spiele können Diskriminierungsformen basierend auf Geschlecht, sexueller Orientierung, körperlichen und mentalen Einschränkungen, Ethnie, Kultur, Religion usw. enthalten. Darstellungen oder Erzählungen können Vorurteile verstärken und diskriminierende Werte propagieren, indem sie stereotype und negative Bilder als vermeintlich normal und akzeptabel präsentieren.
- **Materialismus und Oberflächlichkeit**: Andere Spiele legen den Fokus auf materielle Güter und äußerlichen Erfolg. Die Spielenden werden ermutigt, ihre Figuren durch den Erwerb von Reichtümern und Statussymbolen „glücklich“ zu machen, was Materialismus und Oberflächlichkeit als wichtige Lebensziele erscheinen lassen kann.