

Vorwort zur Buchausgabe

Die Beschäftigung mit digitalen Spielen ist für mich nicht nur ein wissenschaftliches Projekt, sondern das Ergebnis einer langjährigen persönlichen Auseinandersetzung mit einem Medium, das mein eigenes Aufwachsen ebenso geprägt hat wie meine akademische Perspektive. Videospiele sind aus modernen, digitalisierten Gesellschaften nicht mehr wegzudenken. Sie prägen Kommunikationsformen, Freizeitgestaltung, ästhetische Vorstellungen und soziale Interaktionen ganzer Generationen. Gleichzeitig haben sie sich technisch, narrativ und gestalterisch rasant weiterentwickelt. Digitale Spiele erzählen komplexe Geschichten, inszenieren moralische Konflikte, simulieren gesellschaftliche Systeme und eröffnen Erfahrungsräume, die weit über das hinausgehen, was klassische Medien leisten können. Diese Entwicklung ist kein Randphänomen, sondern Ausdruck eines tiefgreifenden kulturellen Wandels.

Bis heute erinnere ich mich an meinen ersten Durchlauf von *Mass Effect*. Das Spiel stellte mich nicht nur vor zahlreiche schwerwiegende Entscheidungen, sondern konfrontierte mich früh mit einem klassischen moralischen Dilemma. Während einer Mission auf dem Planeten Virmire kann das Missionsziel nur erreicht werden, wenn ich einen meiner Gefährten opfere. ‚Kaidan Alenko‘ und ‚Ashley Williams‘ sind mir durch ihre Eigenheiten ans Herz gewachsen, beide bereit, sich für das Wohl der Mission zu opfern. Das Spiel fordert mich als Spieler dazu auf, zu wählen, wen ich rette und wen ich zurücklassen muss. Nach meiner Entscheidung habe ich mein erstes Teammitglied verloren – und erst in diesem Moment wurde mir bewusst, wie stark digitale Charaktere emotional wirken können und welche Bedeutung virtuelle Erfahrungen für moralische Reflexionen haben.

Was zunächst als selbstverständlicher Teil der eigenen Medienbiografie erschien, wurde im Laufe der Zeit zu einem Gegenstand kritischer Reflexion: Warum berühren uns bestimmte Spiele? Warum bleiben einzelne Entscheidungen im Gedächtnis, obwohl sie „nur“ virtuell sind? Warum fühle und leide ich mit digitalen Charakteren mit? Und warum entfalten digitale Spiele eine gesellschaftliche Wirkmacht, die in öffentlichen Debatten lange unterschätzt wurde? Diese Fragen bildeten den Ausgangspunkt des vorliegenden Dissertationsprojekts.

Teil meiner eigenen Medienbiografie war stets die ambivalente Debatte über digitale Spiele in Deutschland. Zwar existieren bereits differenzierte wissenschaftliche Auseinandersetzungen, doch im öffentlichen Diskurs dominierten häufig vereinfachende Narrative. Videospiele gelten als Zeitvertreib, als Risikofaktor oder gar als Problemfall und seltener als kulturelle oder pädagogische Ressource. Mittlerweile entstandene Einrichtungen wie die *Games Bavaria* oder das *House of Games Berlin* stehen nun sinnbildlich für einen Wandel, der über eine reine gesellschaftliche Imagekorrektur hinausgeht. Sie machen sichtbar, dass die gesellschaftliche, ökonomische und kulturelle Bedeutung digitaler Spiele in Deutschland erkannt und sichtbarer werden. In Gesprächen mit Pädagog:innen, Forschenden und Praktiker:innen wurde mir in den vergangenen Jahren immer wieder deutlich, wie sehr sich unter Fachleuten die Haltung gegenüber diesem Medium geöffnet hat. Spiele werden zunehmend als Teil einer lebendigen Kultur verstanden, der ebenso reflektiert werden sollte wie Film, Literatur oder Theater.

Besonders eindrucksvoll zeigt sich diese Veränderung im Bereich der politischen Bildung. Während zu Beginn digitale Spiele lange Zeit kaum als ernstzunehmendes Bildungsmedium galten, wird heute immer deutlicher, welches Potenzial insbesondere *Serious Games* in diesem Feld entfalten können. In meiner eigenen Auseinandersetzung mit dem Thema wurde schnell klar, dass Spiele etwas leisten können, das vielen traditionellen Bildungsformaten schwerfällt: Sie ermöglichen es, gesellschaftliche Probleme nicht nur zu erklären, sondern erfahrbar zu machen. Spielende werden zu Akteuren, deren Entscheidungen Konsequenzen für eine komplette virtuelle Welt haben. Sie erleben Dilemmata, Scheitern, Ambivalenz und Verantwortung nicht abstrakt, sondern situativ. Gerade für politische Bildung, die häufig mit komplexen, widersprüchlichen und emotional aufgeladenen Themen arbeitet, eröffnet das neue didaktische Perspektiven. Die Vielschichtigkeit des Mediums wird besonders deutlich, wenn man sich Spiele wie *Path Out* anschaut. In Zusammenarbeit mit dem aus Syrien geflüchteten Jack Gutmann hat das Entwickler:innen-Team von *Causa Creations* ein Spiel entwickelt, das Spieler:innen die schwierigen Situationen von Menschen auf der Flucht aufzeigt. Gleichzeitig wird durch Spielen das Wort ‚Flüchtling‘ aufgebrochen und gezeigt, dass dahinter Menschen mit einem einzigartigen Schicksal stehen. Jack Gutmann begleitet mittels Videobotschaften die Spielenden, ordnet Situationen konkret ein und bricht Klischees über Syrien auf. Mit dem Flüchtlingskommissariat der Vereinen Nationen wurde eine kürzere (rund 30–45 Minuten) Version des Spiels erstellt, die sich für den Einsatz im Unter-

richt eignet. Für diese Schulversion wurden gleichzeitig begleitende Schulmaterialien entwickelt. Dieses Beispiel zeigt, dass das Potenzial digitaler Spiele auch im schulischen Kontext immer sichtbarer wird. Während des Schreibens habe ich immer wieder Gespräche mit Lehrkräften geführt und meine Ideen diskutiert. Das Interesse an neuen, interaktiven Lehrmethoden ist zwar sehr groß, aber die Unsicherheit im Umgang mit digitalen Spielen ist ebenso stark vorhanden. Spiele können den Unterricht bereichern, aber stellen auch neue Anforderungen an didaktische Planung, Moderation und Reflexion. Sie fordern Lehrkräfte heraus, Kontrolle abzugeben, Spielprozesse zu begleiten und offenere Lernverläufe zuzulassen. Gleichzeitig eröffnen sie aber Schüler:innen auch Möglichkeiten, sich aktiv mit Inhalten auseinanderzusetzen, Verantwortung zu übernehmen und eigene Perspektiven einzubringen. Gerade hier zeigt sich, dass digitale Spiele kein Ersatz für pädagogische Arbeit sind, sondern ein Werkzeug, dessen Wirkung maßgeblich von der Einbettung abhängt. Daraus ergibt sich die Frage, wie diese Potenziale verantwortungsvoll genutzt werden können.

Dies zeigt sich beispielsweise sehr gut in der prominenten Rolle des Zweiten Weltkriegs als häufig genutztes Setting in digitalen Spielen – insbesondere dann, wenn mir das Spiel ermöglicht, auch mit den Achsen-Mächten zu gewinnen. Angesichts aktueller Entwicklungen – etwa der Integration eines Holocaust-Museums in Spielen wie *Fortnite* – rückte für mich zunehmend die Frage nach einem verantwortungsvollen Umgang mit Erinnerungskultur im digitalen Spiel in den Mittelpunkt. Besonders die Auseinandersetzung mit der nationalsozialistischen Vergangenheit stellt dabei hohe ethische und gestalterische Anforderungen an das Medium. In Deutschland wurde die Verbindung von digitalen Spielen und Erinnerungskultur insbesondere im Jahr 2020 verstärkt öffentlich wahrgenommen, als eine breite Debatte um das Spiel *Through the Darkest of Times* des Berliner Studios Paintbucket Games entstand. Diese Diskussion machte zugleich eine medienhistorische Besonderheit sichtbar: Im Vergleich zu anderen Medienformen konnten digitale Spiele in Deutschland lange Zeit keine verfassungswidrigen Symbole darstellen. Zwar war dies rechtlich nicht grundsätzlich untersagt, doch führte die Praxis der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), entsprechende Spiele nicht zu prüfen, zu erheblichen Einschränkungen in Vertrieb und Bewerbung. In der Folge entschieden sich viele Entwicklerinnen und Entwickler, historische Symboliken durch fiktive Ersatzzeichen zu ersetzen. Mit *Through the Darkest of Times* beschritt Paintbucket Games bewusst einen anderen Weg. In dem Spiel, das den zivilen Widerstand gegen das NS-

Regime thematisiert, werden reale historische Symbole und Kontexte verwendet. Dies löste eine intensive gesellschaftliche und fachliche Debatte darüber aus, ob und unter welchen Bedingungen eine realhistorische Darstellung des Nationalsozialismus in digitalen Spielen möglich und verantwortbar ist. Die anschließende Recherche zeigte, dass andere Spiele – etwa *My Memory of Us* – einen alternativen Ansatz wählen, indem sie die Thematik in ein fiktionalisiertes Setting verlagern, dabei jedoch vergleichbare moralische und erinnerungskulturelle Botschaften vermitteln. Diese unterschiedlichen Herangehensweisen sowie die grundsätzliche gesellschaftliche Bedeutung von Erinnerungskultur machten das Thema zu einem besonders geeigneten Fallbeispiel für die vorliegende Arbeit. In Gesprächen mit Vertreter:innen von Gedenkstätten sowie mit Spieleentwickler:innen ließ sich ein verantwortungsvoller Zugang zur Einbettung von Erinnerungskultur in digitalen Spielen identifizieren. Dabei zeigte sich, dass die Praxis vielfach weiter fortgeschritten ist, als es rein theoretische Überlegungen zunächst vermuten ließen. Besonders deutlich wurde dies am Beispiel der KZ-Gedenkstätte Neuengamme, die zum Zeitpunkt der Gespräche bereits an einem eigenen digitalen Erinnerungsprojekt arbeitete. Das daraus entstandene *Digital Remembrance Game* „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ ist inzwischen veröffentlicht, wird von begleitendem Lehrmaterial flankiert und findet bereits erfolgreich Anwendung in der Bildungsarbeit. Dieses Beispiel verdeutlicht eindrücklich, dass die Auseinandersetzung mit der verantwortungsvollen Darstellung von Erinnerungskultur in digitalen Spielen nicht nur von wissenschaftlichem Interesse ist, sondern eine gesellschaftliche Notwendigkeit darstellt.

Das zweite in dieser Arbeit thematisierte Fallbeispiel widmet sich der Klimakommunikation. Noch vor Beginn der Corona-Pandemie prägte der Klimawandel maßgeblich den öffentlichen Diskurs – nicht zuletzt durch gesellschaftliche Bewegungen wie *Fridays for Future*, die das Thema nachhaltig auf die politische und mediale Agenda setzten. Während und nach der Pandemie verlor der Klimawandel jedoch spürbar an öffentlicher Aufmerksamkeit, da andere, als akuter wahrgenommene Krisen in den Vordergrund traten. Diese Verschiebung verdeutlicht, wie volatil gesellschaftliche Diskurse sind und wie schnell langfristige Problemlagen aus dem Fokus geraten können. Parallel zu diesem Rückgang der öffentlichen Aufmerksamkeit lässt sich jedoch eine gegenläufige Entwicklung im Bereich digitaler Spiele beobachten: Fragen der Nachhaltigkeit und des Klimawandels wurden dort zunehmend sichtbar und systematisch in Spielmechaniken integriert. Ein

prägnantes Beispiel hierfür stellt die Erweiterung *Gathering Storm* des Strategiespiels *Civilization VI* dar. In dieser Erweiterung werden die Konsequenzen des Klimawandels nicht lediglich narrativ thematisiert, sondern als dynamisches System erfahrbar gemacht. Spielende begleiten eine Zivilisation von der Steinzeit bis in die Moderne, wobei frühe Entscheidungen – etwa zur Standortwahl von Siedlungen oder zur Nutzung natürlicher Ressourcen – erst Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte später ihre Wirkung entfalten. Die langfristigen Folgen industrieller Entwicklung werden dabei unmittelbar erfahrbar: Wird der Umgang mit Umweltressourcen vernachlässigt, können im Spiel Polarkappen schmelzen, der Meeresspiegel ansteigen und Naturkatastrophen auftreten, die die eigene Zivilisation existenziell bedrohen. Sind Spielende von diesen Entwicklungen akut betroffen, sind sie gezwungen zu reagieren, um das Überleben ihrer Gesellschaft zu sichern. Auf diese Weise ermöglichen digitale Spiele einen Perspektivwechsel, der die Entstehung und Dynamik des Klimawandels nachvollziehbar macht und zur kritischen Reflexion eigener Entscheidungen anregt. Auch verschiedene Serious Games greifen diese Themen auf. Titel wie *Plasticity* oder *Endling – Extinction is Forever* fokussieren die ökologischen Folgen menschlichen Handelns und machen deren Konsequenzen auf emotionaler und erfahrungsbasierter Ebene zugänglich. In Spielen wie *Eco* wird darüber hinaus ein kooperativer Ansatz verfolgt: Spielende arbeiten im Multiplayer gemeinsam daran, ökologische und gesellschaftliche Herausforderungen zu bewältigen, wodurch kollektive Verantwortung und Aushandlungsprozesse in den Vordergrund rücken. Das Fallbeispiel der Klimakommunikation zeigt damit exemplarisch, dass die in dieser Arbeit herausgearbeiteten Lern- und Vermittlungspotenziale digitaler Spiele nicht auf historische Themen beschränkt sind. Vielmehr eröffnen digitale Spiele auch im Umgang mit aktuellen gesellschaftlichen Herausforderungen spezifische Bildungschancen, indem sie komplexe Zusammenhänge erfahrbar machen und moralische wie politische Reflexion an interaktive Entscheidungsprozesse binden.

Während meiner Forschung wurde jedoch zunehmend deutlich, dass die Vermittlungsmöglichkeiten digitaler Spiele nicht nur von demokratischen Akteuren genutzt werden. Auf einer Tagung in Salzburg wurde ich gefragt, ob solche Befunde nicht auch dafür verwendet werden könnten, antidemokratische Inhalte oder Fake News zu verbreiten. Diese Frage, insbesondere im Zusammenhang mit digitaler Erinnerungskultur, ließ mich nicht los – und so begann ich, dieses Feld genauer zu untersuchen. Besonders in der rechtsextremen Szene lässt sich seit einigen Jahren ein hohes Maß an Medi-

enkompetenz im Umgang mit digitalen Spielen beobachten. Spiele werden dort gezielt als Räume genutzt, in denen Ideologien vermittelt, Gemeinschaft erzeugt und rechtsextreme Narrative normalisiert werden können. Dieses Erkenntnis zeigt nur einmal mehr, warum die Frage nach der verantwortlichen Vermittlung von Themen in digitalen Spielen in den Mittelpunkt rücken muss. Trotz vieler Debatten sind Spiele kein politikfreier Raum. Sie sind gestaltete Räume, in denen Werte transportiert werden – bewusst oder unbewusst. Die Frage ist daher nicht, ob Spiele politisch wirken, sondern wie und in wessen Sinne. Diese Einsicht verleiht der wissenschaftlichen und pädagogischen Auseinandersetzung mit dem Medium zusätzliche Dringlichkeit.

Gerade vor diesem Hintergrund erscheint es mir zentral, dass Videospiele in der Gesellschaft nicht nur akzeptiert, sondern verstanden werden. Noch immer besteht eine spürbare Diskrepanz zwischen Nutzer:innenzahlen des Mediums und seiner vergleichsweise zögerlichen Anerkennung im öffentlichen Diskurs. Diese Lücke führt dazu, dass Spiele entweder überschätzt oder unterschätzt, selten jedoch differenziert betrachtet werden. Eine ernsthafte gesellschaftliche Debatte über digitale Spiele muss ihre Chancen und Risiken gleichermaßen berücksichtigen. Sie muss anerkennen, dass Spiele emotionale Bindungen schaffen, Weltbilder prägen und moralische Vorstellungen beeinflussen können. Nur wenn diese Debatte geführt wird, lässt sich das Medium langfristig in demokratische, kulturelle und bildungspolitische Prozesse integrieren. Die Arbeit plädiert daher für einen bewussten, reflektierten Umgang mit dem Medium – in Forschung, Gestaltung und Bildung.

Das vorliegende Buch verfolgt damit ein doppeltes Ziel: Es möchte digitale Spiele als moralische Handlungswelten theoretisch fassen und zugleich konkrete Kriterien für eine verantwortungsvolle Vermittlung gesellschaftlich relevanter Themen entwickeln. Methodisch verbindet es theoretische Modellbildung mit exemplarischer Analyse und ordnet diese in aktuelle gesellschaftliche Diskurse ein. Das Vorwort versteht sich als Einladung, die folgenden Kapitel und Einzelbeiträge nicht isoliert, sondern als zusammenhängende Argumentation zu lesen, die digitale Spiele als ernstzunehmenden Bestandteil gesellschaftlicher Aushandlungsprozesse begreift.

Passau, den 17.12.2025

Philip Dietrich