

Philip Dietrich: Diese Handlung wird Konsequenzen haben! Videospiele als generationsübergreifende Chance des moralischen Lernens

Beitrag aus Heft »2023/06: merzWissenschaft 2023 | Der Generationenbegriff in Medienforschung und Medienpädagogik«

Die Studie befasst sich mit der Frage, ob Videospiele eine Chance des generationenübergreifenden moralischen Lernens bieten. Generationenabhängig können verschiedene Nutzungsmotive für digitales Spielen identifiziert werden. Es zeigt sich, dass alle Generationen sich selbst für ihre Handlungen in Videospielen verantwortlich sehen, jedoch neigen die jüngeren Generationen eher dazu, moralische Dilemmata in virtuellen Handlungswelten wahrzunehmen und übertragen diese in die Realität. Insgesamt wird deutlich, dass eine Grundlage für moralisches Lernen vorhanden ist und verschiedene Zugänge für die Medienpädagogik entstehen.

This study addresses the question of whether video games offer an opportunity for intergenerational moral learning. Depending on the generation, different usage motives for digital gaming can be identified. It turns out that all generations see themselves as responsible for their actions in video games, but the younger generations tend to perceive moral dilemmas in virtual worlds of action and transfer them to reality. Overall, it becomes clear that a basis for moral learning exists and that different approaches for media education are emerging

Literatur

Anderson, M. & Keehn, G. (2020). 'OK Boomer': Internet Memes as Consciousness Building. The Radical Teacher, 118, (S. 56–63). <https://jstor.org/stable/48694804>

Beranek, A. & Ring, S. (2016). Nicht nur Spiel – Medienhandeln in digitalen Spielwelten als Vorstufe zu Partizipation. merz Wissenschaft, 60 (6) (S. 22-32)

Bitkom (2022). Anteil der Computer- und Videospiele in Deutschland in den Jahren 2013 bis 2022. Statista. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/315860/umfrage/anteil-der-computerspieler-in-deutschland>

Black, J. (2016). An introduction to the Moral Agency Scale: Individual differences in moral agency and their relationship to related moral constructs, free will, and blame attribution. Social Psychology, 47(6), (S. 295-310). <https://doi.org/10.1027/1864-9335/a000284>

BLM (2017). Formen von Medialitätsbewusstsein. Relationen zwischen digitalem Spiel und Wirklichkeit am Beispiel moralischer Entscheidungen. Nomos.

Boelmann, J. & Klossek, J. (2013). Das Bochumer Modell literarischen Verstehens. In: J. Boelmann & D. Frickel (Hrsg.), Literatur-Lesen-Lernen. Festschrift für Gerhard Rupp. Peter Lang (S. 43-66).

- Blumler J. & Katz E. (1974). The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications. 1st ed. Sage.
- Christen, M. (2009). Experimente in der Ethik. In: Information Philosophie (4), (S. 16-25).
- Christen, M. (2010): Naturalisierung der Moral? Abklärung des Beitrags der Neurowissenschaft zum Verständnis moralischer Orientierung. In J. Fischer, S. Gruden (Hrsg.), Die Strukturen der moralischen Orientierung. Interdisziplinäre Perspektiven. LIT-Verlag, (S. 49-123).
- Christen, M., Faller, F., Götz, U. & Müller, C. (2012). Serious Moral Games: Erfassung und Vermittlung moralischer Werte durch Videospiele. Institut für Designforschung.
- De Grove F., Cauberghe V. & Van Looy J. (2016). Development and validation of an instrument for measuring individual motives for playing digital games. Media Psychol, 19 (S. 101-125).
- Egger, A., Gattringer, K. & Kupferschmitt, T. (2021). Generationenprofile der Mediennutzung im digitalen Umbruch. Media Perspektiven, 05/2021, (S. 270-291).
- Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. <https://utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition> [Zugriff: 24.05.2023]
- Fischer, S. (2021). Moralische Spiele auf YouTube. Die Darstellung ethischer Computerspiele im Let´s Play und ihre Diskussion in den Userkommentaren. Springer VS.
- Hocking, C. (2007). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html [Zugriff: 17.08.2023]
- Huizinga, J. (1956). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt Verlag.
- KKH (2019). Die Sucht kommt spielend. Online-Gaming ist jetzt eine Krankheit – KKH-Experte warnt vor Folgen der Abhängigkeit. <https://kkh.de/presse/pressemeldungen/die-sucht-kommt-spielend>
- Koo, G. & Seider, S. (2010). Video games for prosocial learning. In: K. Schrier, D. Gibson (Hrsg.), Ethics and game design: Teaching values through play. Information Science Reference (S. 16-34).
- Kruip, G. & Winkler, K. (2010). Moraltheoretische, entwicklungspsychologische und andragogisch-konzeptionelle Grundlagen ethischen Lernens. In H. Gisbertz, G. Kruip, M. Tolksdorf (Hrsg.), Ethisches Lernen in der allgemeinen Erwachsenenbildung. W. Bertelsmann (S. 15-56).
- Kunczik, M. (2013). Gewalt – Medien – Sucht: Computerspiele. LIT-Verlag.
- Leisten, S. (2020). Wer will ich sein? Ethisches Lernen an TV und Videospielserien sowie Let´s Plays. Schüren Verlag.

Lippok, M. (2020). Life is about Choices. Moralische Bildung im Rahmen der medienpädagogischen Arbeit mit Computerspielen. In V. Mehringer & W. Waburg (Hrsg.), Spielzeug, Spiele und Spielen. Aktuelle Studien und Konzepte. Springer VS Verlag (S. 197-214).

López-Fernández, F., Mezquita, L., Griffiths, M., Ortet, G. & Ibáñez, M. (2020). The development and validation of the Videogaming Motives Questionnaire (VMQ). PLoS ONE 15(10). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0240726>

Pietraß, M. & Schäffer, B. (2011). Mediengenerationen – vom Kohortenvergleich zu generationsspezifischen Habitus. In: T. Eckert, A. von Hippel, M. Pietraß, B. Schmidt-Hertha (Hrsg.) Bildung der Generationen. VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-531-92837-1_26

Pohling, R. (2018). Moralische Sensitivität – Grundlage zur Wahrnehmung gesellschaftlicher Verantwortung in Organisationen. Universitätsverlag Chemnitz.

Rest, J. (1986). Moral Development: Advances in Research and Theory. Praeger.

Reynolds, S. J. (2008). Moral attentiveness: Who pays attention to the moral aspects of life? Journal of Applied Psychology, 93(5), 1027–1041. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.93.5.1027>

Ryan R., Rigby C. & Przybylski A. (2006.) The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. Motiv Emot. 30 (S. 344–360).

Schäffer, B. (2003). Generationen – Medien – Bildung. Medienpraxiskulturen im Generationenvergleich. Leske + Budrich.

Schröder, M. (2018). Der Generationenmythos. KZfSS Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie 70 (S.469–494).

Statistisches Bundesamt (2022). Anzahl der Einwohner in Deutschland nach Generationen am 31. Dezember 2021 (in Millionen): In Statista. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1130193/umfrage/bevoelkerung-in-deutschland-nachgenerationen> [Zugriff: 24.05.2023]

Steam (2023). Baldur´s Gate 3. https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3 [Zugriff: 24.05.2023]

Suter, L. (2016). Medienerziehung und Videogames. Welche Rolle spielen die Spielhäufigkeit der Eltern und der von den Eltern vermutete Einfluss von Videogames auf ihr Kind? merz Wissenschaft, 60 (6) (S. 33-45).

Unterhuber, T. & Schellong, M. (2016). Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen. In Redaktion PAIDIA (Hrsg.), »I´ll remember this«. Funktionen, Inszenierung und Wandel von Entscheidungen im Computerspiel. Verlag Werner Hülsbusch.

Weiß, T. & Glaser, L. (2023). Staatsverständnisse in dystopischen Videospielen. Wie die Spiele BioShock und Papers, Please den dystopischen Staat erlebbar machen. In: P. Seyferth (Hrsg.), Dystopie und Staat. Nomos (S. 195-219).

Werther, F. (2019). Brüchige Handlungslogik – Ludonarrative Dissonanzen und narrative Handlungslogik im Computerspiel. MiDU – Medien im Deutschunterricht (1) (S. 15-30). (40.177 Z.)

Zimmermann, C. & Falk, F. (Hrsg.) (2020). Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games.
<https://kulturrat.de/wp-content/uploads/2020/12/HandbuchGameskultur.pdf>