

A man with a beard, wearing a black VR headset and a black t-shirt with a white geometric pattern, is sitting on a blue mat on a cobblestone path. He is holding two black VR controllers. To his left is a white sign with the text "GAMES FOR FUTURE" in bold black letters. To his right is a green backpack and a black VR controller with a red button. The background is a textured wall with a horizontal line.

**GAMES  
FOR  
FUTURE**

[t1p.de/gff-padlet](https://t1p.de/gff-padlet)

games for future –  
Spiele(n) mit ernsten Themen

Jürgen Slegers | Spielraum |  
Technische Hochschule Köln

Kontakt:  
[juergen.slegers@th-koeln.de](mailto:juergen.slegers@th-koeln.de)

**Name:**

**Jürgen Sleegers**

Spielraum | Institut für Medienpädagogik  
und Medienforschung | TH Köln

**Vorkenntnisse /  
EPs:**

- > 13 Jahre Spielraum an der TH
- > 20 Jahre Medienpädagogik
- > 40 Jahre spiele ich digitale Spiele
- > 10 Jahre Papa

**Lieblingsspiele:**

**Snake vs Snake, Heave Ho, Oceanhorn 2**



**Vertrauen Sie  
auf Ihre eigenen  
Kompetenzen.**



**Nutzen Sie die  
Kompetenzen  
der  
Schüler\*innen.**



**Finden Sie  
gemeinsam  
neue Wege.**



**Nutzen Sie die  
Erfahrungen &  
Anregungen  
anderer.**

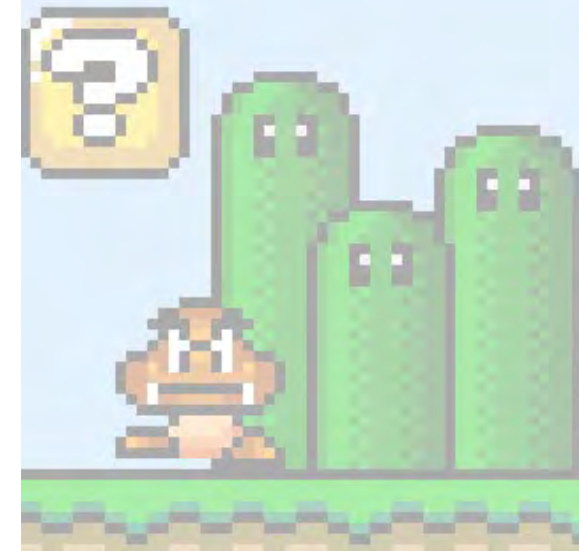


**Spielen ist eine  
ernste Sache,  
die Freude  
macht.**



**idea first:**

**Ist der  
Einsatz  
digitaler  
Spiele im  
eigenen  
Unterricht  
möglich,  
sinnvoll &  
gewollt ist?**



PAC-MAN



100

MARIO



100

PIKACHU



100

PRINZESSIN IDA



100

200

200

200

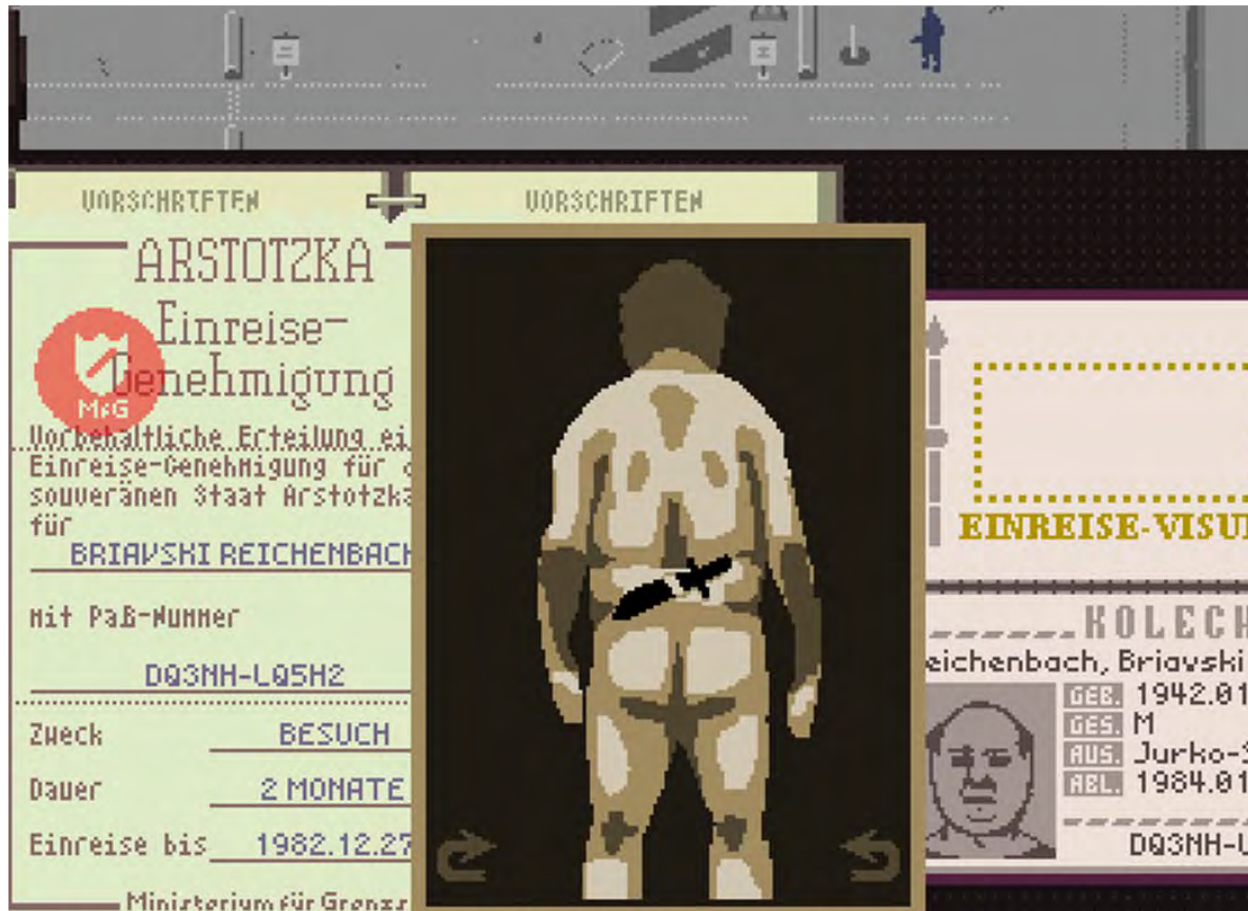
200

300

300

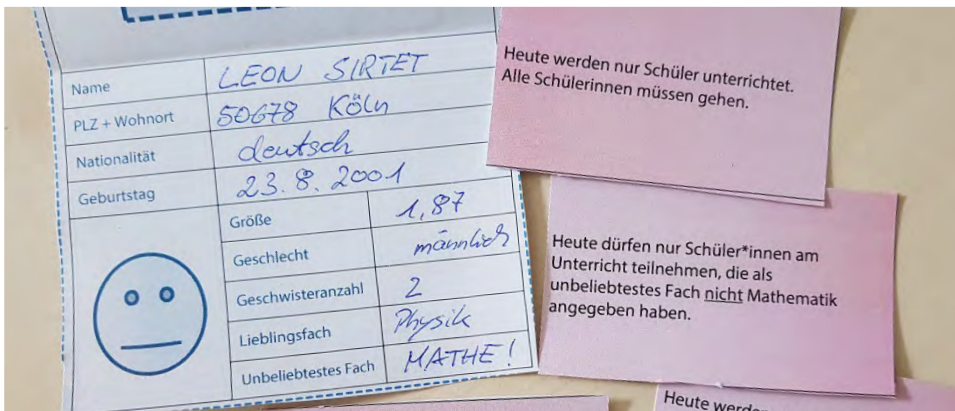
300

300



Fotos: Jürgen Slegers | Screenshots: Rechte beim Publisher/Entwicklerteam

- „Papers, Please.“ als Vorlage
- „analoge“ Methode
- Rollenspiel für Schüler\*innen ab 5ter Klasse
- „Papers, Please.“ zur Einlasskontrolle an einer Schule im Jahr 2022“
- Spiele-Webseite: [papersplea.se](https://papersplea.se)





# UNKNOWN GAMES

26.10.2017

MELTDOWN-BAR KÖLN  
KYFFHÄUSERSTRASSE 39  
50674 KÖLN



SPICELRAUM  
Spielraum  
MELTDOWN

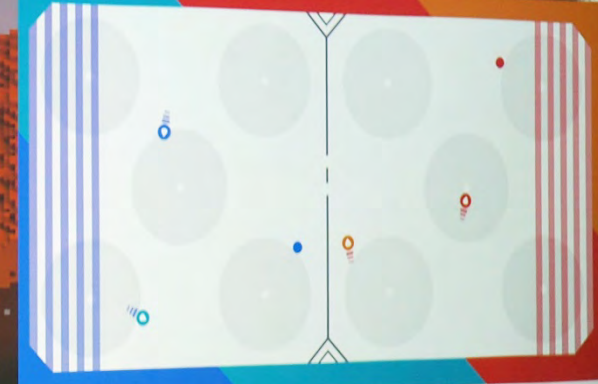
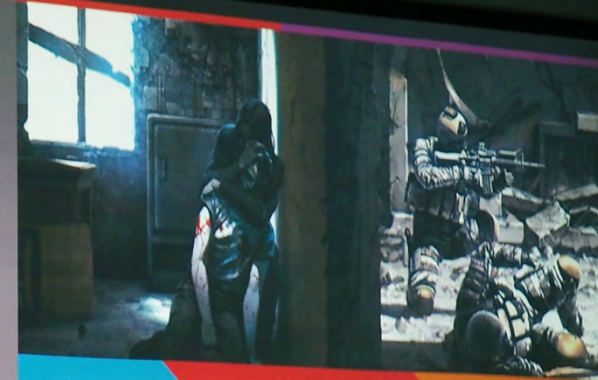
# UNKNOWN GAMES

26.10.2017

MELTDOWN-BAR KÖLN  
KYFFHÄUSERSTRASSE 39  
50674 KÖLN

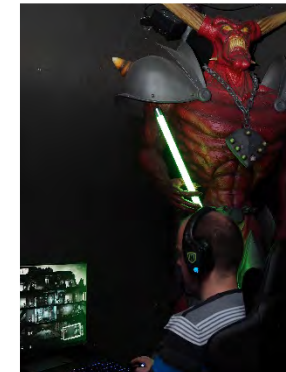
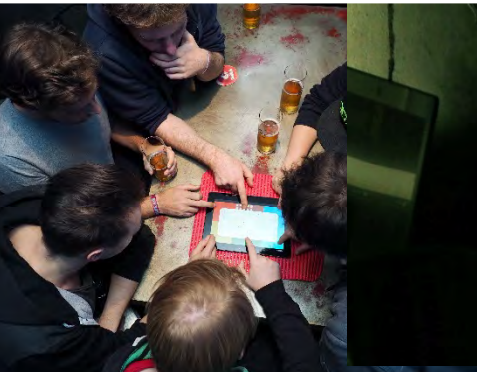


SPICELRAUM  
Spielraum  
MELTDOWN

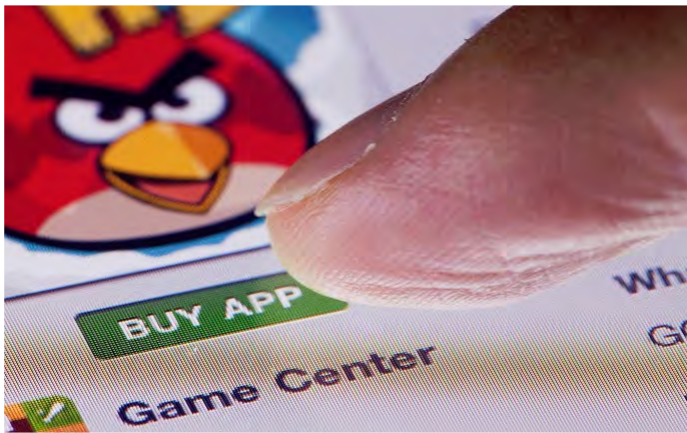


Herzlich Willkommen

- Unknown Games
- Angebot in einer eSport-Bar
- Interessierte Teilnehmende
- Prinzip kann in anderen Kontexten übernommen werden (OKJA, Schule, Bibliothek etc.)

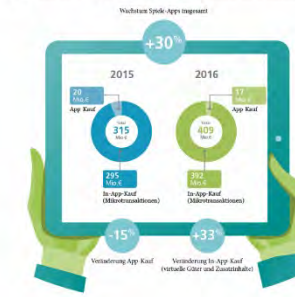


Fotos: Jürgen Sleepers



#### Umsatz mit Spiele-Apps

App-Kauf und In-App-Kauf (virtuelle Güter und Zusatzinhalte)



BIU  
Bundesinstitut  
für  
Informationstechnik  
und  
Kommunikation

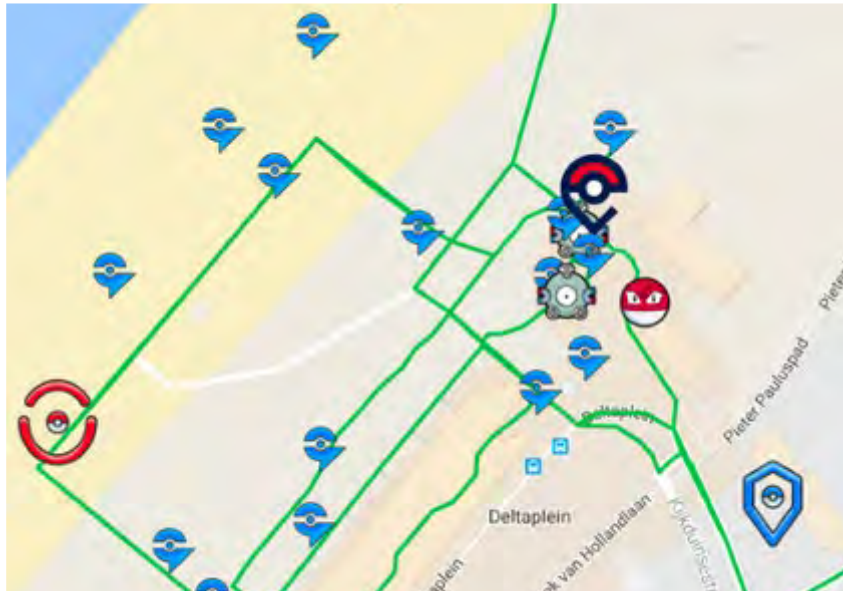
Fotos: Jürgen Slegers | Screenshots: Rechte beim Publisher/Entwicklerteam



- In-App-Käufe sind ein erfolgreiches Verkaufsmodell
- Relevantes Thema für Spieler\*innen (jung / alt)
- Methode bietet guten Einstieg über analoges Spiel, Emotionen, und Erfahrungen → geeignete Grundlage für Reflexion



## Wo fängt Cheaten an und wo hört Spielen auf?

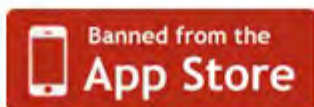


Fotos: Jürgen Sleepers | Screenshots: Rechte beim Publisher/Entwicklerteam

- Pokémon Go: Hoher Bekanntheitsgrad und viele individuelle Erfahrungen
- Methode bezieht gezielt auch Nicht-Spieler\*innen ein
- Cheaten (Schummeln) und Fair Play – gute Ausgangspunkte für Austausch über Haltungen, Werte, Moral
- Lebensweltbezug lässt sich gut herstellen
- Link zum Video: [youtube.com/watch?v=V5RA\\_8NmgXY](https://youtube.com/watch?v=V5RA_8NmgXY)

# PHONE STORY

Phone Story is an educational game about the dark side of your favorite smart phone. Follow your phone's journey around the world and fight the market forces in a spiral of planned obsolescence.



nerals  
One  
s  
The  
is  
by a



ups

aterial

realize that our amazing gadgets have critical  
its some of the worst humanity has to offer. The  
led "the world's deadliest war" and includes the  
upon. For 15 years the inhabitants of eastern Congo  
of armed groups, all seeking to control the mineral  
n the stripping of the nation of its immense natural  
he government and in transnational corporations.

how the horror is washed off of these minerals  
l components, let's take a quick look at the supply  
olonial world, to manufacturing locations often  
is cheap.

als  
en  
Congo,  
a, 12

are  
ds,  
nany  
5, the  
ive

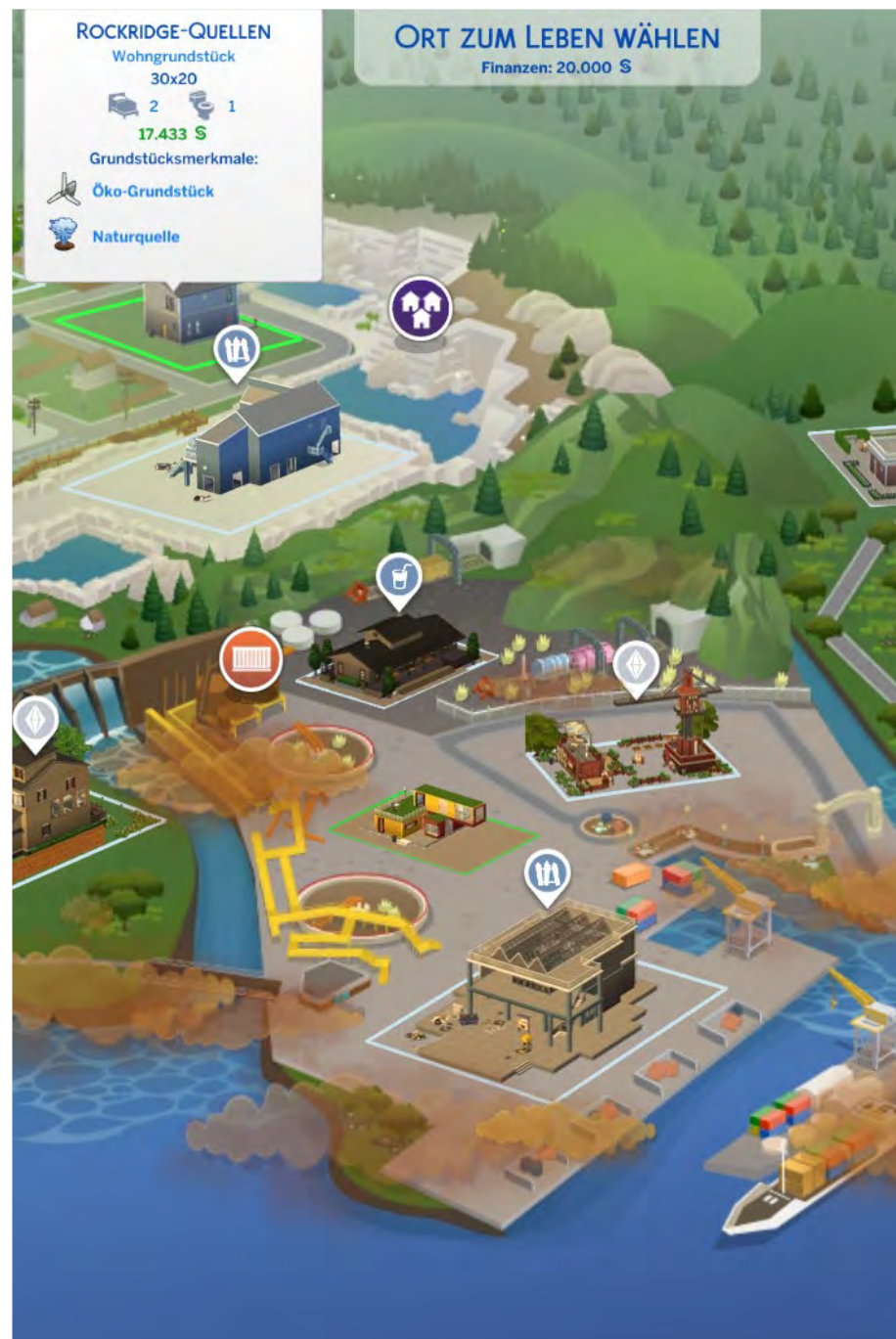
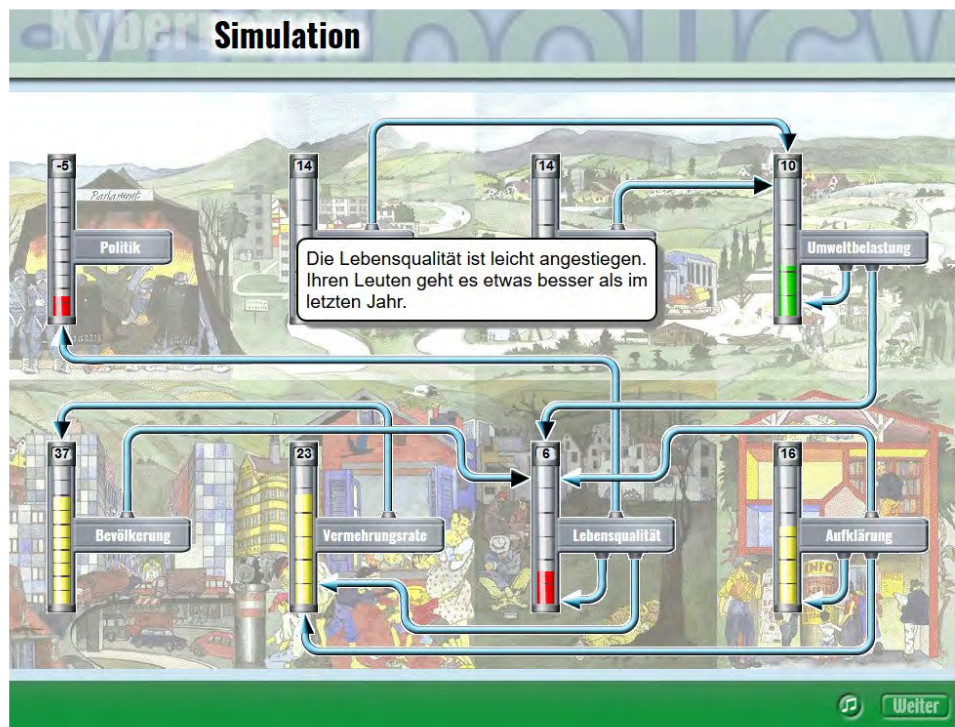


Screenshots: Rechte beim Publisher/Entwicklerteam

- PhoneStory
- Thema mit hoher Relevanz
- Spielerische Vermittlung moralischer Aspekte unserer Kommunikations- / Konsumgesellschaft
- Hintergrundinformationen
- Kostenlos online spielbar, als App < 1€

[phonestory.org](http://phonestory.org)





Screenshots: Rechte beim Publisher/Entwicklerteam

- ecopolicy - Das kybernetische Strategiespiel (Online-Version ab 2021)
- Die Sims4 – Nachhaltig leben
- KEEP COOL mobil
- 3 unterschiedliche Ansätze, um die Themen Wirkungsketten, Nachhaltigkeit & Klimawandel spielerisch zu behandeln.



- Klimaschutzwürfel
- Game Jam:  
Erfindet ein Spiel  
zum Thema  
Klimaschutz!
- Jahrgangsstufe 5
- Teams entwickeln  
anhand der  
erwürfelten  
Spielkonditionen  
ein eigenes Spiel.
- Entwicklung und  
thematische  
Vertiefung findet  
entsprechend des  
Projektumfangs  
und teils auf der  
Meta-Ebene statt.



Screenshots: Rechte beim Publisher/Entwicklerteam

- Pandemic:  
The Board Game

- COVID:  
The Outbreak

- Plague Inc.:  
Evolved

Setting:  
Erste Annäherung über  
Let's plays

- Auswahl eines Spiels  
• oder Verteilung aller  
Spiele auf drei Teams

- Analyse und  
Beschreibung der  
Spiel- und  
Lerninhalte

- Reflektion über die  
erspielten Lerninhalte  
und über den Einsatz  
des Spiels im  
Unterricht

## Welcher Spielertyp bist Du?



- Motivation für die Spielertypen:
- **Killer:** Highscores, Gewinne
- **Archiver:** Auszeichnungen, Errungenschaften
- **Socializer:** Kommentare, Chats
- **Explorer:** Fortschritte, Entdeckungen

Aufgabe: Nimm Dir einen farbigen Stein, der zu Dir passt.

# Von Ritterinnen und Prinzen



Bild: pixabay / StudioX10

- Von Ritterinnen und Prinzen
- Kritische Reflexion in Bezug auf Geschlechterrollen
- Bewusstmachung und Bearbeitung von Stärken, Ängsten und Wünschen
- Auseinandersetzung mit Werten, Normen und gesellschaftlichen Realitäten und deren Abbildern in digitalen Spielen
- Erstellen einer Held\*innen-Top5
- Kostenlose Materialien auf [Digitale-Spielewelten.de](https://digitale-spielewelten.de)

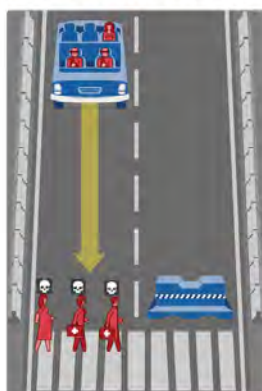
## Was soll das selbstfahrende Auto machen?

Das selbstfahrende Auto mit plötzlichem Bremsversagen wird in diesem Fall ausweichen und in eine Betonbarriere prallen. Das führt zu Tot:

- 2 Kriminelle
- 1 Frau



Beschreibung ausblenden



Beschreibung ausblenden

12 / 13

Das selbstfahrende Auto mit plötzlichem Bremsversagen wird in diesem Fall geradeaus weiterfahren und über einen Zebrastreifen auf der aktuellen Spur fahren. Das führt zu Tot:

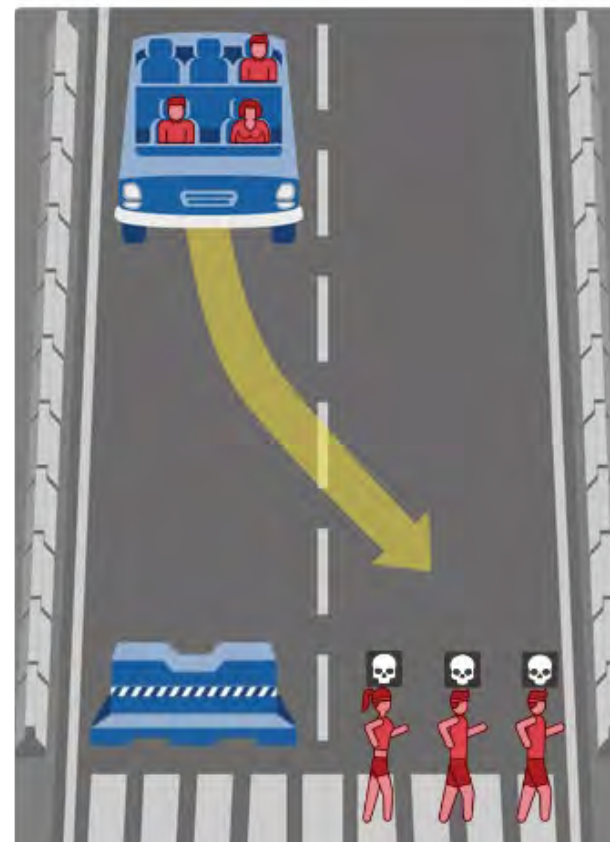
- 1 Schwangere Frau
- 1 Ärztin
- 1 Arzt

## Was sollte der Mann in Blau tun?



- The Moral Machine
- Selbstfahrende Autos und die Moral...
- Kostenloses Online-Angebot plus Editor für eigene Szenarien

[moralmachine.mit.edu/hl/de](http://moralmachine.mit.edu/hl/de)

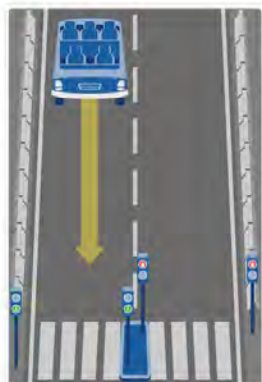


Screenshots: Rechte beim Publisher/Entwicklerteam

Neu beginnen

## Titel für Szenario festlegen

Szenario einreichen



Zebrastreifen in der Spur vorraus



In diesem Ausgang



Zebrastreifen in der anderen Spur

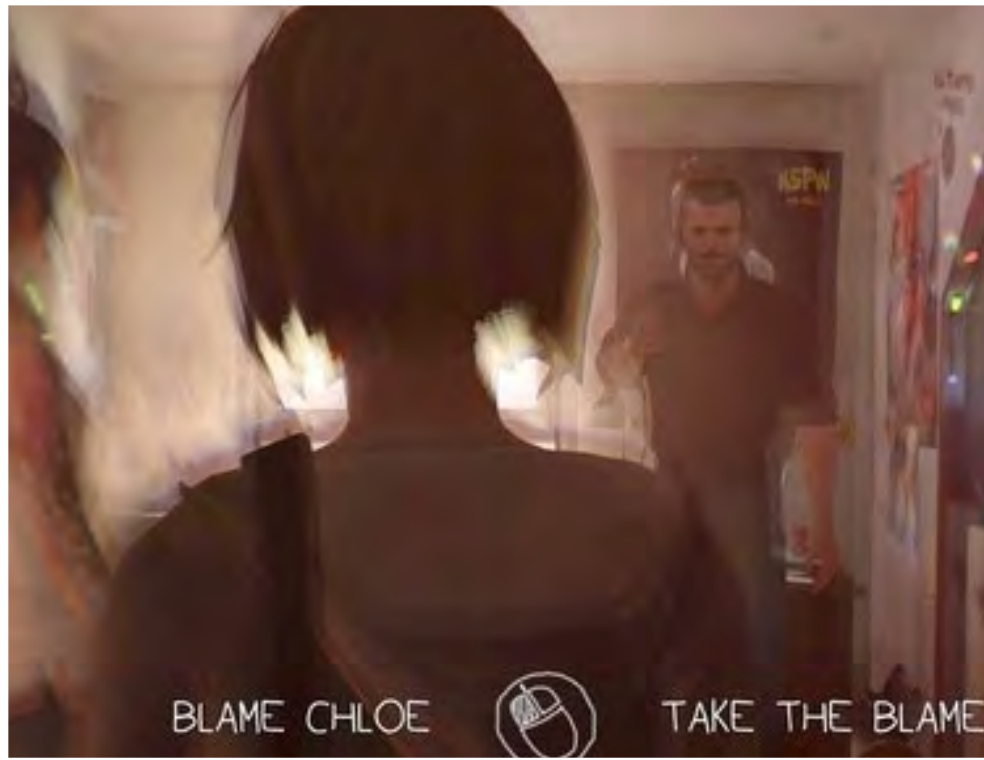


In diesem Ausgang



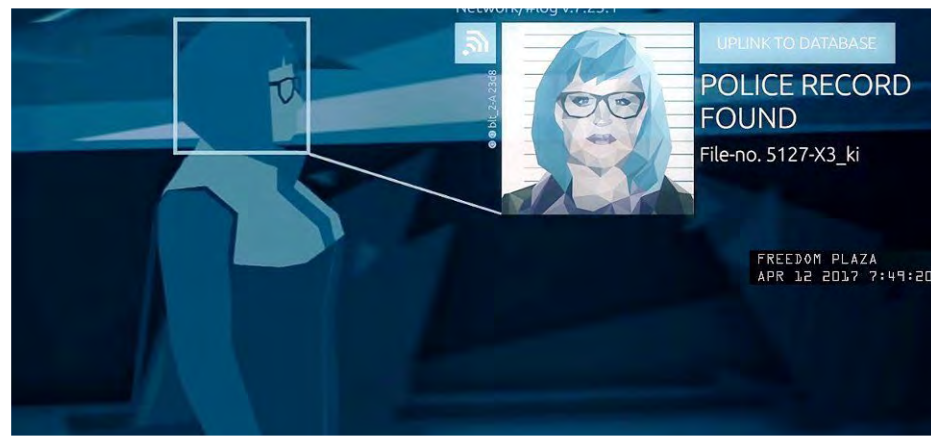
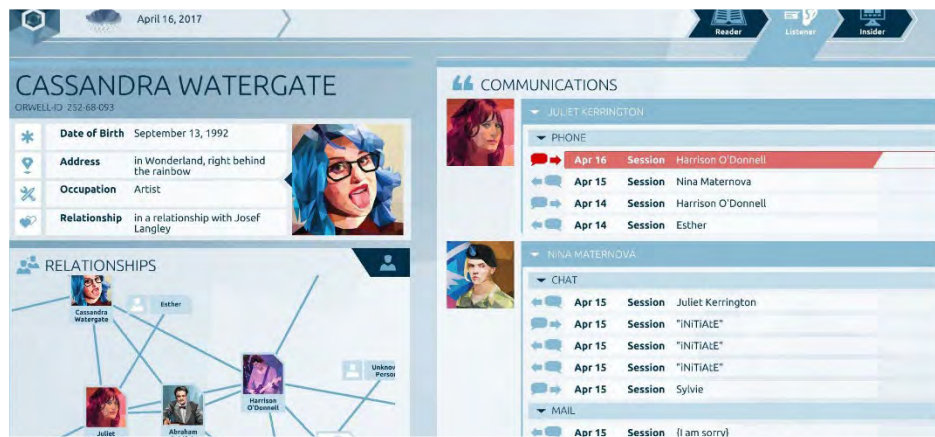
Fotos: Jürgen Sleepers | Screenshots: Rechte beim Publisher/Entwicklerteam

- Eines der häufigsten Gaming-Angebote in der Offenen Jugendarbeit
- Neue Spielregeln, die nicht verraten werden:  
Das Team mit den meisten Toren kommt nicht unbedingt weiter
- Jugendliche reflektieren ihr Spielverhalten und formulieren Regeln für das gemeinsame Spiel



Screenshots: Rechte beim Publisher/Entwicklerteam

- Life is strange
- Abenteuerspiel in fünf Episoden
- Coming-of-Age-Geschichte mit weiblicher Hauptfigur
- Fähigkeit: Zeit zurückdrehen
- Entscheidungen reflektieren
- Jugendgerechte & gesellschaftlich relevante Themen



Screenshots: Rechte beim Publisher/Entwicklerteam

- Orwell / Beholder
- Aktuelle Themen:
  - Big Data
  - Überwachung
  - Medienethik
  - Moral
- Lehrplan-Schnittmengen
- Lebensweltbezug
- +/- englisch