

GAME PATHWAY #2

FACHTAGUNG FÜR GAMEDESIGN
& DIGITALSPIELFORSCHUNG 2024
12.-14. DEZEMBER 2024

Inhaltsverzeichnis

<https://doi.org/10.56250/4107>

GAMPATHY #2 - Dr. Stefan Heinrich Simond; Prof. Nadine Trautzsch; Prof. Jörg Burbach; Prof. Marion Plank; Benedikt Schüler; Prof. Thorsten Zimprich; Prof. Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst	2
EMPATHIEFÖRDERUNG UND GESELLSCHAFTSKRITIK IN GAME UTOPIAS - Sarah Marie Wegmann	8
RESONANZ, EMPATHIE UND <i>DEATH STRANDING</i> - Tobias Klös; Dr. Stefan Heinrich Simond	24
VIRTUELLE WELTEN, REALE EINSICHTEN - Sonja Gabriel	40
GAMEPATHY MEETS PHILOSOPHY AND ETHICS - Roberto Zeugner	55
ASPEKTE HOLISTISCHER GAME-DESIGN-FORSCHUNG - Nadine Trautzsch	76

Gampathy #2

Einleitung der Herausgeber:innen

Dr. Stefan Heinrich Simond

Prof. Nadine Trautzsch

Prof. Jörg Burbach

Prof. Marion Plank

Benedikt Schüler





Prof. Thorsten Zimprich

Prof. Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst

ABSTRACT

Vom 12. bis 14. Dezember 2024 fand die Gamepathy #2 statt, die einerseits aus einer Remote-Fachtagung und andererseits aus einem Game Jam vor Ort am IU-Standort Regensburg bestand. Die Fachtagung umfasste eine Reihe interner sowie externer Vorträge. Die Organisation und Durchführung des Game Jams übernahmen Studierende des B.A. Game Design der IU. Begleitet wurde die Doppelveranstaltung von einem Videoteam der IU und via Stream konnte das Geschehen online verfolgt werden. Die Aufzeichnung ist auf gamepathy.de abrufbar. In diesem Band finden sich einige der Vorträge von der Fachtagung in Textform aufgearbeitet, überdies ergänzt um eine terminologische Auseinandersetzung mit dem Begriff Gamepathy sowie einer kurzen Kontemplation zum übergreifenden Thema: Utopien.

AUTOR:INNEN

	<p>Dr. Stefan Heinrich Simond ist Academic Lecturer im Studiengang Game Design an der IU – Internationale Hochschule. Seine Dissertation mit dem Titel <i>Pixelated Madness. On the Construction of Mental Illnesses and Psychiatric Institutions in Video Games (2023)</i> hat er mit <i>summa cum laude</i> abgeschlossen. Seine aktuelle Forschung konzentriert sich auf digitale Spiele als Resonanzräume sowie auf die Konstruktion von Kampfkunst in digitalen Spielen.</p>
	<p>Nadine Trautzsch ist Professorin für Game Design und Game Art. Mit ihrem Schwerpunkt als Visual Artist, UI, UX und 3D arbeitete sie an digitalen Games und Lern-Apps für Kids. Seit 2017 leitet sie ihr eigenes Studio mit den Schwerpunkten Konzeption, Archäologische Rekonstruktion, Museumsausstellungen und User Experience. In ihren Arbeiten und Projekten nutzt sie interaktive Erzählformate, immersive Technologien sowie Spiel-Elemente, um Geschichte und Informationen erlebbar zu gestalten und einen motivierenden Wissenstransfer zu schaffen. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den Themen des Game Design Prozesses und der Gestaltung von Soft Metriken, wie Spielvergnügen, Immersion und ästhetische Erfahrungsqualitäten.</p>
	<p>Thorsten Zimprich ist Professor und Studiengangsleiter im Studiengang Game Design (B.A.) an der IU Internationale Hochschule. Daher ist einer seiner Forschungsschwerpunkte Lehre und Weiterbildung, um eine spielerische Herangehensweise zu bereichern. 2021 veröffentlicht Thorsten Zimprich das Buch „Gamedesign und Spieleentwicklung für Dummies“, in dem er unter anderem das Selbstlernkonzept der „Buchqueste“ für die Ausbildung von angehenden Gamedesignenden vorstellt. Die Weiterentwicklung dieses Konzeptes liegt ihm sehr am Herzen, weil Rollenspiele sowohl in der Unterhaltung und der Lehre als auch in Kommunikationsprozessen sehr viel Potenzial bieten. Außerdem ist er Gründungsmitglied des Research Center Science Communication an der IU, in dessen Rahmen er u. a. die Nutzung von Serious Games zur Risikokommunikation erforscht.</p>
	<p>Marion Plank ist Game Artist und Experte für die Konzeption, Gestaltung und Animation von Charakteren, Kreaturen und Umgebungen. Nach ihrem Master-Abschluss in Multi Media Art an der Fachhochschule Salzburg konzentrierte sich Plank auf 2D-Pixel-Art und half bei der Entwicklung erfolgreicher Indie-Games-Titel. Während sie ihre eigene Ausbildung und Forschung in den Bereichen Storytelling, Ästhetik und Immersion fortsetzte, begann Plank 2015 mit der Lehrtätigkeit in verschiedenen Hochschulen sowie mit Online-Tutorials für tausende Game-Art-Studierende. Als Botschafterin für "Women in Games" ist sie Ansprechpartnerin und Mentorin für junge weibliche Game Artists.</p>

	<p>Jörg Burbach ist Professor für Game Design mit Schwerpunkt Entwicklung. Er studierte Game Development and Research am Cologne Game Lab der TH-Köln. Sein Masterthema „The Future Perspectives of Point & Click Adventures“ sah das erneute Aufblühen des Genres vorher. In Vorträgen erzählt er seinem Publikum von den Vorzügen von Retro-Games und was von ihnen für die moderne Spieleentwicklung gelernt werden kann. Er schreibt in seinem Blog auf joerg-burbach.de über KI und Technologie und entwickelt als Freiberufler Apps, Spiele und Konzepte.</p>
	<p>Benedikt Schüler ist Academic Lecturer an der IU, mit dem Schwerpunkt Game Design und den Modulen Game Business, Game Monetization und Game Analytics. Nach seinem Studium der Betriebswirtschaftslehre an der Universität Münster war der diplomierte Kaufmann mehr als 25 Jahre in leitenden Managementfunktionen der Spieleindustrie für die Publisher Electronic Arts und Ubisoft tätig. Dort hat er sich für spannendes Entertainment, erfolgreiche Spieleentwicklungen und effektives Marketing engagiert.</p>
	<p>Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst ist Professor für Game Design und Game Studies an der Hochschule Neu-Ulm. Er leitet das Ressort Digitale Spiele beim TITEL kulturmagazin, gibt den wöchentlichen Newsletter Game Studies Watchlist heraus und ist Gründer wie Host der internationalen Podcasts Game Studies des New Book Networks. Er spricht und publiziert regelmäßig zu Themen der Spielforschung.</p>

Gedanken zum Thema der Gamepathy #2: Utopien

In einer Zeit vor unserem Land, da war alles besser. Es gab keinen Fachkräftemangel, keine KI, welche Dir den Job wegnahm und auch ansonsten nichts – außer Dir, Deiner Sippe, die kalte Höhle und die permanente Angst von irgendwas gefressen oder befallen zu werden.

Das Feuer, Ackerbau, Viehzucht und der Bau von Hütten sind nicht vom Himmel gefallen. Sie sind Lösungen für empfundene Probleme, kluge Beobachtungen der Umwelt, zufällige Ideen, welche andere begeisterten und inspirierten. Es ist wunderbar, dass sich die Menschheit kulturell, technologisch und somit zivilisatorisch genügend entwickelte, um über die basalen Fragen des Überlebens hinaus sich philosophisch ethische Gedanken erlauben zu können. Wir können empathisch in Resonanz sowohl zwischenmenschlich als auch mit der Umwelt oder der Zukunft gehen.

Vieles, was wir im Alltag als gegeben wännen, ist nicht selbstverständlich! Freiheit, Friede, moralische Standards oder kulturelle Ausdrucksformen sind keine natürlichen Zustände, sondern von Menschen erfunden oder erkämpft und als Konzepte in unserer Gesellschaft integriert und stetig verändert. Was fangen wir mit unserer Zeit an? Wie gehen wir mit uns um? Wie mit Fremden? Wie offen sind wir für Neues? Funktionieren neue Ideen? Wie fühlt es sich an im Weltall zu schweben? Was würde ich als superschneller blauer Igel mit meiner Lebenszeit anfangen?

Es ist eine enorme Leistung und ein enormes Glück, dass wir uns solche Fragen überhaupt stellen können. Wir sind nicht mehr getrieben und müssen reagieren, sondern können selbst proaktiv agieren. Künstler:innen, Autor:innen und Spieleautor:innen können sich für sich, aber auch an unserer Stelle, existenzielle Fragen stellen, müssen es aber nicht. Auch unterhaltende Fragen sind ihnen erlaubt und vermutlich in den meisten Fällen die dominierenden Fragen.

Spielleutoren und Spielleutorinnen bedienen sich dabei der jüngsten unserer kulturellen Ausdrucksformen, nämlich den Spielen. Bücher, Hörspiele, Filme, Bilder und alle anderen Kunstformen kommunizieren durch ihre Form und ihren Inhalt die Fragen und Antworten der erschaffenden Person.

Was spräche dagegen sich Fragen zu möglichen positiven Zukunftsversionen unserer Gesellschaft zu stellen und diese im wahrsten Sinne des Wortes „durchzuspielen“? Warum sollten das Spiele nicht leisten können? Denn am Anfang steht bekanntlich das Wort ... der Spielleutorin oder des Spielleutors - ihnen wird ein Werkzeug mit (noch) verborgenen Superkräften in die Hände gelegt.

Keine Kulturtechnik vor dem Gamedesign konnte in dieser Dichte (Eindruckssumme) und Tiefe (Immersion/Erleben) zugleich:

- komplexe Systeme individuell angepasst erfahrbar und veränderbar machen,
- Handlungsoptionen ausprobieren lassen,
- Feedbackschleifen in Echtzeit zurückspiegeln,
- und Milliarden Menschen gleichzeitig auf vielen Sinnen erreichen.

Die multimediale persönliche Erfahrung ermöglicht es auch Menschen mit geringer Vorstellungskraft bspw. eine utopische Welt ohne Zinsen oder eine Welt mit einer Machtlotterie und einem fest limitierten Einzelvermögen zu erleben. Oder wie fühlt es sich an, wenn man Captain eines Raumschiffes wäre auf dem Vertreter:innen aller Nationen ihren Dienst zum Wohle der Menschheit und nicht mehr zum Wohle nur einer Nation verrichten?

Es lohnt sich, die schöpferischen Superkräfte des Gamedesigns zu entfesseln, um die Welt ein Stück besser zu hinterlassen, als wir sie vorgefunden haben. **Ludere aude!** Haben Sie den Mut, sich Ihrer eigenen Gestaltungsmacht schöpfend zu bedienen.

Leben Sie lang und in Frieden.

Ihr Professor Thorsten Zimprich

Gamepathy als Konzept und Methode

Wir, der Studiengang Gamedesign an der IU Internationale Hochschule, definieren *Gamepathy* folgendermaßen: Der Grundgedanke der *Gamepathy* liegt in der Förderung von Empathie

(Empathy) mit Hilfe von Spielen (Game). Wir möchten möglichst viele Menschen dazu inspirieren *Gamepathy* zu unterstützen und zu erforschen.

Aus diesem Grund steht *Gamepathy* sowohl für unsere seit 2023 jährlich stattfindende *Konferenz für Gamedesign, Spieleforschung und Spielkultur*, als auch für den Wunsch nach einer Forschungsdisziplin, welche Forschende verschiedenster Fachrichtungen und interessierte Menschen zusammenführt, denn Empathie geht uns alle etwas an.

Folglich fassen wir den Forschungsgegenstand offener und beziehen unterschiedliche Sichtweisen mit ein. Hierzu zählen sowohl Entwicklungsprozessmethoden für Gamedesignende als auch messbare empathiefördernde Designmuster für die Umsetzung in der Gamedesignpraxis, ebenso wie wissenschaftliche Analysemethoden zur Strukturierung vorhandener Spiele. Kurz gesagt geht es um die Empathieförderung DURCH Spiele, Arbeitsmethoden FÜR den Gamedesignprozess und Analysemethoden zur Untersuchung empathiebezogener Muster IN Spielen.

Konzeptuell verbindet die *Gamepathy* fachlich fundierte Vorträge mit einem Game Jam am Veranstaltungsort. Studierende fördern durch die Anwendung von praktischen Gamedesignmethoden ihre Kompetenzen in der Gestaltung von empathiefördernden Spielen. In Verbindung mit Fachvorträgen aus Praxis und Wissenschaft, kann die Erforschung und Weiterentwicklung der Gamedesignmethoden hinsichtlich ihrer Messbarkeit und Vergleichbarkeit gefördert werden. Die Erprobung dieser Analyse- und Messinstrumente unterstützt die gezielte Entwicklung von verständlichen und einheitlichen Gamedesignmethoden.

Zu den Beiträgen in diesem Band

Auch in diesem Jahr haben wir einige Schlaglichter der Tagungsbeiträge in Textform zusammengestellt. Nachfolgend sind die zentralen Perspektiven der Beiträge im Überblick dargestellt.

Sarah Marie Wegmann diskutiert das Spannungsfeld zwischen Empathieförderung und Gesellschaftskritik in digitalen Utopien. Aufbauend auf dem Konzept der prozeduralen Rhetorik analysiert sie, wie Game Utopias durch harmonische Welten Empathie evozieren, zugleich aber kapitalistische Denkmuster reproduzieren. Der Beitrag unterscheidet zwischen interpersonaler und systemischer Empathie und beleuchtet deren Rolle im Zusammenspiel von Player Agency, Spielsystem und Kontext. Wegmann argumentiert, dass nur unter bestimmten Bedingungen sogenannte *Critical Utopias* als reflexive Räume dienen können, um Empathiekompetenzen zu fördern und gesellschaftliche Alternativen spielerisch erfahrbar zu machen.

Tobias Klös und Dr. Stefan Heinrich Simond untersuchen, wie Resonanz und Empathie als zentrale Formen der Weltbeziehung in *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) figuriert sind. Auf Basis von Hartmut Rosas Resonanztheorie und Zimprichs Empathiefokusfeldern analysieren Klös und Simond die Entwicklung der Weltbeziehung des Protagonisten Sam Porter Bridges von Isolation und Entfremdung hin zu Einfühlsamkeit und Fürsorge. In einer tiefgehenden Analyse ist aufgezeigt, wie emotionale, kognitive, kinästhetische und sensomotorische Empathieformen in der spielerischen Struktur, den narrativen Motiven und insbesondere in der Beziehung zwischen Sam und dem Bridge Baby (BB) erfahrbar werden. *Death Stranding* dient dabei als exemplarisches

Artefakt, um Resonanz als Gegenentwurf zu instrumenteller Weltaneignung und Empathie als Motor transformativer Resonanzprozesse zu denken.

Sonja Gabriel untersucht, wie Serious Games Empathie und kritisches Denken als Schutzfaktoren gegen Desinformation fördern können. Anhand von vier Spielen (*Get Bad News*, *NewsFeed Defenders*, *Escape Fake* und *Cranky Uncle*) analysiert sie vergleichend die unterschiedlichen didaktischen Strategien, erzählerischen Strukturen und Empathiemechanismen. Theoretisch stützt sich der Beitrag auf die Inokulations- und Narrative-Transportation-Theorie, um aufzuzeigen, wie kognitive und emotionale Empathie zur Prävention von Fehlinformation beitragen. Gabriel kommt zu dem Schluss, dass spielerische Prebunking-Ansätze durch Empathie und Perspektivübernahme Medienkompetenz stärken und resilientes Informationsverhalten fördern können.

Roberto Zeugner zeigt, wie Videospiele als utopisch-dystopische Gedankenexperimente im Ethik- und Philosophieunterricht eingesetzt werden können. Am Beispiel von *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2019) analysiert er, wie Empathie und Perspektivübernahme zentrale Kompetenzen philosophischen Lernens fördern können. Der Beitrag verwebt die konzeptionelle Klärung von Empathie mit didaktischen Reflexionen und stellt heraus, dass *Gamepathy* nicht nur die emotionale, sondern auch die kognitive Auseinandersetzung mit moralischen Fragen betrifft und digitale Spiele daher als Medium philosophischer Bildung auch im Schulunterricht genutzt werden kann.

Nadine Trautzsch untersucht, inwiefern Empathieförderndes Game Design an der Schnittstelle theoretisch fundierter Analyse einerseits und Designpraxis andererseits funktioniert. Dabei finden sich Perspektiven aus Hermeneutik und Semiotik gleichermaßen integriert. Basierend auf einer umfassenden theoretischen sowie methodologischen Reflexion entwickelt Nadine Trautzsch eine praxisorientierte Handreichung, die Empathie als substanzielles Element von Designpraxis und -forschung positioniert.

Wir, das Herausgebendenteam des *Gamepathy #2*-Tagungsbandes, wünschen eine inspirierende Lektüre und möchten uns ausdrücklich bei allen bedanken, die zur Realisation dieses Bandes und zur Umsetzung der *Gamepathy* als jährliches Event beigetragen haben – insbesondere geht unser Dank an die Studierenden des B.A. Game Design an der IU für die rege Teilnahme am *Gamepathy* Game Jam und die zahlreichen Ansätze zur Umsetzung von *Gamepathy* in der spielerischen Praxis.

Empathieförderung und Gesellschaftskritik in Game Utopias

Das ambivalente Potenzial digitaler Utopien

Sarah Marie Wegmann

ABSTRACT

Der Beitrag untersucht das ambivalente Potenzial von Game Utopias zwischen Empathieförderung und Gesellschaftskritik. Anhand der systemischen Wirkungsweisen prozeduraler Rhetorik wird gezeigt, dass Spiele zwar harmonische, egalitäre Gesellschaften darstellen und Empathie anregen können, zugleich jedoch innerhalb kapitalistischer Ideologien gefangen bleiben und diese reproduzieren. Entscheidend sind Game Design, Player Agency, Player Type und Kontext; nur wenn diese gewisse Bedingungen erfüllen, können Critical Utopias als Experimentierräume dienen. Sie können Impulse geben, internalisierte kapitalistische Missstände zu hinterfragen, alternative Gesellschaftsmodelle simulativ zu erproben und vermeintlich ideale Utopien auf den Prüfstand zu stellen.

KEYWORDS

Game Utopia, Critical Utopia, Prozedurale Rhetorik, Player Agency, Player Type, Kapitalistischer Realismus

AUTOR:INNEN



Sarah Wegmann studiert Game Design an der IU Internationale Hochschule. Neben ihrem Studium leitet sie Workshops in Game Design und 3D Modeling, in denen sie Kindern und Jugendlichen die Grundlagen der Spieleentwicklung und digitalen Gestaltung vermittelt.

EINLEITUNG

Wenn von Empathie in Games die Rede ist, sind damit oft die Identifikation mit dem spielbaren Avatar, die emotionale Bindung an Figuren oder die Wirkung von Perspektivwechseln gemeint. Hieran knüpft sich üblicherweise die Überlegung, inwiefern die emotionale Wirkung von Spielen sich auf das Empathievermögen der Spieler:innen auswirken kann. Doch Empathie in Spielkontexten lässt sich ebenso aus einer gänzlich anderen, systemischen Perspektive betrachten.

Die Gamepathy #2 richtete den Fokus auf die Auseinandersetzung mit Empathie in utopischen Spielwelten und betrachtet sie im Rahmen eines gesellschaftlichen Gedankenkonstrukts.

Im Folgenden widme ich mich daher speziell der Frage, wie gerade Game Utopias eine Abkehr von kapitalistischen Strukturen einerseits proklamieren, sie andererseits aber dennoch reproduzieren. Dabei weisen Game Utopias aufgrund ihrer entspannungsorientierten, stressfreien Grundstimmung starke Überschneidungen mit Cozy Games auf. Letztere zeichnen sich meist durch eine Wohlfühlatmosphäre, warme Farben und Tätigkeiten wie Farming, Dekorieren und soziale Interaktion aus (Andiloro, 2024; Linsbauer, 2022). Mit Game Utopias sind hier jedoch vor allem jene Spiele gemeint, die innerhalb einer (überzeichneten) utopischen Spielwelt stattfinden und gesellschaftliche Implikationen haben.

Zunächst wird der Utopie-Begriff im Kontext digitaler Spielwelten untersucht. Dabei steht der systemische Aspekt und insbesondere das Verständnis der prozeduralen Rhetorik im Vordergrund; also wie sich aus Regeln, Prozessen und Simulationen des Spiels – beabsichtigt oder nicht – auch ideologische Botschaften und Überzeugungen ableiten lassen (Huberts, 2022). In diesem Zusammenhang wird auf das Zusammenspiel von System, Emergenz, Player Agency, Player Type und Kontext aufmerksam gemacht. Weiterführend wird eine Unterscheidung zwischen interpersonaler und systemischer Empathie getroffen, wie sie in Game Utopias oft direkt oder indirekt durch ein gesamtgesellschaftlich harmonisches und friedliches Miteinander ausgestellt sind. Es wird dabei die Frage aufgeworfen, ob sich aus der interpersonalen Empathie nicht auf eine systemische Empathie im weiteren gesellschaftlichen Sinne schließen lässt und sich somit ein Potenzial sowohl zur Förderung zwischenmenschlicher Empathie als auch zur Anregung zur Gesellschaftskritik unterstellen lässt. So zeigen Spiele als ‚gute harte Arbeit‘, wie erläutert werden wird, eine scheinbar bessere Alternative zu den oftmals belastenden Erfahrungen von Arbeit in der Realität auf. Solche Kontrastierungen bilden den Kern der vermuteten Potenziale von Game Utopias. Können durch sie womöglich Fragen ausgelöst werden wie: Warum macht Arbeit im Spiel Spaß, ist in der Realität jedoch belastend? oder Warum sind Frieden und Selbstverwirklichung im Spiel so einfach, aber nicht in echt?

Solche Überlegungen müssen allerdings kritisch betrachtet werden, da Spiele, wie sich zeigen wird, als kapitalistisches Produkt selbst fundamental von kapitalistischen Ideologien geprägt sind. Schließlich soll mit dem Konzept der Critical Utopia ein möglicher Lösungsvorschlag für diese Probleme geboten werden. Dabei wird deutlich werden, dass komplexe und nur schwer steuerbare Bedingungen darüber entscheiden, ob Game Utopias Empathiekompetenzen stärken und ob innerhalb dieser Spielwelten eine kritische, transformative Auseinandersetzung mit normativen Gesellschaftsstrukturen stattfinden kann.

Begriffsdefinition Utopie

Der Begriff der Utopie geht auf einen Neologismus aus Thomas Mores *Utopia* aus dem Jahre 1516 zurück und setzt sich aus den griechischen Wörtern für *nicht* oder *kein* (*ouk*) und *Ort* (*topos*) zusammen – wörtlich übersetzt beschreibt eine Utopie also einen unbestimmten und fernen *Nicht-*

Ort¹ (More, 2012). Dieser Ort stellt eine idealisierte Gesellschaft dar, die sich von der Gesellschaft der realen Welt ihrer Betrachter:innen stark unterscheidet und deren Probleme überwunden hat. Insofern übt eine Utopie grundsätzlich implizit Kritik an dieser empirischen Gesellschaft und spiegelt diejenigen Missstände wider, die in diesem utopischen Gedankenexperiment gelöst worden sind. Farca spricht demzufolge von einer Gegenüberstellung zweier Gesellschaften, nämlich der empirischen Gesellschaft auf der einen Seite und ihrem fiktionalen Gegenstück auf der anderen Seite (2018, S. 43; S. 59). Utopien wurden und werden in zahlreichen Disziplinen bereits umfänglich diskutiert und stellen ein eigenes, komplexes Themengebiet dar² – im Rahmen dieses Beitrags soll es genügen zu verstehen, dass sie aufgrund ihrer Beschreibung einer besseren, idealisierten Gesellschaft und Welt häufig als Philosophie der Hoffnung verstanden werden (Sargent, 2010). Andererseits wurden sie in der Vergangenheit von totalitären Regimes missbraucht (Farca, 2018, S. 38). Das genaue Verständnis darüber, wie ein gesellschaftliches Problem in der Utopie vermeintlich gelöst werden konnte, ist zu Beginn der Utopie-Erzählung oft nicht auf den ersten Blick ersichtlich. Ein wiederkehrendes Erzählinstrument ist, dass das präsentierte Ideal sich nach und nach als Fassade herausstellt, hinter der sich großes Leid und Ungerechtigkeit verbirgt und welche mit Fortschreiten der Erzählung immer weiter zerbricht.³ Damit hat das Konzept eine besondere politische und kulturelle Relevanz, die sich – je nach Erzählmedium – eben auch auf moderne, interaktive Medien ausweitet und dabei die Besonderheit aufweist, dass imaginative Orte nun nicht einfach beschrieben werden, sondern als Interaktionsräume dargestellt, die von Spieler:innen beeinflusst werden können. Besonders interessant wird dies dadurch, dass Spiele immer wieder als System definiert wurden und als solches gesellschaftliche Systemstrukturen teilweise simulieren und replizieren können.

Prozedurale Rhetorik in Game Utopias

Ein Spiel zeichnet sich als Medium mitunter dadurch aus, dass es aus einem bestimmten Set an Mechaniken und Regeln besteht. Diese formale, prozedurale Struktur eines Spiels erlaubt es, reale politische Systeme und Prozesse widerspiegeln zu können (Bogost, 2007; Navarrete-Cardero & Vargas-Iglesias, 2018). Bereits im Jahre 2004 wurde ein MMO-Projekt namens *agoraXChange* entwickelt, in dem mit unterschiedlichen Formen sozialer Organisation und emergentem politischen Verhalten experimentiert werden konnte (Dyer-Whiteford & de Peuter, 2009, S. 205). Spiele könnten also als geschützte Simulationsräume für pädagogische, sozialwissenschaftliche Experimente dienen; andererseits warnen Spieleforscher:innen davor, dass Spiele dadurch auch gefährliche ideologische Ideen vermitteln könnten (Leiderman, 2019, S. 171). Tief verankerte oder unbewusste Denkmuster und Ansichten können im Prozess der Spielentwicklung bewusst oder

¹ Vgl. Augé (1994), der den Begriff des „Nicht-Orts“ kulturtheoretisch prägte.

² Vgl. hierzu beispielsweise Sargents differenzierte Typologie von Utopien (2010) sowie weiterführend Kłosiński, der die Übertragung des Utopiebegriffs auf digitale Spiele reflektiert (2018).

³ Ein populäres Literaturbeispiel ist Lois Lowrys *The Giver* (1993), in dem die vermeintlich ideale Gesellschaft auf massiv ethisch fragwürdigen Kontrollmaßnahmen gründet, darunter Zwangssterilisation, genetische Eingriffe und sogar Tötung. Unter den Spielen gilt *BioShock Infinite* (2013) als Beispiel für eine sich entlarvende Dystopie – die versprochene Freiheit und der Fortschritt der Stadt Columbia bauen auf religiösem Fundamentalismus, Rassismus und sozialer Ungleichheit auf.

ungewollt in das Regel- und Spielsystem einfließen. Die Rhetorik von Spielen ist dadurch prozedural; Bedeutung entsteht erst durch die Interaktion mit dem Spielsystem und den in ihr eingeschriebenen Überzeugungen (Huberts, 2022).

Prinzipiell können verschiedene Spielsysteme größere Überschneidungen in ihrer formalen Struktur aufweisen und sich dadurch ähneln; letztlich variiert jedoch jedes Spiel und ergibt ein individuell emergentes System. Die Handlungsmacht (Player Agency) innerhalb dieses Systems kann dabei enger oder breiter geschnürt sein. Murray (2017) beschreibt dies als „satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices“ (S. 159).

Die Art und Weise, wie Spieler:innen mit der Spielwelt interagieren, variiert stark und trägt erheblich dazu bei, wie die prozedurale Rhetorik eines Spiels erfahren und erlebt wird. Klassische Modelle wie Bartles Typologie (1996) teilten Spieler:innen etwa in die vier Kategorien *Achiever*, *Killer*, *Socializer* und *Explorer* ein. Neuere Ansätze – etwa das 10-Faktoren-Motivationsmodell von Yee (2007) – nehmen deutlich komplexere Differenzierungen vor und untersuchen, inwiefern Spieler:innen mit sehr unterschiedlichen Zielen und Präferenzen an Spiele herantreten. Zentrale Unterscheidungen sind dabei eine Grundorientierung an Fortschritt, sozialem Kontakt oder Immersion. Je nach Spieler:innendisposition und Spielstil ist eine verminderte oder erhöhte Empfänglichkeit für jeweilige Strukturen des Spielsystems und deren mögliche Bedeutungen zu erwarten. Diese verschiedenen Weisen des Engagements zeigen auf, wie das Spielverhalten und die Interaktionstiefe oder -weise mit dem System die Emergenz eines Spiels beeinflussen können – nicht, weil bestimmte Interaktionen nicht grundsätzlich möglich wären, je nach Spielverhalten aber von bestimmten Spieler:innen gar nicht wahrgenommen oder überhaupt ausgereizt werden.

Somit lassen sich einige zentrale, interdependente Kernelemente identifizieren, welche die Wirkungsweisen der prozeduralen Rhetorik eines Spiels beeinflussen: Die Beschaffenheit des Spielsystems und seine Emergenz selbst, die Player Agency, der Player Type, welcher mit dem Spiel interagiert, sowie auch der kulturelle und soziale Kontext, in welchem die prozedurale Rhetorik eines Spiels interpretiert wird. Diese Kernelemente werden später erneut aufgegriffen.

Game Utopias: Harmonie und Empathie

Betrachten wir Spiele und Franchises wie *Stardew Valley* (2016), *Pokémon* (1996-2025) oder die *My Time*-Reihe (siehe *My Time at Portia* (2018), *My Time at Sandrock* (2022)), weisen sie auf den ersten Blick alle eine Gemeinsamkeit auf: Für das Setting des Spiels wurde eine insgesamt harmonische Spielwelt ausgewählt, in welcher antagonistische Figuren vollständig abwesend sein können oder, falls sie existieren, in der Regel keine ernsthafte Bedrohung darstellen und von den Spieler:innen letztlich bezwungen werden.⁴ Diese Harmonie steht in starkem Kontrast zur realen Welt, die von

⁴ Ein bekanntes Beispiel hierfür sind die Schurkenorganisationen modernerer *Pokémon*-Hauptspiele wie Team Yell. Sie stellen sich dem:der Spieler:in in den Weg, lassen sich dann aber durch einen verlorenen Pokémon-Kampf von ihren antagonistischen Plänen abbringen und agieren somit auch innerhalb des Konflikts noch im Rahmen moralischer, gewaltfreier Konventionen. Zudem sind diese Figuren in solchen

Gewalt, Machtmissbrauch und diskriminierenden Strukturen geprägt ist, wogegen ein Individuum nur eingeschränkt vorgehen kann. Gleichzeitig spiegeln diese Spiele trotz ihrer künstlich überhöhten Harmonie vertraute gesellschaftliche Strukturen der realen Welt wider und wirken damit einerseits bekannt und andererseits fremd und andersartig. Gelegentlich spielen Game Utopias sogar in post-dystopischen Settings, in welchen alte Überbleibsel einer untergegangenen kapitalistischen Kultur – wie Ruinen oder Artefakte – in das Worldbuilding integriert sind. Sie betonen das Scheitern der kapitalistischen Welt und deuten die utopische Spielwelt dabei als bessere Alternative an. Daraus ergibt sich die Frage, ob ein solches Spannungsfeld zwischen den kontrastierenden und kongruenten Aspekten zweier Realitäten nicht anregt, diese Unterschiede noch bewusster wahrzunehmen und über sie zu reflektieren. An dieser Stelle sind Harmonie und Empathie eng miteinander verknüpft, da die überhöhte Harmonie dieser Game Utopias sowohl auf der kleinteiligen Beziehungsebene zu einzelnen Figuren als auch auf einer größeren, gesellschaftlichen Ebene einen Kontrast erzeugt. Es lassen sich zwei zentrale Arten der Empathie in Game Utopias identifizieren.

Die *interpersonale Empathie* beschreibt die Verbundenheit mit den Charakteren im Spiel, die im Zuge persönlicher, harmonischer Begegnung und Interaktion mit ihnen nach und nach entsteht. Es handelt sich also um Charaktere, die einem grundsätzlich wohlgesinnt sind und wohlwollend handeln. Etwaige Negativaspekte werden meist durch relativierende Hintergrundgeschichten und charakterliche Tiefe wieder aufgewogen, sodass eine Figur nicht einfach unfreundlich oder feindlich wirkt, sondern menschlich nachvollziehbar bleibt. Hierdurch können Spieler:innen sich in die individuellen Lebensrealitäten und Erfahrungen der Charaktere auf besondere Weise einfühlen. Im Gegensatz zur Realität, in welcher Auseinandersetzungen durch Missverständnisse, Machtasymmetrien oder schlichtweg die Missachtung der Bedürfnisse des Gegenübers häufig eskalieren, entschärft die harmoniegeprägte, wohlwollende Grundstimmung innerhalb der Game Utopia derartige Konfliktpotenziale oder Abwehrmechanismen von vornherein. Individuen begegnen sich innerhalb eines geschützten Rahmens, der es den Spieler:innen erleichtert, sich empathisch in eine andere Lebensrealität einzufühlen, die nicht die eigene ist.

Davon ausgehend lässt sich eine implizierte *systemische Empathie* erkennen, für welche die interpersonale Empathie die Grundlage schafft. Sie bezieht sich weniger auf die zwischenmenschlichen Interaktionen zwischen einzelnen Charakteren, sondern auf die utopisch-harmonische Gesellschaftsordnung, in welcher diese stattfinden. Durch die weitestgehende Abwesenheit von Marginalisierung und Diskriminierung in diesen Spielwelten wird eine egalitäre Gesellschaftsstruktur angedeutet, in welcher Gleichwertigkeit, Respekt und Solidarität die selbstverständliche, unhinterfragte Norm sind. Die dargestellte funktionierende Gemeinschaft baut nicht auf Wettbewerb und Abgrenzung auf, sondern auf Rücksichtnahme und ein konstruktives, achtungsvolles Miteinander. Diese Systemstruktur wird narrativ etabliert, entsteht aber vor allem durch die Logik des Spielsystems selbst, indem harmonische Interaktionen auf alternativlose Weise formal erzwungen werden.

Spielen meist nicht grundsätzlich böse, sondern vielmehr vom „guten Weg“ abgekommen, wobei die Begegnung mit dem:der Spieler:in oft einen Wendepunkt markiert und sie zum richtigen Weg zurückkehren lässt.



Abb. 1 Gesellschaftliche Harmonie in *Animal Crossing: New Horizons* (2020). Quelle: Eigener Screenshot.

Auf diese Weise wird in Game Utopias sowohl auf zwischenmenschlicher als auch auf systemischer Ebene ein scharfer Kontrast zur Realität der Rezipient:innen erzeugt. Können derart kurze, in einen Spielkontext eingebettete Impulse jedoch überhaupt etwas bewirken? Eine Studie aus dem Jahre 2021 stützt diese Überlegung und zeigt, dass schon kurze Empathie-Impulse dazu beitragen können, dass Menschen reflektierter und offener mit politischen Fragen oder Uneinigkeiten umgehen: „Our study shows that empathy for the other intervention is a simple, inexpensive and practical way of motivating individuals to engage in reflective political thinking.“ (Muradova & Arceneaux, 2021, S. 17). Allerdings bedeutet diese Anregung zur Reflexion nicht, dass Empathie-Interventionen im Kontext politischer Diskussionen auch zu Meinungsänderungen führen (S. 15). Zwischen Empathie, Reflexion und politischen Überzeugungen scheinen zwar Zusammenhänge zu bestehen, doch sind diese nicht eindeutig. Um das Game Utopias zugeschriebene Potenzial nun also kritisch diskutieren zu können, muss daher zunächst noch erörtert werden, wie Game Utopias Gesellschaftsstrukturen und das Konzept der Arbeit abbilden, aufbrechen oder reproduzieren.

In Anlehnung an McGonigals „Spiele als gute harte Arbeit“

Klassische ludologische Ansätze begreifen Spiele als etwas Gegensätzliches zu Arbeit (Sicart, 2021, S. 3-4). Diese Perspektive begegnet einem auch im Alltag immer wieder – wer spielt, arbeitet nicht. Warum also sind Spiele voller Gegner:innen, Hindernisse und Quests? Dass Spiele schon per Definition zentrale Eigenschaften von Arbeit verkörpern, wurde in der Spieleforschung bereits vielfach thematisiert: Nach Salen und Zimmerman (2001, S. 80) ist ein Spiel als ein System definiert, in welchem Spieler:innen in einen künstlichen, durch Regeln definierten Konflikt verwickelt sind, der zu einem quantifizierbaren Ergebnis führt. Um diesen Konflikt zu überwinden und ans Ziel zu gelangen, müssen Spieler:innen erhebliche Mühen investieren und hart arbeiten. So bezeichnet

beispielsweise der Begriff *Grinding* im Game-Kontext explizit monotone und repetitive Tätigkeiten, die enorm viel Zeit in Anspruch nehmen, ohne an sich besonders Spaßig zu sein (Shields, 2020). McGonigal plädierte bereits 2011 für eine verständnisreformierende Betrachtung von Spielen als „gute harte Arbeit“ (McGonigal, 2011, S. 28-34). Was ist damit gemeint, und wie kommt es, dass Spiele trotzdem als Spaßig oder entspannend empfunden werden?

Diese Frage wurde bereits in unterschiedlichen spiewissenschaftlichen und psychologischen Ansätzen untersucht und aus verschiedenen Perspektiven erklärt. Eine der wohl bekanntesten Theorien ist die Flow-Theorie nach Csíkszentmihályi, welche den optimalen Erlebniszustand zwischen Über- und Unterforderung beschreibt, in welchem Menschen völlig in ihrer Tätigkeit aufgehen (Csíkszentmihályi, 2000). Hieran knüpft die Selbstbestimmungstheorie nach Deci und Ryan (2000) an, die Motivation und Wohlbefinden aus der Erfüllung psychologischer Grundbedürfnisse – Kompetenz, Autonomie und soziale Eingebundenheit – ableitet. Die Cognitive Evaluation Theory (CET) etabliert, dass intrinsische Motivation durch optimale Herausforderungen, wirksames Feedback und das Ausbleiben negativer Bewertungen gefördert wird – auch dann, wenn keine direkte Belohnung für Tätigkeiten zu erwarten ist; dagegen wird sie durch Druck durch Deadlines, vorgeschriebene Ziele oder Bewertungen geschwächt (S. 70). Damit verbunden sprechen Deci und Ryan vom „external perceived locus of causality“, also einen extern wahrgenommenen Ursachenzusammenhang, der dem Autonomieerleben entgegensteht. Daher können Spiele situativ durchaus als intrinsisch motiviert verstanden werden und deuten auf eine Reorientierung zu intrinsischer Belohnung hin (McGonigal, 2011, S. 51). Neuere Ansätze wie das Konzept der *Need Frustration* zeigen zudem, dass gezielte Frustration dieser Bedürfnisse in Spielen paradoxerweise ebenfalls motivierend wirken kann (Kosa & Uysal, 2021). Auch Angela Duckworth (2017) betont mit ihrem Begriff *Grit* die Bedeutung von Durchhaltevermögen und bewusster, intentionaler Übung (*deliberate practice*) und zeigt, dass Menschen nicht trotz, sondern gerade wegen fairer Herausforderungen und Rückschläge Freude an harter Arbeit empfinden.

Ein Spiel wäre nicht erfolgreich, wenn es nicht so gestaltet wäre, dass Misserfolge (*Failures*) die Spieler:innen anspornen, es erneut zu versuchen. Daher werden positive Failure-Feedback-Systeme geschaffen, die Spieler:innen optimistisch stimmen und motivieren sollen, weiter auf die realistisch erreichbaren, fairen Ziele hinzuarbeiten.⁵ In der Konsequenz entsteht ein Gefühl der Handlungsmacht (*sense of agency*) und der Kontrolle – also die Überzeugung, den Spielausgang tatsächlich beeinflussen und verändern zu können. Graeber (2015) fasst dies treffend zusammen:

[T]his is precisely why games are fun. In almost any other aspect of human experience, all these things are ambiguous. [...] Games allow us our only real experience of a situation where all this ambiguity is swept away. Everyone knows exactly what the rules are. And not only that, people actually do follow them. And by following them, it is even possible to win! This – along with the fact that unlike in real life, one has

⁵ Wird ein Spiel nicht als fair empfunden oder der geforderte Aufwand für die Erreichung eines Ziels als unverhältnismäßig angesehen, kann dies dazu führen, dass Spieler:innen aufhören, das Spiel zu spielen. Im schlimmsten Fall würde dies zum kommerziellen Misserfolg des Spiels führen (siehe dazu auch Schreiber & Romero, 2022).

submitted oneself to the rules completely voluntarily – is the source of the pleasure. Games, then, are a kind of utopia of rules. (S. 109)

Tatsächlich zeigt die achte Trendstudie *Jugend in Deutschland*, dass insbesondere unter jungen Menschen ein Gefühl von Überforderung, Stress und mentaler Belastung verbreitet ist – viele äußern Zweifel an politischen Institutionen und daran, selbst etwas bewirken und verändern zu können (Propach & Zimmermann, 2025). Vor diesem Hintergrund erscheint es nachvollziehbar, dass Spiele als eskapistische Alternative zur als eher aussichtslos empfundenen Realität besonders attraktiv sind. In der Realität sind arbeitspolitische und gesellschaftliche Systeme oft mit Überforderung und Stress verbunden und fragwürdig lohnend im systemischen Kontext. In Spielen hingegen erleben Spieler:innen, dass ihre Mühen sich auszahlen und zu Erfolgserlebnissen führen; Herausforderungen werden schrittweise gesteigert, bleiben stets bewältigbar und dennoch nicht unter- oder überfordernd.



Abb. 2 Kapitalismuskritik in My Time at Sandrock (2022). Eigener Screenshot.

Kritik an Game Utopias

In den vorangehenden Kapiteln wurde gezeigt, wie Spiele durch prozedurale Rhetorik innerhalb eines emergenten Systems Ansichten und Überzeugungen vermitteln und warum sie zugleich als gute harte Arbeit verstanden werden können. Im Folgenden soll nun kritisch diskutiert werden, ob Game Utopias durch die Darstellung harmonischer Interaktionen und impliziter Systemkritik Empathie auf interpersonaler Ebene fördern oder diese sogar zu gesellschaftskritischer Reflexion ausweiten können.

Besonders Game Utopias sind häufig offen systemkritisch und problematisieren kapitalistische Strukturen. Ein Beispiel dafür ist die Joja Corporation in *Stardew Valley*, welche die Monotonie und Entfremdung eines konzerngebundenen Arbeitsverhältnisses verkörpert. Sie steht der Idylle der selbstbestimmten, ländlichen Arbeit in einem kleinen Dorf gegenüber und wird als Bedrohung für diese begriffen (Zalace, 2022). Doch gelingt es Spielen tatsächlich, selbst vollständig aus diesen Strukturen auszubrechen?

Sowohl in Hinblick auf das Potenzial zur Empathieförderung als auch auf die Anregung zur Gesellschaftskritik lassen sich jeweils drei zentrale Kritikpunkte formulieren.

Empathieförderung:

Stellt man die Behauptung in den Raum, dass Game Utopias durch die (weitestgehende) Abwesenheit von Diskriminierung und Marginalisierung ein egalitäres System und die Normalisierung von Gleichwertigkeit etablieren, übersieht man dabei, dass dies auch zu einer Verzerrung und Unsichtbarmachung realer, ernsthafter Probleme führen kann. Indem Missstände verschwiegen oder verharmlost werden, bleibt der tatsächliche Einblick in die Lebensrealitäten marginalisierter Personengruppen aus und es ist fraglich, inwiefern Spiele dann überhaupt Empathie für deren Lebenssituationen fördern können. Des Weiteren erzeugt diese Abwesenheit eine gewisse Illusion von Gleichstellung, die so nicht existiert, und kann dadurch sogar kontraproduktiv wirken, wenn es darum geht, auf bestehende Ungleichheiten aufmerksam zu machen.

Ein weiterer Kritikpunkt ist die toxische Positivität mancher Game Utopias. Spiele wie z. B. die *Animal Crossing*-Reihe sind oft derart überzeichnet, dass alle Probleme – auch systemischen Ursprungs – als grundsätzlich leicht lösbar dargestellt werden. Hierdurch wird nicht nur die eigentliche Schwere bestimmter Probleme relativiert, sondern auch ihre systemische Komplexität ignoriert.

Zuletzt steht der Förderung von Empathie entgegen, dass es nicht selten zu einer Perpetuierung von Stereotypen kommt. In *My Time at Portia* finden sich beispielsweise der hypermaskuline Möbelmacher Paulie oder der hyperfeminine Frisör Antoine. Auch in *Animal Crossing* finden sich klar geschlechtlich kodierte Persönlichkeitsprofile. Dabei ist die Grenze zwischen positiver Repräsentation oder Ironie und problematischer Stereotypisierung nicht immer klar und recht schmal.

Gesellschaftskritik:

Indem Game Utopias kapitalistische Strukturen problematisieren, könnten sie über eskapistische Zwecke hinausweisen und Impulse zur Reflexion geben. Betrachten wir die Bedeutung einer Utopie als solche, stellt sie reale Probleme einem fiktionalen Gegenstück gegenüber und präsentiert damit vermeintliche Lösungsansätze. Gerade in Cozy Games werden diese Lösungsansätze im Laufe der Erzählung aber oft überhaupt nicht problematisiert und Störfaktoren in der Gesellschaftslogik einfach ausgeblendet. Die vermeintliche Abkehr von kapitalistischen Gesellschaftsstrukturen ist zudem trügerisch, wie die folgenden Kritikpunkte zeigen werden.

Spiele selbst sind kapitalistische Produkte, die im Kontext des neoliberalen Kapitalismus entstehen (Farca, 2019, S. 9-10). Ihre Entwicklung ist in der Regel an die Vorgaben von Publishern und Marktstrategien gebunden – priorisiert wird, was sich am besten verkauft: Laut Kirkpatrick,

Mazierska und Kristensen (2016) haben Spiele umso größere Chancen auf Erfolg, je besser sie neoliberale Ordnungen imitieren, denn ihnen zufolge ist kommerzieller Erfolg in der Branche „practically the only type of success which matters“ (S. 9). Die Ausrichtung sämtlicher Produktionsprozesse auf Profitabilität und Marketing stellt damit zwangsläufig auch in Frage, inwiefern in einem solchen Rahmen noch Raum für künstlerische Freiheit, Unbefangenheit und experimentelle Prozesse bleibt, die neoliberalen Inhalten entgegenstehen.

Verstehen wir Videospiele als kapitalistische Produkte in ihrem primären Verkaufspunkt – dass sie Spaß machen sollen – und berücksichtigen, dass Spieler:innen selbst unfreiwillig den Zwängen kapitalistischer Strukturen unterworfen sind, wird nachvollziehbar, dass Spiele vor allem als Ventil für Unterhaltung, Erholung und Eskapismus genutzt werden. Damit jedoch wird die Auseinandersetzungsbereitschaft mit gesellschaftskritischen Inhalten unterlaufen (Kirkpatrick et al., 2016, S. 8). Andiloro (2024) argumentiert: „[C]ozy games do not challenge the capitalist *status quo*, but rather act as an ideological *pressure relief valve* for life under capitalism“ (S. 80).

Als kapitalistisches Marktprodukt reproduzieren Spiele dessen systemische Strukturen also auch dann, wenn sie vermeintlich problematisiert werden. Es ergibt sich das Problem des Kapitalistischen Realismus nach Fisher, der ihn als ideologische Realität beschreibt, in der Kapitalismus nicht nur als vorherrschendes, sondern als einzig denkbare System erscheint und sich selbst stabilisiert und aufrechterhält⁶ (2009). In Spielen zeigt sich dies darin, dass alternative, transformative Gesellschaftsmodelle nur begrenzt dargestellt oder überhaupt beim Designprozess erdacht werden können. So implementieren nicht ausschließlich, aber eben auch Game Utopias typische ideologische Vorstellungen wie Güterakkumulation durch Währungstausch sowie Konsumismus. Das spielmechanische Prinzip basiert immer auf Ressourcenbesitz und Wachstum; Waren müssen produziert und verkauft bzw. Geld verdient werden, um dadurch immer bessere Gegenstände zu erwerben, beispielsweise für den Ausbau oder die Inneneinrichtung des eigenen Hauses oder die Customization des Avatars. „[Players] have to work to get anything out of [those games]“ (Kirkpatrick, 2013, S. 101). Insofern verblasst die Kritik, die Spiele an kapitalistischen Strukturen üben, vor dem Hintergrund ihrer eigenen Perpetuierung derselben Systemstrukturen.

Wir haben es also im Grunde mit einer in den spielerischen Kontext eingebetteten Inszenierung von Arbeit zu tun. Wie eingangs gezeigt wurde, kann diese Ästhetisierung so weit gehen, dass Arbeit als solche nicht mehr erkannt wird – beispielsweise dann, wenn Spielen als Gegensatz zu Arbeit empfunden wird. Neben der bloßen ideologischen Replikation durch Spielmechanismen birgt dies nämlich auch die Gefahr der Ausbeutung dieser Arbeit im Sinne des *Playful Labor*. Hierbei wird hinter dem Verständnis von Spielen als zweckfreie, selbstbestimmte Aktivität deren Instrumentalisierung für ausbeuterische Arbeitspraktiken verschleiert: „[C]apitalism is appropriating play to further exploitation and labor extraction in the digital world“ (Sicart, 2021, S. 3). In diesem Zusammenhang spricht Sicart von *Playful Capitalism* unter Rückbezug auf Fishers Kapitalistischen Realismus. Die Selbsterhaltung des Kapitalismus beruht auf einer reflexiven Impotenz: Menschen wissen um die Probleme kapitalistischer Strukturen, können sich Alternativen

⁶ Fishers (2009) Begriff des „Kapitalistischen Realismus“ knüpft an Margaret Thatchers berühmte Parole „There is no alternative“ (TINA) an, mit der sie in den 1980er Jahren ihre neoliberale Politik rechtfertigte und den Kapitalismus als alternativlos erklärte.

aber nicht vorstellen und fühlen sich machtlos, etwas verändern zu können. Gleichzeitig würde der Kapitalismus ohne ihr Mitwirken nicht bestehen können. In Spielen findet sich ein ähnliches Muster, weil die Spieler:innen im Kontext spaßbringender, harter Arbeit emotional gebunden und letztlich ausgebeutet werden:

[A] challenge of capitalist realist technologies is to turn devices of and for control into pleasurable instruments for this complicit behavior. That is the instrumental role of playing in a capitalist realist atmosphere: to turn control and participation into something pleasurable. Capital turns play into an instrument that camouflages the cooperation with its logics, the reflexive impotence, into a false sense of choice. (Sicart, 2021, S. 6)

So sichert der Kapitalismus seine Selbstaufrechterhaltung, indem Kontrolle über angenehme Tätigkeiten ausgeübt wird – Spieler:innen werden zu *Playbourers* (Kirkpatrick, 2013, S. 101). Sie verrichten immaterielle Arbeit und stellen immaterielle Güter vor allem auf der Wissens-, Informations- und Kommunikationsebene her (Dyer-Whiteford & de Peuter, 2009, S. 4). Um die Erzeugnisse solcher Arbeit ausbeuten zu können, existieren Strategien, die aufgrund ihrer Vor- und Nachteile ambivalent zu betrachten sind. Gamification beschreibt eine solche Strategie und meint die Einbindung spielerischer Elemente in einen spielfremden Kontext, wie etwa Punkte, Avatare oder Level-Progression (Gillis, 2025). Dadurch kann Arbeit attraktiver gestaltet werden, was je nach Kontext nützlich und gewünscht oder manipulativ und gefährlich sein kann. Gamification kommt in zahlreichen Bereichen zum Einsatz – von Fitness und Gesundheit über Bildung, Marketing und Kundenbindung bis hin zu Social Media. Gleichzeitig erweist sie sich damit auch als erstklassiges Werkzeug kapitalistischer Ausbeutung.

All diese Kritikpunkte verdeutlichen, dass die Darstellung harmonischer Interaktionen und impliziter Systemkritik allein nicht ausreichen, um tatsächlich von einer Förderung der Empathie und Gesellschaftskritik ausgehen zu können, da Spiele soziale Missstände zwar häufig adressieren, selbst aber dabei scheitern, aus diesen Strukturen auszubrechen. Doch bedeutet dies auch, dass die systemischen Aspekte und die prozedurale Rhetorik von Spielen zwangsläufig bedeutungslos sind? Im folgenden Kapitel soll mit dem Konzept der Critical Utopia ein Ansatz aufgezeigt werden, der einige dieser Problempunkte zumindest teilweise abfängt und möglicherweise kompensieren kann.

Critical Utopia: Ein Experimentierraum und Tool für Social Dreaming?

Wie jedes andere Medium auch sind Spiele nicht grundsätzlich gut oder schlecht, denn ihre Wirkung hängt maßgeblich von Design, Nutzung und Kontext ab. Im gegebenen Kontext könnten Spiele daher vielmehr als Experimentierfelder für alternative politische Konfigurationen (Fordyce, 2021, S. 300-301) und Räume für *social dreaming* (Kłosiński, 2018) begriffen werden, welche die Mechanismen der reflexiven Impotenz nach Fisher zumindest ansatzweise durchbrechen können (Featherstone & Miles, 2014, S. 129-131). In einem solchen Rahmen steht nicht der Impuls für eine

aktivistische Handlung als ultimatives Ziel im Vordergrund, sondern vielmehr das Reflektieren und Erweitern eigener Denkmuster und infolgedessen sogar das Erforschen nicht-kapitalistischer Ideen. Diese Perspektive erhält eine „notion of hope“, wie sie oft in dystopischen Szenarien zu finden ist (Farca, 2018, S. 35). Es soll also trotz aller Einschränkungen angenommen werden, dass Spiele Potenziale für Empathieförderung und Gesellschaftskritik grundsätzlich bereithalten und diese lediglich gezielt ausgeschöpft werden müssen.

Eine mögliche Herangehensweise liegt in der bewussten Gestaltung einer *Critical Utopia*, die sich von der klassischen Utopie bedeutsam unterscheidet (Sargent, 1994). Ähnlich der klassischen Utopie wird auch in der *Critical Utopia* eine fiktionale, idealisierte Gesellschaft in Kontrast zur empirischen Realität der Betrachter:innen gesetzt. Doch wird sie nach und nach mit erheblichen Problemen konfrontiert.⁷ Ausschlaggebend ist, dass diese Probleme möglicherweise nicht gelöst werden, ihr Ausgang dadurch ungewiss bleibt und maßgeblich von den Entscheidungen und Handlungen der Spieler:innen abhängt:

[C]ritical utopia involves players in a constant oscillation between utopian and dystopian possibilities. [...] [B]oth imaginative and ergodic possibilities are thinkable, and players assume the roles of founders, who may choose in which direction the gameworld shall develop [...]. (Farca, 2019, S. 27)

Hierin liegt das Potenzial der *Critical Utopia* als mögliche Antwort auf die zuvor diskutierten Kritikpunkte. Der neue Fokus auf ein Verständnis des Mediums als Experimentierraum und „Possibility Space“ steht dem Kapitalistischen Realismus entgegen (Farca, 2019, S. 36). Ideologien werden nicht einfach unhinterfragt repliziert, sondern können durch eine hohe *Player Agency* prinzipiell durchbrochen werden. Unsichtbarmachung und Verzerrung werden reduziert, indem die Utopie als solche herausgefordert wird und ihr Ausgang in der Verantwortung der Spieler:innen liegt. Diese sind konstant gefragt, die Probleme der Utopie abzuwägen, mögliche Negative Auswirkungen für unterschiedliche Interessensgruppen zu antizipieren und solche konfligierenden Anforderungen bestmöglich zu navigieren:

[Video games] are laboratories which allow us to simulate consequences of different social, political and economic policies in real time. [...] This makes [them] not only a tool for social dreaming, but also a tool of changing outcomes and seeing the evolution of utopian (or dystopian) desire. (Kłosiński, 2018, S. 12)

⁷ Auch wenn es sich dabei nicht um eine vollständige *Critical Utopia* handelt, wie sie hier gemeint ist, bietet *Horizon Zero Dawn* ein gutes Beispiel: Es spielt in einem post-dystopischen Setting nach dem Zerfall einer hochtechnologischen, kapitalistischen Gesellschaft. Die Rückkehr zu naturnäheren Lebensweisen könnte als utopisch verstanden werden; allerdings wird diese Utopie im Verlauf des Spieles mit Problemen konfrontiert, die gelöst werden müssen.

Ob Spiele als *Critical Utopia* in dieser Weise funktionieren können, hängt von bestimmten Bedingungen ab, die an die zuvor benannten Kernelemente der Wirkungsweise prozeduraler Rhetorik anschließen. Entscheidend sind das Game Design, die Player Agency, der Player Type sowie der Kontext, in dem das Spiel gespielt und verstanden wird. Betrachtet man das Game Design des Spiels, so kann die prozedurale Rhetorik systemische Probleme entweder verstärken oder Ausbruchsmöglichkeiten bieten, um Alternativen zu erforschen. Gewiss erfordert dies eine bewusste Auseinandersetzung mit der Gestaltung des Regelsystems und besondere Sorgfalt im Designprozess selbst, da zu jedem Zeitpunkt kritisch hinterfragt werden muss, welche Regeln im System implementiert sind oder nicht und welche Freiheiten den Spieler:innen zugestanden werden.⁸ Das Entwicklungsteam sollte stets bewusst das Ziel verfolgen, eine *Critical Utopia* zu gestalten, um die Replikation der eigenen ideologischen Realität möglichst zu vermeiden.⁹ Anstelle einer absoluten Bewertung lässt sich daher eher von einem Spektrum sprechen, wie erfolgreich eine *Critical Utopia* designtechnisch umgesetzt wurde, da auch in freiheitsorientierten Regelsystemen und trotz emergenten Gameplays die Handlungsmöglichkeiten der Spieler:innen letztlich begrenzt und endlich sein müssen.

Eng damit verbunden ist der Aspekt der Player Agency, da hier darüber entschieden wird, auf welche Weise und in welchem Maße Spieler:innen in das Spielgeschehen und die narrative Entwicklung eingreifen und diese selbst bestimmen können. Werden bestimmte Handlungen eingeschränkt oder bewertet (etwa sanktioniert oder belohnt), oder bleibt jegliches Feedback auf gewisse Aktionen sogar vollständig aus, weil sie nicht antizipiert wurden? Kurzum, für welche Aktionen sind (welche) Reaktionen überhaupt vorgesehen – und für welche nicht? Daran knüpft der Player Type selbst an – wie interagieren verschiedene Spieler:innen mit dem System und welchen Komponenten des Systems widmen sie die meiste Aufmerksamkeit? Zu welchem Zweck spielen sie und wie empfänglich sind sie für suggestive, kritische Elemente der Spielwelt? Schließlich ist auch der Kontext von großer Bedeutung, da die Entscheidungen und Interpretationen der Spieler:innen natürlich auch stark von ihrer sozialen und kulturellen Umgebung beeinflusst sind. Werden Entscheidungen also aus persönlicher Überzeugung heraus getroffen oder eher aus Neugier, um auszuprobieren, welche Auswirkungen und Folgen sich im Spiel beobachten lassen?

Der Lösungsansatz der *Critical Utopia* ist nicht frei von Einschränkungen und setzt gewisse Bedingungen voraus; er macht aber deutlich, dass Spiele als Experimentierräume dienen können, wenn sie konzeptionell bereits für diesen Zweck gedacht sind.

⁸ Als Orientierung lassen sich Sandbox-Spiele heranziehen, die sich durch eine besonders hohe kreative Freiheit der Spieler:innen auszeichnen (Golpariani, 2020).

⁹ Da die Produktion von Spielen, wie gezeigt wurde, den kapitalistischen Strukturen unterliegt, ist davon auszugehen, dass die Entwicklung von *Critical-Utopia*-Spielen eher im Rahmen freier Forschung oder durch kleine oder unabhängige Indie-Teams erfolgreich realisierbar ist (siehe dazu auch Kirkpatrick, 2013, S. 107 sowie Farca, 2019, S. 10)

Fazit

Game Utopias bergen ein ambivalentes Potenzial. Als informationsvermittelndes Kunstmedium können förderliche oder gefährliche Impulse gesetzt werden; was mit diesen allerdings geschieht liegt schlussendlich bei den Rezipient:innen. Auch wenn Game Utopias harmonische, egalitäre Gesellschaften entwerfen und dadurch interpersonale und systemische Empathie andeuten können, reproduzieren sie zugleich kapitalistische Ideologien und tragen zu einer Ästhetisierung von Arbeit bei. Ebenso können sie Illusionen erzeugen, indem sie die Komplexität und Schwere sozialer Probleme verschleiern und Stereotype perpetuieren.

Gleichzeitig darf nicht übersehen werden, dass Spiele durch ihre systemischen und interaktiven Eigenschaften auch ein besonderes Potenzial bergen, das in anderen Medienformen so nicht zu finden ist. Herausfordernd gestaltet sich hierbei eher die intentionale, bewusste Nutzung dieses Formats. Wenn nicht-kapitalistische Systeme nur schwer bis überhaupt nicht vorstellbar sind, inwiefern kann durch Spiele als geschützte Erlebnisräume das Erproben alternativer Gesellschaftsmodelle in einem simulativen System nicht nur abstrakt, sondern durch prozedurale Rhetorik, Emergenz und Player Agency gezielt trainiert werden? Wenn Trägheit und Lethargie resultierend aus reflexiver Impotenz antikapitalistischen Aktivismus zurückhalten, Spiele jedoch Impulse setzen und zur Reflexion – wenn auch nicht unmittelbar zur Handlung – anregen können, kann dann nicht dennoch von einem wertbringenden Potenzial gesprochen werden?

Game Utopias dürfen daher nicht als endgültige Lösung verstanden werden, wohl aber als Möglichkeitsräume für *social dreaming*. Ihre Stärke liegt weniger in der vollständigen Überwindung bestehender Strukturen, sondern in der Bewusstseins Schärfung und Anregung zur Reflexion über konträre Zustände und vermeintliche Idealisierungen.

Literaturverzeichnis

Andiloro, A. (2024). Comfortably Numb: An Ideological Analysis of Coziness in Videogames. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 1(11), 79-92. <https://doi.org/10.18778/2391-8551.11.06>

Augé, M. (1994). *Orte und Nicht-Orte: Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit* (M. Bischoff, Übers.). Fischer Verlag.

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *MUD Research*, 1(1).

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>

ConcernedApe (Barone, E.). (2016). *Stardew Valley*.

Csikszentmihályi, M. (2000). *Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games*. John Wiley & Sons.

Deci, E. & Ryan, R. M. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 67-78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Duckworth, A. (2017). *Grit: Why passion and resilience are the secrets to success*. Vermilion London.

- Dyer-Whiteford, N. & de Peuter, G. (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. University of Minnesota Press.
- Farca, G. (2018). *Playing Dystopia: Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*. Transcript Verlag.
- Farca, G. (2019). *The Concept of Utopia in Digital Games*. <https://doi.org/10.14361/9783839450505-004>
- Featherstone, M. & Miles, M. (2014). Utopias: An Introduction. *Cultural Politics*, 10(2), 124-131. <https://doi.org/10.1215/17432197-2651729>
- Fisher, M. (2009). *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* Zero Books.
- Fordyce, R. (2021). Play, History and Politics: Conceiving Futures Beyond Empire. *Games and Culture*, 16(3), 294-304. <http://doi.org/10.1177/1555412020962430>
- Gillis, A. S. (24. Februar 2025). *What is gamification? How it works and how to use it*. TechTarget. <https://www.techtarget.com/searchhrsoftware/definition/gamification>
- Golpariani, Z. (23. Dezember 2020). *How Sandbox Games Could Redefine the Way We Learn*. Medium. <https://zane-golpariani.medium.com/how-sandbox-games-could-redefine-the-way-we-learn-f47fbb468dc4>
- Graeber, D. (2015). *The Utopia of Rules: On Technology, Stupidity, and the Secret Joys of Bureaucracy*. Melville House Brooklyn London.
- Guerrilla Games. (2017). *Horizon Zero Dawn*. Sony Interactive Entertainment.
- Huberts, C. (28. März 2022). *Spiele mit Ideologie*. Bundeszentrale für politische Bildung. <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504992/spiele-mit-ideologie/#node-content-title-3>
- Irrational Games. (2013). *BioShock Infinite*. 2K Games.
- Kirkpatrick, G. (2013). *Computer Games and the Social Imaginary*. John Wiley & Sons.
- Kirkpatrick, G., Mazierska, E. & Kristensen, L. (2016). Marxism and the computer game. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 8(2), 117-130.
- Kłosiński, M. (2018). Games and Utopia. *Acta Ludologica*, 1(1), 4-14.
- Kosa, M. & Uysal, A. (2021). Need frustration in online video games. *Behavior & Information Technology*, 41(11), 2415-2426. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1928753>
- Leiderman, D. M. (2019). The Magic Circle of Games and their Utopian Epistemology. *Ural Philological Herald, Russian Literature of XX-XXI Centuries: Directions and Trends*, 2019(3), 168-187. <https://doi.org/10.26170/UfV19-03-14>
- Linsbauer, H. (15. März 2022). *Was sind Cozy Games?* Gamers.AT. <https://www.gamers.at/was-sind-cozy-games>
- Lowry, L. (1993). *The Giver*. Boston: Houghton Mifflin.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World*. Random House UK.

- More, T. (2012). *Utopia* (D. Baker-Smith, Ed. & Übers.). Penguin Classics. (Original veröffentlicht 1516).
- Muradova, L. & Arceneaux, K. (2021). Reflective political reasoning: Political disagreement and empathy. *European Journal of Political Research*, 61(3), 740-761. <https://doi.org/10.1111/1475-6765.12490>
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck (updated edition): The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.
- Navarrete-Cardero, L. & Vargas-Iglesias, J. J. (2018). Can We Programme Utopia? The Influence of the Digital Neoliberal Discourse on Utopian Videogames. *Triplec: Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for A Global Sustainable Information Society*, 16(2), 782-804. <https://doi.org/10.31269/triplec.v16i2.961>
- Nintendo. (2001-2025). *Animal Crossing* [Franchise].
- Nintendo. (1996-2025). *Pokémon*.
- Pathea. (2018). *My Time at Portia*. Pathea Games.
- Pathea. (2022). *My Time at Sandrock*. Pathea Games.
- Propach, U. & Zimmermann, M. (20. Mai 2025). *Zwischen Enttäuschung und Zuversicht – Trendstudie „Jugend in Deutschland 2025“*. Universität Potsdam. <https://www.uni-potsdam.de/de/nachrichten/detail/2025-05-20-zwischen-enttaeuschung-und-zuversicht-trendstudie-jugend-in-deutschland-2025>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2001). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Sargent, L. T. (1994). The Three Faces of Utopianism Revisited. *Utopian Studies* 5(1), 1-37.
- Sargent, L. T. (2010). *Utopianism: A Very Short Introduction*. Oxford UP.
- Schreiber, I. & Romero, B. (2022). *Game Balance*. CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Shields, P. (21. Mai 2020). *The Psychology of Grinding in Video Games*. Seasoned Gaming. <https://seasonedgaming.com/2020/05/21/the-psychology-of-grinding-in-video-games>
- Sicart, M. (2021). Playful Capitalism, or Play as an Instrument of Capital. *Contracampo – Brazilian Journal of Communication*, 40(2). <http://dx.doi.org/10.22409/contracampo.v40i2.50103>
- Yee, N. (2007). Motivations for play in online games. *CyberPsychology and Behavior*, 9(6), 772-775.
- Zalace, J. (13. August 2022). *What Is Joja Corp in Stardew Valley?* The Gamer. <https://www.thegamer.com/stardew-valley-joja-corporation-explained>

Resonanz, Empathie und *Death Stranding*

Eine Analyse der Weltbeziehung von Sam Porter Bridges

Tobias Klös (Pädagogische Hochschule Heidelberg)

Dr. Stefan Heinrich Simond (IU – Internationale Hochschule)

ABSTRACT

Dieser Beitrag analysiert Death Stranding mithilfe von Hartmut Rosas Resonanztheorie und aktueller Empathieforschung in digitalen Spielen. Im Fokus steht die Frage, wie Resonanz und Empathie in der Weltbeziehung des Protagonisten Sam Porter Bridges verknüpft sind. Die Analyse zeigt, wie sich Sams anfängliche Distanz – verkörpert durch Haphephobie – in eine resonante Weltbeziehung transformiert. Besondere Bedeutung kommt der Entwicklung einer Fürsorgebeziehung zum ‚Bridge Baby‘ zu. Death Stranding reflektiert somit die Bedingungen gelingender Weltbeziehungen kritisch und formuliert gleichsam eine ludische Gesellschaftskritik.

KEYWORDS

game studies, gamepathy, resonanz

AUTOR:INNEN



Tobias Klös ist derzeit akademischer Mitarbeiter an der Pädagogischen Hochschule Heidelberg mit dem Schwerpunkt Digitale Bildung für nachhaltige Entwicklung. Seine Forschung umfasst transformative Wissenschaft sowie (organisationale) Bildung für nachhaltige Entwicklung. Zuvor war er (2019-2023) als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Zentrum für Lehrerbildung der Philipps-Universität Marburg tätig. Darüber hinaus war er Teil der Game Studies-Podcasts *Pixeldiskurs* und *Studying Pixels*.



Dr. Stefan Heinrich Simond ist Academic Lecturer im Studiengang Game Design an der IU – Internationale Hochschule. Seine Dissertation mit dem Titel *Pixelated Madness. On the Construction of Mental Illnesses and Psychiatric Institutions in Video Games* (2023) hat er mit summa cum laude abgeschlossen. Seine aktuelle Forschung konzentriert sich auf digitale Spiele als Resonanzräume sowie auf die Konstruktion von Kampfkunst in digitalen Spielen.

Einleitung

Death Stranding (Kojima Productions, 2019) entwirft eine dystopische Zukunft der fragmentierten, von Isolation geprägten Vereinigten Staaten von Amerika (USA). Im postkatastrophischen Setting übernimmt der Protagonist Sam Porter Bridges (Norman Reedus) die Rolle eines ‚Porters‘¹⁰, der die zerrüttete Gesellschaft verbinden soll. Dabei errichtet er Knotenpunkte eines Kommunikationsnetzwerks, liefert überlebenswichtige Güter und trägt zugleich zur Wiederherstellung sozialer Beziehungen und eines Gemeinschaftsgefühls bei. Parallel zur gesellschaftlichen Vernetzung überwindet Sam seine persönliche Distanz zu anderen Menschen.

Themen wie Isolation und gesellschaftliche Spaltung verliehen *Death Stranding* während der Corona-Pandemie (Stanton, 2025; Meslow, 2025) und im Kontext der Polarisierung in den USA (Judge, 2019) besondere Aktualität. Es greift damit Gefühle und Themen auf, die für viele Menschen eigene Lebenserfahrungen widerspiegeln (Radchenko, 2023). Dabei thematisiert *Death Stranding* nicht nur negative Aspekte wie Isolation, sondern auch Empathie – seien es der asynchrone Multiplayer oder Sams Interaktionen mit NPCs – und wurde mitunter als *Empathy Game* beschrieben (Jerret et al., 2021; Radchenko, 2023). Während Wang (2019) hervorhebt, dass *Death Stranding* die Notwendigkeit zwischenmenschlicher Verbindungen betont, weist Entwickler Kojima (2019) selbst darauf hin, dass es darüber hinaus auch die gesellschaftliche Bedeutung solcher Verbindungen erfahrbar machen soll. Vor diesem Hintergrund verstehen wir *Death Stranding* als ludische Reflexion über Resonanz und Empathie in einer von Einsamkeit und Konflikt geprägten Welt. Unter Resonanz ist dabei im Sinne von Hartmut Rosa (2016) eine Weltbeziehung zu verstehen, die auf wechselseitiger Anrufung und Antwort zwischen Subjekt und Welt beruht und über rein instrumentelle oder entfremdete Interaktionen hinausgeht.

Um dies herauszuarbeiten, folgt der Beitrag der folgenden zentralen Fragestellung: Wie hängen Resonanz und Empathie zusammen, und auf welche Weise spiegeln sich diese Dynamiken in der Weltbeziehung des Protagonisten Sam Porter Bridges in *Death Stranding* wider?

Zur Beantwortung dieser Frage ist der Beitrag wie folgt aufgebaut: Kapitel 2 skizziert die Grundprinzipien der Resonanztheorie und diskutiert deren Anwendbarkeit auf digitale Spiele. Kapitel 3 skizziert Empathie als resonante Weltbeziehung und zeigt Erkenntnisse aus der *Gamepathy*-Perspektive auf. Kapitel 4 erläutert den methodischen Ansatz, der sich aus *Close Playing* und *Wide Reading* zusammensetzt. Kapitel 5 wendet die etablierten Perspektiven auf *Death Stranding* an, um die spezifische Gestaltung affektiver Weltbeziehungen und Spielerfahrungen zu beleuchten. Kapitel 6 fasst die zentralen Erkenntnisse zusammen und entwickelt weiterführende Perspektiven für künftige Analysen.

¹⁰ Die Rolle des Porters ist inspiriert von der realen Tätigkeit der bokka (歩荷). Dabei handelt es sich um Paketboten, die Lieferungen in entlegene Gegenden Japans bringen und dabei ähnlich wie Sam ihre Ladung meterhoch auf dem Rücken(-gestell) stapeln (Kaan 2024).

Resonanz

Die Resonanztheorie wurde von Rosa im gleichnamigen Werk *Resonanz: Eine Soziologie der Weltbeziehung* (2016) entwickelt. Obwohl Susen (2020, S. 309) die Resonanztheorie als „one of the most promising developments in twenty-first-century critical theory“ bezeichnet, sind Anwendungen in Bereichen jenseits der Soziologie bislang selten.¹¹ In ihrer grundlegendsten Form beschreibt Resonanz eine Beziehung zwischen Selbst und Welt (Rosa, 2016, S. 53). Diese Beziehung erfordert zwei operativ geschlossene Einheiten, die aufeinander reagieren, jede mit ihrer eigenen, unverwechselbaren Stimme. Als Illustration verwendet Rosa (2016, S. 282–284) das Bild eines vibrierenden Drahtes, welcher die Schwingungen der Entitäten überträgt und eine Antwortbeziehung ermöglicht. Im Falle funktionierender Resonanz mag sich das Subjekt von der Welt getragen fühlen, und die Welt als Ort voller Möglichkeiten, Fürsorge und Geborgenheit erfahren. Gelingen Resonanzbeziehungen hingegen nicht, droht Entfremdung. Die Welt mag dann kalt, unzugänglich und sogar feindselig wirken.¹²

Hollstein, Rosa und Rüpke (2023, S. 12) identifizieren vier Merkmale, die erfüllt sein müssen, damit eine Weltbeziehung als resonant beschrieben werden kann:

1. *Affizierung*: das Subjekt ist von einer anderen Seite ‚berührt‘, ‚bewegt‘ oder ‚erfasst‘.
2. *Selbstwirksamkeit*: das Subjekt nimmt sich als wirksam wahr; es ist nicht nur betroffen, sondern hat ebenfalls Einfluss bzw. wirkt auf die andere Seite ein.
3. *Transformation*: in diesem wechselseitigen Prozess des Berührt-Werdens, Bewegens und Erreichens verändern sich beide Seiten – sie gehen ‚transformiert‘ aus der Interaktion hervor.
4. *Unverfügbarkeit*: die Resonanzbeziehung entzieht sich der Kontrolle; sie kann weder erzwungen noch ausgeschlossen werden, ist nicht planbar und bleibt hinsichtlich ihres Ergebnisses offen,

Jenseits individueller Resonanzerfahrungen schlägt Rosa (2016) auf der makrosoziologischen Ebene vor, Resonanz als Konzept zu nutzen, um moderne Gesellschaften zu verstehen und kritisch zu reflektieren. Eine zentrale Herausforderung besteht aus resonanztheoretischer Perspektive in der dynamischen Stabilisierung moderner Gesellschaften. Um ihren Status Quo aufrechtzuerhalten, sind moderne kapitalistische Gesellschaften auf Wachstum und kontinuierliche Beschleunigung angewiesen (Rosa, 2016, S. 44). Die Verwirklichung eines vermeintlich ‚guten Lebens‘ hängt etwa davon ab, Ressourcen zu maximieren und ‚mehr Welt in Reichweite‘ zu bringen. So sind etwa mehr Geld oder ein höheres Bildungsniveau stets von Vorteil, da somit mehr Möglichkeiten eröffnet werden, um selbst gesetzte Ziele zu verwirklichen.

¹¹ Van Boxtel et al. (2023) entwickeln etwa einen Zugang zu Pluralismus, welcher den Ansatz der Resonanz als zentrales Element umfasst. Waldenburger (2025) nutzt den Ansatz für eine Auseinandersetzung mit Facebook.

¹² Der folgende Abschnitt enthält überarbeitete und angepasste Übersetzungen der japanischen Publikation Simond & Suzuki (2024).

Gleichsam führt die anhaltende Fokussierung auf die Maximierung von Ressourcen zu einem objektivierenden Zugang zur Welt. Die Welt wird dabei als etwas wahrgenommen, das es zu besitzen beziehungsweise anzueignen gilt. Weite Teile der Soziologie sind davon nicht ausgenommen, insofern sie die ungleiche Verteilung von Kapital als zentrales Untersuchungsfeld forcieren (Rosa, 2016, S. 52). Das Ergebnis ist eine tiefgreifende Entfremdung nicht nur von der Welt, die als kalt und feindselig empfunden wird, sondern auch vom eigenen Körper, der als etwas betrachtet wird, das optimiert und kontrolliert werden muss (Rosa, 2016, S. 176). Rosa verortet letztlich den Ursprung der Entfremdung in der Verneinung der eigenständigen Stimme der Welt.

Zugleich haben moderne Gesellschaften eine gesteigerte Sensibilität für Resonanz entwickelt. Erkennbar ist eine solche Sensibilität etwa in der Idee, dass Lohnarbeit auch, wenn nicht gar zuvorderst, der persönlichen Erfüllung dienen sollte. Rosa zufolge bleibt der Wunsch nach Resonanzerfahrungen jedoch in weiten Teilen des modernen Lebens unerfüllt. An dessen Stelle steht das Versprechen, dass Resonanzerfahrungen eintreten, sobald genügend Welt in Reichweite gebracht ist oder bestimmte Produkte erworben wurden. Rosa (2016, S. 624) steht solchen Versprechen, wie sie etwa in der Werbung zu finden sind, kritisch gegenüber, betrachtet sie als „Simulationen von Resonanz“ und stellt fest: „Resonanz bleibt das Versprechen der Moderne, Entfremdung aber ist ihre Realität.“

Resonanz ist notwendigerweise ephemere. Sie entsteht im Moment und verflüchtigt sich ebenso schnell wieder. Es lassen sich allerdings drei sogenannte „Resonanzachsen“ (Rosa, 2016, S. 204) beschreiben, auf denen basierend Resonanzerfahrungen dauerhaft oder zumindest wahrscheinlicher werden. Die drei Achsen sind unseres Erachtens für die Anwendung auf digitale Spiele besonders geeignet, da sie die Beschreibung von Resonanzbeziehungen sowie deren Transformation erlauben. Die erste Achse liegt *horizontal* und umfasst die Beziehungen zwischen Menschen und Gruppen. Dazu gehören etwa Beziehungen zu Familie und Freunden, romantische Beziehungen, aber auch Gruppenzugehörigkeiten wie politische Parteien oder Interessengemeinschaften. Die zweite Achse liegt *diagonal* und umfasst die Beziehungen zu Objekten. In diesem Kontext erwähnt Rosa (2016, S. 428) etwa auch die Beziehung von Hobbyisten zu zentralen Gegenständen; etwa die Beziehungen zwischen Gitarrist und Gitarre oder diejenige zwischen Spieler:innen und digitalem Spiel. Die dritte Achse liegt *vertikal* und umfasst Beziehungen zu abstrakten Konzepten wie Natur, Religion oder Geschichte (Rosa, 2016, S. 331). Dementsprechend stehen Menschen auch immer in Resonanzbeziehungen zu ihrer Umwelt und zu umfassenderen kulturellen Entwicklungen.

In der unten folgenden Analyse von *Death Stranding* wird herausgearbeitet, wie diese drei Achsen im Kontext digitaler Spiele zur Anwendung kommen können. Zunächst gehen wir aber auf den Empathiebegriff und seine Anwendung im Kontext digitaler Spiele ein.

Empathie im Kontext der Resonanztheorie

Empathie lässt sich im Rahmen der Resonanztheorie als eine spezifische Form der Weltbeziehung verstehen: eine empathische Hinwendung zur Welt. Zwischenmenschliche Verbindungen entstehen dabei durch wechselseitiges Mitschwingen – Prozesse der Affizierung und Transformation –, die nicht nur ein vertieftes Weltverständnis ermöglichen, sondern auch Erfahrungen von

Selbstwirksamkeit eröffnen können. Der Empathiebegriff lässt sich dabei nicht nur auf emotionale Reaktionen, sondern auch auf kognitive Erfahrungen, sensomotorische und kinästhetische Perspektiven beziehen. Einer solchen Einordnung folgt auch Zimprich (2023), wenn er vier Fokusfelder der Empathie vorschlägt. Dass sich diese Fokusfelder für die Analyse von Digitalen Spielen eignen, wurde bereits von Klös et al. (2025) am Beispiel von *Endling - Extinction is forever* (Herobeat Studios, 2022) gezeigt. Insofern sei für eine ausführliche Darstellung auf den entsprechenden Artikel verwiesen.

RESONANZ UND EMPATHIE

Das erste Fokusfeld nach Zimprich (2023) beschreibt *emotionale Empathie*. Sowohl Resonanz als auch Empathie zeichnen sich zunächst durch eine affektive und kognitive Offenheit aus. Empathie schafft eine Verbindung, indem sie emotionale und gedankliche Perspektiven anderer aufgreift. Resonanz entsteht, wenn diese Empfindungen nicht nur erkannt, sondern auch auf eine Weise reflektiert werden, die eine Transformation der eigenen Haltung ermöglicht.

Das zweite Fokusfeld beschreibt *kognitive Empathie* als rationalen Perspektivwechsel, bei dem zwar die Gedanken und Gefühle anderer verstanden werden, ohne jedoch eine emotionale Reaktion bzw. Regung zu beinhalten (Belman & Flanagan, 2010; Zimprich, 2023, S. 8). Kognitive Empathie beruht auf Informationen und Wissen, die eine Situation oder ein Verhalten in gewisser Weise deduktiv nachvollziehbar und dem „Entwickeln von Verständnis“ (Zimprich, 2023, S. 8) zugänglich machen, ohne dass die betrachtende Person ein Gefühl empfinden muss, das dieser Situation entsprechen würde.

Die Resonanztheorie betont auch die körperliche Dimension von Empathie. Bewegungen, Gesten und körperliche Ausdrucksweisen können Resonanzräume schaffen, in denen Menschen sich nicht nur verstehen, sondern auch leiblich aufeinander reagieren. Hierfür sind das dritte und vierte Fokusfeld relevant: *sensomotorische* und *kinästhetische Empathie*. Ersteres umfasst das Verknüpfen und „Reize[n] und Bewegung“, zweiteres die „Wahrnehmung von Bewegung und Raum“ (Zimprich, 2023, S. 8). Solche empathischen Reaktionen können ausgelöst werden, wenn man beispielsweise Schmerz beobachtet (z. B. Zusammenzucken, wenn sich jemand stößt) oder körperliche Anstrengung miterlebt.

Unbedingt zu betonen ist, dass Empathie und Resonanz keine Einbahnstraßen sind. Sie beruhen auf einer Wechselwirkung. Da dies – inklusive der dazugehörigen Spielmechaniken – ein Kernelement von *Death Stranding* darstellt und eine resonante Beziehung zwischen beiden etabliert, werden wir diesen Aspekt ausführlicher untersuchen und im Lichte von Rosas Resonanztheorie betrachten.

Methodik

Das methodische Vorgehen folgt primär dem *Close Playing* (Inderst, 2023; Fernández-Vara, 2019; Bizzocchi & Tanenbaum, 2011; Hallet, 2010). Die Hauptstory von *Death Stranding* wurde vollständig durchgespielt, inklusive der Erledigung eines Großteils der Nebenaktivitäten. Während des Spielens angefertigte Notizen, Screenshots und Videoaufzeichnungen dienten als Analysegrundlage.

Ergänzend wurden im Sinne des *Wide Reading* (Inderst, 2023) auch Paratexte – d. h. Webseiten, journalistische Artikel, Rezensionen und Online-Beiträge – sowie wissenschaftliche Analysen berücksichtigt und auf das Material bezogen interpretiert. Der folgende Abschnitt stellt die Ergebnisse dieser Analyse vor.

Analyse: Death Stranding

Der Fokus dieser Analyse liegt zunächst auf der allgemeinen Weltbeziehung von Protagonist Sam Porter Bridges. Diese ist charakterisiert durch Abweisung im ganz körperlichen Sinne. Sam leidet an Haphephobie, der Angst vor Berührung, was als tiefgreifende Form der Entkopplung verstanden werden kann – nicht nur auf der physischen Ebene im Hinblick auf Intimität und Nähe zu anderen Menschen, sondern auch auf der Ebene der Resonanz. Denn ein zentrales Medium resonanter Erfahrung auf der horizontalen Achse ist blockiert; die Welt und die in ihr lebenden Menschen erscheinen feindselig, gar gefährlich, und werden daher gemieden. In den ersten Kapiteln des Spiels manifestiert sich dies auch in Sams einsamer Tätigkeit als Kurier, der weite, leere Landschaften durchquert und dabei den Kontakt zu anderen Menschen bewusst meidet.

Seine spätere Annahme der Aufgabe, seine Schwester Amelie Strand zu finden, offenbart jedoch eine verborgene Form der Affizierung, da sie für ihn von zentraler Bedeutung ist (Radchenko, 2023). Obwohl Amelie in den Hauptereignissen des Spiels weitgehend abwesend bleibt und sich zunächst nur am buchstäblichen Strand („Beach“) aufhält. Entsprechend des Spielstitels kommt dem Strand eine besondere symbolische Bedeutung zu. Er fungiert als liminaler Raum (Morgenstern, 2024) zwischen Leben und Tod, d. h. beherbergt die Seelen derer, die nicht ins Jenseits gelangen können. In dieser metaphysischen Sphäre entwickelt sich Sams Beziehung zu seiner Schwester weiter: Was als Pflicht beginnt, wandelt sich allmählich in echte Fürsorge. Ebenso entsteht eine gefestigte emotionale Zuneigung zum Bridge Baby (BB), das er nicht mehr nur als Ausrüstungsgegenstand sieht, sondern als Kind, das er tröstet und umsorgt (Radchenko, 2023, S. 11). Auf diesen Aspekt werden wir im nächsten Kapitel vertieft eingehen.

Insgesamt lässt sich sagen, dass sich Sams Weltbeziehung in Bezug auf die Dimension der Affizierung im Verlauf des Spiels von einer stillgestellten in eine resonante Beziehung verwandelt. Selbst seine Haphephobie verblasst im Verlauf der Handlung. Schließlich lässt er sich am Ende des Spiels gar von einem der vermeintlichen Antagonisten, Cliff Unger, umarmen (s. Abb. 1). Empathie wird hier zu einem Kernelement eines optimistischen Endes des Spiels (Radchenko, 2023, 11)



Abb. 1 Sam wird von Cliff Unger umarmt (*Death Stranding*, eigener Screenshot).

Entfremdung und Isolation – emotionale Empathie

Wie bereits beschrieben beginnt *Death Stranding* in einer Welt, die von radikaler Entfremdung geprägt ist, verlassen und leer wirkt. Die Menschheit lebt in Bunkern, gleichsam voneinander und der sie umgebenden Welt isoliert. Durch seine Botengänge fungiert Sam als verbindendes Element zwischen den vereinzelt Menschen. Der Name Sam Porter Bridges ist demnach nicht zufällig gewählt. Auch in der Beziehung zwischen Spieler:in und Sam lässt sich zudem emotionale Empathie vermuten, insofern diese mit Sam mitfühlen. Die ästhetische Inszenierung von Sam als Figur fokussiert etwa dezidiert sein Empfindungserleben und projiziert dieses auf die Spielwelt.

Sams Reise als (Wieder)herstellung von Resonanz – kognitive Empathie

Sams Aufgabe, die United Citys of America (U.C.A.) zu verbinden, ist mehr als nur ein logistischer Auftrag und seine Rolle geht über die häufig als Schmähung des Spiels gemeinte Bezeichnung eines ‚Postboten‘ hinaus. Durch den Aufbau des Chiral-Netzwerks, das als digitale und spirituelle Verbindung fungiert, ermöglicht Sam den Austausch von Informationen, Gütern und letztlich von Emotionen. Es ist ein Versuch, Resonanzräume zu schaffen – wenn auch medial vermittelt – in denen Menschen wieder in Beziehung mit sich selbst, miteinander und mit der Welt treten können. Jeder Knotenpunkt, den Sam verbindet, ist ein kleiner Schritt in Richtung Resonanz. Die Menschen in den Bunkern werden nicht nur technisch miteinander vernetzt, sondern auch emotional angesprochen. Die Lieferungen, die Sam bringt, sind mehr als bloße Güter. Sie sind ein Akt der Zuwendung, eine Botschaft, dass jemand ihre Bedürfnisse wahrnimmt und darauf reagiert. Rosa würde dies als eine

Wiederherstellung von Ansprechbarkeit beschreiben, bei der die Welt symbolisiert durch Sam wieder auf die Menschen reagiert und umgekehrt.

Ebenso lässt sich dies auch im Sinne einer kognitiven Empathie verstehen. Spieler:innen analysieren Sams Situation rational und erkennen, wie diese Faktoren seine Mission und das Verhalten der NPCs prägen, ohne sich zwingend auf die Emotionale Ebene – d. h. mitzufühlen – einlassen zu müssen. So können sie etwa die Isolation der Bunkerbewohner:innen rational erfassen, ohne sich deren Emotionen, wie z. B. Angst zu eigen zu machen. Auch das asynchrone Multiplayer-System der ‚Bridge Links‘ eröffnet eine Form kognitiver Empathie, wenn Spielende rational überlegen, dass eine platzierte Leiter oder andere Infrastruktur an einer bestimmten Stelle anderen helfen könnte. Sie können Sam, die NPCs und andere Mitspieler:innen verstehen, ohne ihre Emotionen zu teilen und so kann auch Sam die Nöte anderer verstehen, ohne diese zu teilen, was seine Mission – der Wiederherstellung von Gemeinschaft – auch verunmöglichen würde.

Die körperliche Dimension von Resonanz – kinästhetische und sensomotorische Empathie

Ein zentraler Aspekt von Sams Reise ist die körperliche Erfahrung, die er durch das Wandern in einer unwirtlichen Landschaft macht. Rosa betont, dass Resonanz nicht nur kognitiv oder emotional, sondern auch leiblich erfahren wird. Sams Interaktion mit der Welt, etwa durch das Balancieren schwerer Lasten, das Überqueren von Flüssen oder das Klettern über Berge, stellt eine Form der Resonanz mit der Umwelt dar. Seine Bewegungen und die Reaktionen der Welt darauf schaffen eine leibliche Verbindung, die ihn mit der Welt in Kontakt bringt. Hideo Kojima betonte in einem Interview mit Matthew Gault (2019), dass *Death Stranding* darauf abzielt, Spieler:innen ein tiefes Gefühl der Isolation zu vermitteln und sie zugleich vor die Aufgabe zu stellen, eine zerrissene Gesellschaft wieder zu verbinden. Dabei steht die Erfahrung von Hoffnungslosigkeit, Hilflosigkeit und Machtlosigkeit im Vordergrund. Das Gefühl der Ohnmacht betrifft vor allem Sams mühsame Durchquerung der Welt. Anders als in vielen anderen Spielen wird hier bereits das bloße Gehen zu einer Herausforderung: Spieler:innen müssen sorgfältig den Weg planen, den Sam einschlägt, und gleichzeitig das Gleichgewicht seines mit Fracht beladenen Körpers ausbalancieren. Hierin zeigt sich auch eine gewisse Unverfügbarkeit.

In *Death Stranding* entsteht eine physische Verbindung zum Avatar etwa dann, wenn Sam Schwierigkeiten hat, unwegsames Gelände zu überwinden, oder wenn das haptische Feedback des Controllers Bewegungen oder Handlungen imitiert (z. B. Vibration bei einem Aufprall). Spieler:innen können Sams Anstrengung buchstäblich nachspüren, insbesondere durch das haptische Feedback, etwa das Nachlassen des Gleichgewichts oder Vibrationen beim Stolpern. Auch in der Relation zwischen Sam und den feindlichen NPC können diese leiblichen Positionierungen und die körperlichen Handlungen empathisch erfasst werden – wie ein Torwart den Schuss des gegnerischen Stürmers (Zimprich, 2023, S. 8) antizipiert – können Spieler:innen die Handlungen der NPCs antizipieren.

Auf der Ebene materieller Resonanz lässt sich Sams Beziehung zur Welt zunächst als eine beschreiben, die seine volle Aufmerksamkeit erfordert. Er muss Flüsse überqueren, Berge erklimmen und den *Timefall* ertragen. Der Timefall in *Death Stranding* ist ein Regen, der alles, was er berührt, unnatürlich altern lässt. Er spielt eine zentrale Rolle für das Gameplay und die Geschichte des Spiels. Dadurch, dass Sam bzw. die Spieler:innen vermeiden möchten dem Alterungsprozess des Timefalls ausgesetzt zu sein – so wird etwa auch Sams Lieferung beschädigt. Der Timefall kann einerseits als Metapher für die Vergänglichkeit des Lebens im Laufe der Zeit verstanden werden, zudem aber auch aus Resonanztheoretischer Sicht als Ausdruck einer Welt, die uns feindlich gegenübersteht – deren Effekte wir zwar – zum Beispiel mittels spezieller Materialien – abmildern können, somit aber auch wieder eine Distanz zwischen uns und der Welt bringen. Zudem wird die Welt un verfügbar, wenn wir uns vor dem *Timefall* in Sicherheit bringen müssen, anstatt sie resonant zu durchqueren. Diese Herausforderungen erzwingen eine verkörperte Achtsamkeit – ein Antworten auf die Welt, statt sie zu beherrschen. Diese Situation ist zunächst un verfügbar, da sie von äußeren Bedingungen bestimmt wird. Mit der Zeit jedoch verändert sich dieses Verhältnis: Durch Sams wachsende Ressourcen und die von ihm wiederhergestellte Infrastruktur wird das Gehen zu Fuß zunehmend durch Fahrzeuge ersetzt. Letztlich verwandelt sich Natur in Kultur. Die leeren Landschaften füllen sich mit Symbolen und Netzwerken, die von Spieler:innen im asynchronen Multiplayer erschaffen wurden. Dieser Wandel bedeutet nicht nur eine physische Eroberung, sondern auch eine symbolische Aneignung – Straßen und *Likes*¹³ formen ein digitales, soziales Geflecht. Doch dieser Fortschritt ist fragil: Infrastruktur zerfällt ohne ständige Erneuerung und spiegelt damit die unaufhörliche Arbeit wider, die notwendig ist, um Zivilisation in einer postapokalyptischen Welt aufrechtzuerhalten (Görgen & Wagner, 2020). Das Spiel deutet so Überanstrengung und permanente Optimierung als Voraussetzungen für den Wiederaufbau der Gesellschaft. Es entsteht eine melancholische, aber zugleich hoffnungsvolle Vision von Verbindung inmitten der Isolation. Diese Dynamik kann auch als eine Form symbolischer Kolonisation verstanden werden (Görgen & Wagner, 2020). Aus Resonanzperspektive verweist diese symbolische Kolonisation jedoch zugleich auf eine Rückkehr in eine moderne Gesellschaftsordnung, in der Entfremdung zur dominanten Weltbeziehung wird. Mit dem Schwinden der Un verfügbarkeit verblasst auch die Resonanz.

Resonanz und Transformation

Im Verlauf seiner Reise erlebt Sam eine Transformation seiner Selbst- und Weltbeziehung (Koller, 2012), die von ihm reflexiv kommentiert wird: „I was living a lie... I was broken. But somewhere along the way, I started changing“ (Kojima Productions, 2019). Diese Transformation lässt sich als Effekt gelungener Resonanz beschreiben. Sams Haphephobie wird zunehmend abgebaut, und er entwickelt stärkere emotionale Bindungen, sowohl zu anderen Menschen als auch zu sich selbst. Gleichzeitig verändert sich auch die Welt durch Sams Handeln: Die isolierten

¹³ In Anlehnung an die Struktur sozialer Netzwerke fungieren *Likes* in *Death Stranding* als zentrale Währung für die Erledigung von Aufträgen.

Bunkerbewohner:innen beginnen, wieder Vertrauen aufzubauen und sich als Teil einer größeren Gemeinschaft zu sehen.



Abb. 2 Sam lässt eine behutsame Berührung der Weggefährtin Fragile zu (Death Stranding, eigener Screenshot).

Radchenko (2023, S. 12) hebt hervor, dass dieser Weg – oder die Reise in *Death Stranding* – maßgeblich durch seine sich entwickelnde Beziehung zu anderen geprägt ist. Obwohl Sam zunächst als Einzelgänger auftritt, öffnet er sich nach und nach emotional. Diese Beziehungen verdeutlichen zentrale Themen des Spiels: Verbindung, Isolation und die Wiederherstellung von Bindungen in einer zerbrochenen Welt (Radchenko, 2023, S. 12). Zugleich bleiben Sams Interaktionen mit anderen unverfügbar. So ist etwa seine persönliche Beziehung zu Deadman nicht durch Missionen vorgeschrieben; sie entsteht vielmehr spontan im gemeinsamen Erleben von Isolation und Härte. Deadman ist zunächst derjenige, derjenige der Sam das BB übergibt, ihn mit Ausrüstung unterstützt und in der Basis auf ihn wartet. Deadman ist zudem, neben Fragile einer der wenigen NPCs, die in Sams Unterkunft auftauchen, wenn auch nur als Hologramm. Deadman übernimmt innerhalb des Spiels eine Supportfunktion. Auch wenn Deadman und Sam für Bridges arbeiten, wird ihrer Beziehung keine institutionelle Vorgabe gemacht, die Freundschaft entsteht innerhalb dieser Arbeitsbeziehung. Gerade weil diese Beziehung nicht durch institutionelle Regeln vorgegeben ist, entzieht sie sich der Kontrolle. Anfangs verweigert Sam Deadmans Angebot einer Freundschaft, doch im Laufe der Handlung lernt er, echtes Vertrauen zuzulassen. Damit zeigt sich: In *Death Stranding* bleibt Unverfügbarkeit eine ambivalente Erfahrung – einerseits durch die Welt und ihre Gefahren, andererseits durch zwischenmenschliche Beziehungen, die sich der Planung entziehen. Um diese Beobachtung zu vertiefen ist im nächsten Abschnitt die Beziehung zwischen Sam und dem sogenannten ‚BB‘ vertieft analysiert.

Die Beziehung zwischen Sam und BB

Death Stranding entwickelt eine Reihe komplex-dimensionierter Resonanzbeziehungen. Besonders bemerkenswert für den Zuschnitt dieses Beitrages ist jedoch die empathische Beziehung zwischen Sam und dem *Bridge Baby*, das im Spiel funktional als *BB* bezeichnet wird. Dabei handelt es sich um einen Fötus in einem Pod, der Sam zu Beginn des Spiels übereignet wird. *BBs* sind das Resultat geheimer Experimente mit dem Ziel, die ansonsten unsichtbaren *Beached Things* (BTs)¹⁴ wahrnehmbar zu machen. *BB* wird daher als Ausrüstungsgegenstand eingeführt, den Sam fortan bei sich trägt, um in Gegenwart der BTs wehrhaft zu bleiben. Trotz wiederholter Warnungen baut Sam allmählich eine emotionale Bindung zu dem *BB* auf, welche in einer elterlichen Beziehung gipfelt. Die Entwicklung der Beziehung ist hier besonders einschlägig, da erkennbar wird, wie Empathie und Resonanz in der ansonsten kalten und distanzierten Welt von *Death Stranding* konstruiert werden.

Das *BB* befindet sich in einer Kapsel, die als künstlicher Mutterleib fungiert. Das Konzept der *BB*-Experimente, wie es von der Figur Deadman erklärt wird, bestand darin, das ungeborene Kind aus dem Mutterleib einer komaösen Frau zu entfernen. Hier greift *Death Stranding* ein Spiegelmotiv auf, um die besonderen Fähigkeiten des *BBs* zu etablieren. Während sich die Mutter im präfinalen Zustand befindet, ist das *BB* im pränatalen Zustand. Mutter und Kind sind zwischen den Sphären von Leben und Tod verbunden. Diese Verbindung ermöglicht es dem *BB*, die Anwesenheit von BTs wahrzunehmen und somit auch eine Affizierung als Grundlage der Resonanzerfahrung.

Die Artifizialität dieses Prozesses steht zunächst im Gegensatz zur Idee der Resonanz. Die Kapsel isoliert das *BB* von der Welt und hält es in einem permanenten Zustand des Ungeborenen-Seins. Die wesentliche Verbindung zur Außenwelt – von der teilweise transparenten Frontscheibe der Kapsel einmal abgesehen – ist eine künstliche Nabelschnur (s. Abb. 3). Sam verbindet die Nabelschnur mit seinem Anzug, um das *BB* zu ‚aktivieren‘, wenn er sein Quartier verlässt und die bedrohliche Außenwelt betritt. Die Nabelschnur als solche stellt nicht notwendigerweise eine Resonanzbeziehung her, da sie zwei Organismen zu einem vereint. Es zeigen sich allerdings bei jeder Verknüpfung von Sam und *BB* mithilfe der Nabelschnur Interferenzen in Form von Flashbacks. Sam erlebt Erinnerungen, die er zunächst dem *BB* zuschreibt, die sich letztlich aber als seine eigenen herausstellen. Eine fragile Resonanzbeziehung ist also bereits an dieser Stelle angedeutet.

¹⁴ Entsprechend ihres Namens sind die *Beached Things* gestrandete Überbleibsel von Verstorbenen, die die materielle Realität nicht hinter sich lassen können. Sie durchstreifen bestimmte Gebiete und stellen die größte Bedrohung für Sam dar.



Abb. 3 Das BB befindet sich in einem künstlichen Mutterleib und wird als Ausrüstungsgegenstand vorgestellt. Die Verbindung über die künstliche Nabelschnur ist hier an der Frontseite sichtbar (Death Stranding, eigener Screenshot).

Darüber hinaus wird das BB als ein dysfunktionaler Ausrüstungsgegenstand charakterisiert. Trotz der augenscheinlichen Menschlichkeit des Fötus, ist BB als *BB-28* nummeriert. Die numerische Bezeichnung deutet darauf hin, dass es Teil einer Serie von hergestellten Produkten und kein individuelles Wesen ist. Insbesondere aufgrund der Dysfunktionalität von BB warnt Deadman Sam mehrfach davor, sich emotional auf BB einzulassen. Letztlich soll BB nach Erfüllung der Mission ausgemustert werden. Der Begriff der (Dys)-Funktionalität verstärkt die rein instrumentelle Objekt-Beziehung. Er insistiert auf einer rein instrumentellen Beziehung unter der Annahme, dass BB eine bestimmte Funktion hat und, sobald es diese nicht mehr erfüllt, entsorgt wird.

An dieser Stelle beginnt allerdings bereits eine diagonale Resonanzbeziehung. Obgleich BB als Ausrüstungsgegenstand betrachtet wird, ist es für Sams Überleben von größter Bedeutung. Er trägt das BB eng an seiner Brust und verlässt sich auf dessen sensorische Empfindlichkeit. Wenn Sam seine privaten Räumlichkeiten betritt, schließt er BB an ein Synchronisationsgerät an, das die Eigenschaften des künstlichen Mutterleibs mit denen der vermeintlichen Mutter in Einklang hält. Diese diagonale Resonanz bildet die Grundlage für eine Dynamik der Fürsorge.

Allmählich verschiebt sich die resonante Dynamik im Verlauf des Spiels zunehmend in Richtung der Fürsorge. Treten etwaige Irritationen auf, zum Beispiel wenn Sam beim Klettern stürzt oder sich in der Nähe eines BTs befindet, wird BB unruhig und weint. Als Trost nimmt Sam das BB in seine Arme; die Kamera wechselt in die Ich-Perspektive, um den Handlungsverlauf zusätzlich zu unterstreichen (s. Abb. 4). Das BB wird besänftigt, indem Sam ein Schlaflied summt, und das BB sanft wiegt. Die Spieler:innen sind ebenfalls in diese Dynamik eingebunden. Das Schreien des BB wird über den integrierten Lautsprecher des PlayStation 5-Controllers wiedergegeben, wodurch die ohnehin durchdringenden Schreie den Spieler:innen leiblich nähergebracht werden. Um das BB zu

beruhigen, bewegen Spieler:innen den Controller langsam hin und her. *Death Stranding* nutzt somit Isomorphie, um Spieler:innen in die Resonanzbeziehung einzubinden. Dies kann auch als eine Form sensorischer Empathie betrachtet werden, die weiter in Richtung einer horizontalen Resonanzform drängt – eine Beziehung zwischen Menschen.



Abb. 4 Während Sam sich um das BB kümmert, wechselt die Kamera in die Ich-Perspektive. Die tröstenden Bewegungen von Sam werden isomorph entsprechend sanfter Controller-Bewegungen übertragen (*Death Stranding*, eigener Screenshot).

Im Zuge der sich entfaltenden Dynamik, beginnt Sam das BB Lou zu nennen. Er entledigt sich folglich der objektifizierenden Nummerierung und hebt stattdessen die Anerkennung von BB als Individuum hervor. Der spezifische Name ist überdies von Bedeutung, da *Death Stranding* impliziert, dass Sam seine Tochter, die jedoch noch im Mutterleib verstorben ist, Louisa nennen wollte¹⁵. Die Anerkennung der Individualität des BB unterstreicht somit sowohl eine horizontale Resonanzbeziehung als auch emotionale Empathie.

Letztlich kommt die horizontale Beziehung am Ende des Spiels zur vollen Entfaltung. Nachdem das BB seine Rolle in der Geschichte erfüllt hat, wird Sam beauftragt, es zu verbrennen. Da der institutionelle Rahmen, in dem Sam agiert, keine empathische Beziehung zu BB hat, wird die Aussonderung des BB als reine Formalität betrachtet. Sam jedoch missachtet den Befehl und entfernt das BB aus der Kapsel. Dies kann als symbolische Form der Geburt interpretiert werden:

¹⁵ *Death Stranding* impliziert, dass Sam eine Frau hatte, die während der Schwangerschaft bei einem Autounfall starb. Im Rahmen der Erzählung bleibt jedoch unklar, ob es sich hierbei um eine tatsächliche Erinnerung von Sam handelt oder um eine Interferenz von Erinnerungen einer anderen Figur. Ob die Erinnerung verlässlich ist oder nicht, bleibt für die vorliegende Interpretation ohne Belang, da *Death Stranding* sich vordringlich auf die bedeutungsschwere Beziehung zwischen Sam und dem BB konzentriert.

Die Trennung zwischen Fötus und Welt wird aufgehoben, und das BB wird zu einem eigenständigen Organismus. Die diagonale Objekt-Beziehung wird vollständig aufgelöst und die horizontale, zwischenmenschliche Beziehung etabliert.

Indem Sam Lou zur Welt bringt, verlässt er seine Rolle als „lone hero“ (Kurasov, 2022, S. 137) in der Welt von *Death Stranding* und übernimmt stattdessen die Rolle eines fürsorglichen Vaters. Die besondere Bindung zwischen Sam und Lou wird zusätzlich am Ende des Spiels hervorgehoben als sich herauskristallisiert, dass Sam selbst ursprünglich ein BB in einer Kapsel war. Die empathische Bindung zwischen Sam und Lou basiert letztlich auch auf dieser geteilten emotionalen Erfahrung.

Fazit

In diesem Beitrag haben wir zunächst wesentliche Anknüpfungspunkte von Empathie und Resonanz herausgearbeitet. Die drei Resonanzachsen – horizontal, diagonal und vertikal – sowie die vier Kriterien zur Entstehung von Resonanz – Affizierung, Selbstwirksamkeit, Transformation und Unverfügbarkeit – haben sich dabei als besonders vielversprechend erwiesen. In wechselseitiger Verflechtung mit den vier Fokusfeldern emotionaler, kognitiver, kinästhetischer und sensomotorischer Empathie zeichnet sich der Resonanzbegriff als vielversprechend für die weitere Auseinandersetzung im Feld der *Gamepathy* ab. Besonders hervorzuheben ist dabei, dass die Resonanztheorie sowohl eine analytische Auseinandersetzung mit zwischenmenschlichen Beziehungen erlaubt, aber auch einen Blick auf übergeordnete gesellschaftliche Zusammenhänge, Naturbeziehungen und auch Objekt-Beziehungen ermöglicht.

Verdeutlicht wurde dies anhand der Analyse der Weltbeziehungen von Sam Porter Bridges in *Death Stranding*. Diese sind gekennzeichnet von dem Versuch, in einer entfremdeten Welt Verbindungen herzustellen und eine Beziehung zur Welt zu schaffen, die von Ansprechbarkeit und Gegenseitigkeit geprägt ist. Sams Reise zeigt, dass Resonanzbeziehungen stets flüchtig und fragil sind. Sie müssen durch aktive Bemühungen, Offenheit und Auseinandersetzung beständig (wieder-)hergestellt werden. *Death Stranding* illustriert damit eindrücklich, wie Resonanz in einer dystopischen Welt eine Hoffnung auf Heilung und Verbindung sein kann.

Das transformative Potenzial von Resonanz ist symbolisch besonders anhand der Beziehungen zwischen Sam und dem BB erkennbar. Diese entwickelt sich von einer instrumentellen Objekt-Beziehung zu einer resonanten, zwischenmenschlichen Beziehung. Transformation bedeutet dabei auch, dass sich beide Figuren gegenseitig verändern: Sam verhilft dem BB über eine symbolische Geburt zu Individualität, wohingegen das BB zur Rolle eines fürsorglichen Vaters anhält.

Die vorliegende Analyse ist zunächst als explorativ zu verstehen. Die Verflechtung von Resonanz und Empathie konnte hier nur punktuell stattfinden und bedürfte einer dezidierten, theoretischen Auseinandersetzung. Zudem befasst sich *Death Stranding* thematisch konkret mit Aspekten von Resonanz und Entfremdung. Für weitere Forschungsarbeiten wäre etwa zu klären, inwiefern sich diese Dynamik auch in digitalen Spielen finden lässt, deren thematisch Fokus anders gelagert ist.

Literaturverzeichnis

- Belman, J., & Flanagan, M. (2010). Designing games to foster empathy. *Cognitive Technology*. <https://tiltfactor.org/wp-content/uploads2/cog-tech-si-g4g-article-1-belman-and-flanagan-designing-games-to-foster-empathy.pdf>
- Bizzocchi, J., & Tanenbaum, J. (2011). Well read: Applying close reading techniques to gameplay experiences. In D. Davidson (Hrsg.), *Well played 3.0: Video games, value and meaning* (S. 289–315). ETC Press.
- Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to game analysis* (2. Aufl.). Routledge.
- Gault, M. (2019, November 8). 'We're not thinking about others.' What Hideo Kojima wants you to learn from *Death Stranding* [Interview with Hideo Kojima]. *TIME*. <https://time.com/5721868/hideo-kojima-death-stranding-interview/>
- Görge, A., & Wagner, P. (2020). Symbolische Kolonialisierung – Wie Sam Porter Bridges lernte, die Welt zu beherrschen. *Polyneux*. <https://polyneux.de/2020/02/12/death-stranding-symbolische-kolonialisierung-wie-sam-porter-bridges-lernte-die-welt-zu-beherrschen>
- Hallet, W. (2010). Methoden kulturwissenschaftlicher Ansätze: Close Reading und Wide Reading. In V. Nünning, A. Nünning & I. Bauder-Begerow (Hrsg.), *Methoden der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse*. Metzler. https://doi.org/10.1007/978-3-476-00205-1_14
- Herobeat Studios. (2022). *Endling – Extinction is forever* [Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch]. HandyGames.
- Hollstein, B., Rosa, H., & Rüpke, J. (2023). *Weltbeziehung: The study of our relationship to the world*. Campus Verlag.
- Inderst, R. T. (2023). Close playing. In S. Stollfuß, L. Niebling & F. Raczkowski (Hrsg.), *Handbuch digitale Medien und Methoden* (S. 1–15). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-36629-2_33-1
- Jerrett, A., Howell, P., & Dansey, N. (2021). Developing an empathy spectrum for games. *Games and Culture*, 16(6), 635–659. <https://doi.org/10.1177/1555412020954019>
- Judge, A. (2019). Death Stranding is a metaphor for modern day society, says Kojima. *IGN*. <https://www.ign.com/articles/2019/09/17/death-stranding-is-a-metaphor-for-modern-day-society-says-kojima>
- Kaan, S. (2024). Death Stranding was inspired by real Japanese couriers and that's sending fans who are just finding out 5 years later. *GamesRadar*. <https://www.gamesradar.com/death-stranding-was-inspired-by-real-japanese-couriers-and-thats-sending-fans-who-are-just-finding-out-5-years-later/>
- Klöß, T., Ströbel, B., & Simond, S. H. (2025). Wie ist es, ein Fuchs im (Post-)Anthropozän zu sein? In R. Inderst, J. Burbach, M. Plank, B. Schüler, N. Trautzsch & T. Zimprich (Hrsg.), *Gamepathy #1: Fachtagung für Gamedesign & Digitalspießforschung 2023* (S. 19–39). IU Internationale Hochschule. <https://doi.org/10.56250/4052>

- Kojima, H. [@HIDEO_KOJIMA_EN]. (2019, 29. Mai). X [Tweet]. https://twitter.com/HIDEO_KOJIMA_EN/status/1133765190921670657
- Kojima Productions. (2019). *Death Stranding* [PlayStation 4]. Sony Interactive Entertainment.
- Koller, H.-C. (2012). *Bildung anders denken: Einführung in die Theorie transformatorischer Bildungsprozesse*. Kohlhammer.
- Kurasov, A. (2022). American exceptionalism in *Death Stranding*: Videogames and culture. *ForAP – Forschungsergebnisse von Absolventen und Promovierenden der SLK*, 5(5), 131–146. <https://doi.org/10.5283/FORAP.78>
- Meslow, S. (2025). Death Stranding 2 wants you to be a better person. *GQ*. <https://www.gq.com/story/death-stranding-2-wants-you-to-be-a-better-person>
- Morgenstern, L. (2024). Grenzgänger – Der Strand als Zwischenraum in *Death Stranding*. *Paidia*. <https://paidia.de/grenzgaenger-death-stranding/>
- Radchenko, S. (2023). Metamodern nature of Hideo Kojima’s *Death Stranding* synopsis and gameplay. *Games and Culture*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1177/15554120231187794>
- Rosa, H. (2016). *Resonanz: Eine Soziologie der Weltbeziehung* (3. Aufl.). Suhrkamp.
- Simond, S. H., & 鈴木篤. (2025). 日本のビデオゲームにおける変革的教育としての共鳴: 『あつまれどうぶつの森』と『デス・ストランディング』の比較分析. *大学院教育学研究紀要*, 27, 63–79. <https://doi.org/10.15017/7347389>
- Stanton, R. (2025). Death Stranding was all about connection, but after Covid-era metaverse hype, Kojima says that ‘maybe it’s not such a good thing to connect so much’. *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/games/death-stranding-was-all-about-connection-but-after-covid-era-metaverse-hype-kojima-says-that-maybe-its-not-such-a-good-thing-to-connect-so-much/>
- Susen, S. (2020). The resonance of resonance: Critical theory as a sociology of world-relations? *International Journal of Politics, Culture, and Society*, 33(3), 309–344. <https://doi.org/10.1007/s10767-019-9313-6>
- Van Boxtel, B., Suárez-Müller, F., De Groot, I., & Ten Kate, L. (2023). Resonance as pluralism: Toward an existential-phenomenological approach to relational plurality, in dialogue with Rosa and Arendt. *Religions*, 14(8), 957. <https://doi.org/10.3390/rel14080957>
- Waldenburger, L. (2025). *Resonanz und Entfremdung auf Facebook*. Transcript.
- Wang, S. (2019). Death Stranding is a wake-up call to humanity: Making sense of Kojima’s message to the world. *Medium*. <https://medium.com/@spw/death-stranding-is-a-wake-up-call-to-humanity-4b5353a837aa>
- Zimprich, F. (2023). Es ist doch klar, der/die/das Empathie ist... Die Keynote der Gamepathy #1. In R. Inderst, J. Burbach, M. Plank, B. Schüler, N. Trautzsch & T. Zimprich (Hrsg.), *Gamepathy #1: Fachtagung für Gamedesign & Digitalspielforschung 2023* (S. 11–18). IU Internationale Hochschule. <https://doi.org/10.56250/4052>

Virtuelle Welten, reale Einsichten

Mit Empathie Desinformation bekämpfen

Sonja Gabriel

ABSTRACT

Der Beitrag analysiert, wie Serious Games Empathie und kritisches Denken zur Prävention von Desinformation fördern können. Vier Spiele – Get Bad News, NewsFeed Defenders, Escape Fake und Cranky Uncle – werden hinsichtlich ihrer didaktischen Ansätze, narrativen Gestaltung und Empathieförderung untersucht. Theoretische Bezüge zur Inokulationstheorie und Narrative-Transportation-Theorie verdeutlichen die Wirkmechanismen. Die Ergebnisse zeigen, dass methodische Vielfalt unterschiedliche Zielgruppen effektiv erreichen und mediale Widerstandsfähigkeit stärken kann.

KEYWORDS

Serious Games, Desinformation, Empathie

AUTOR:INNEN



Sonja Gabriel arbeitet als Hochschulprofessorin für Mediendidaktik und Medienpädagogik an der KPH Wien/Niederösterreich, wo sie in der Aus-, Fort- und Weiterbildung von Lehrer:innen tätig ist. Ihr Forschungsfokus liegt auf Digital Game-Based Learning, Gamification und dem Einsatz von (Serious) Games sowie auf den pädagogischen Potentialen von digitalen Spielen im schulischen und außerschulischen Bereich. Zudem partizipiert sie an (inter)nationalen Projekten, die sich mit Themen rund um das Lehren und Lernen mit digitalen Medien, generativer künstlicher Intelligenz im Bildungsbereich, Informationskompetenz und Game-Design Ansätzen in der Bildung beschäftigen.

Der Begriff der Desinformation

Die rapide Verbreitung von Desinformation – also intentionaler Falschinformation – über soziale Medien und Online-Plattformen zählt zu den drängenden Herausforderungen der heutigen Kommunikationsgesellschaft. *Fake News*, Verschwörungsmythen und propagandistische Fehlinformationen gefährden die demokratische Meinungsbildung und können im Extremfall sogar körperlichen Schaden zur Folge haben; etwa wenn medizinische Falschinformationen Menschen von lebenswichtigen Impfungen abhalten. Während Falschmeldungen schneller und weiter verbreitet werden als echte Nachrichten (Roozenbeek & Van Der Linden, 2019), erweisen sich nachträgliche Richtigstellungen oft als unzureichend. Korrekturen laufen häufig ins Leere, da

einmal verinnerlichte falsche Überzeugungen hartnäckig fortbestehen – ein Phänomen, das als *Continued Influence Effect* bekannt ist (Roozenbeek & Van Der Linden, 2019).

Der Begriff Desinformation wird im wissenschaftlichen Diskurs allgemein als absichtliche Verbreitung falscher oder irreführender Informationen definiert. Entscheidend ist also die Intention, das Publikum zu täuschen. Im Unterschied dazu bezeichnet *Misinformation* (oder Fehlinformation) falsche Informationen, die ohne Täuschungsabsicht weitergegeben werden – etwa Irrtümer oder unbeabsichtigte Fehlinformationen, wie beispielsweise der hohe Eisengehalt von Spinat, der auf einen Rechenfehler zurückzuführen ist. Desinformation ist somit gekennzeichnet durch strategische Absicht und oft eingebettet in kampagnenartige Zusammenhänge. Beispielsweise wurden orchestrierte Desinformationskampagnen nachgewiesen, die darauf abzielten, Wahlen zu beeinflussen oder gesellschaftliche Konflikte zu schüren.

Die inhaltlichen Formen von Desinformation können vielfältig sein: Sie reichen von völlig erfundenen *Fake News*-Artikeln, die als Nachrichten getarnt sind, bis zu verzerrten oder aus dem Kontext gerissenen Darstellungen echter Ereignisse. Wichtig ist, dass Desinformation einen niedrigen Wahrheitsgehalt aufweist und die Verfasser:innen der Inhalte die Unwahrheit bewusst in Kauf nehmen oder sogar beabsichtigen. Oft zielen solche falschen Inhalte darauf ab, Emotionen wie Empörung, Angst oder Mitleid zu wecken, da emotionalisierte Botschaften eine höhere Aufmerksamkeit und Bereitschaft zur Weiterverbreitung erzeugen. Dadurch wird die Reichweite von Desinformation erhöht, was die Gefahr ihrer Wirkung verstärkt.



Abb. 1 Die unterschiedlichen Ausprägungen von Information

Für die Eingrenzung von Desinformation ist es außerdem hilfreich, neuere Begriffe wie Malinformation zu erwähnen. Wardle & Derakhshan (2017) unterscheiden zwischen Mis-, Dis- und Malinformation (bzw. Fehl-, Des- und Malinformation; s. Abb. 1). Malinformation bezeichnet demnach korrekte Informationen (Fakten), die in schädigender Absicht verbreitet werden (z. B. das

Leaken privater Daten, um jemandem zu schaden). Dieser Begriff verdeutlicht, dass nicht nur falsche Inhalte problematisch sein können, sondern auch echte Inhalte in einem manipulativen Kontext. Allerdings wird Malinformation in der Forschung seltener separat betrachtet als Fehl- und Desinformation.

Zusammenhang zwischen Desinformation und Empathie

Empathie bezeichnet die Fähigkeit, sich in andere hineinzusetzen und ihre Gefühle, Gedanken und Motive nachzuvollziehen. In der Psychologie werden üblicherweise verschiedene Dimensionen der Empathie unterschieden: kognitive Empathie, emotionale Empathie und empathische Fürsorge (auch Mitgefühl genannt).

- Kognitive Empathie entspricht der rationalen Perspektivübernahme – also dem Verstehen, was ein anderer Mensch fühlt oder denkt, ohne dass man diese Gefühle notwendigerweise selbst mitfühlt. Es geht um das Verständnis für die Perspektive des Gegenübers (man spricht auch von *Theory of Mind* in diesem Zusammenhang (Goldstein & Winner, 2012)).
- Emotionale Empathie (affektive Empathie) bedeutet, die Emotionen einer anderen Person mitzufühlen oder nachempfinden zu können (Cox et al., 2011). Hier empfindet man emotional mit dem Gegenüber – zum Beispiel empfindet man Traurigkeit, wenn man jemanden weinen sieht, oder freut sich mit, wenn jemand ein Erfolgserlebnis hat. Emotionale Empathie kann weiter unterteilt werden in direktes Mitfühlen, in persönliche Betroffenheit (man fühlt sich selbst unwohl, wenn es dem anderen schlecht geht) und in Mitgefühl im Sinne von Anteilnahme.
- Empathische Fürsorge oder Mitgefühl (Batson, 2010) im engeren Sinn bezeichnet eine aus Empathie entspringende Hilfsbereitschaft: Man verspürt Sorge um das Wohlergehen des anderen und den Impuls, unterstützend einzugreifen. Diese Komponente ist stark mit prosozialem Verhalten und Moral verknüpft – wer empathische Fürsorge empfindet, ist eher bereit zu helfen und altruistisch zu handeln.

Der Zusammenhang zwischen Empathie und Desinformation ist durchaus komplex. Zunächst scheint es, als könnten empathische Menschen möglicherweise anfälliger für emotionale Falschinformationen sein. Tatsächlich belegen Studien einen Zusammenhang zwischen emotionaler Ansprechbarkeit und Glauben an Fake News: So fanden (Martel et al., 2020), dass Personen, die sich beim Nachrichtenkonsum stärker von ihren Gefühlen leiten lassen, eher geneigt sind, Fake-News-Schlagzeilen für wahr zu halten. Mit anderen Worten: Das Verlassen auf das Bauchgefühl oder Mitleid/Mitärger beim Lesen einer Meldung – begünstigt die ungeprüfte Übernahme von Falschbehauptungen, vor allem, wenn diese tendenziell zur eigenen Voreinstellung passen. Hier kann emotionale Empathie eine Rolle spielen: Wer stark mit den (vorgeblich) Betroffenen in einer dramatischen Falschgeschichte mitfühlt, bemerkt unter Umständen weniger die logischen Brüche oder Ungereimtheiten der Story.

Andererseits darf Empathie nicht vorschnell als Risikofaktor verteufelt werden. Empathie hat auch kognitive Aspekte und kann zur genaueren Analyse sozialer Situationen beitragen. Eine interessante Studie von (Preston et al., 2021) untersuchte beispielsweise die Rolle von emotionaler Intelligenz bei der Erkennung von Fake News. Es zeigte sich, dass Proband:innen mit höherer emotionaler Intelligenz (einschließlich ausgeprägter empathischer Aufmerksamkeit) weniger anfällig waren, Falschnachrichten als korrekte Informationen wahrzunehmen. Sie konnten besser zwischen echten und gefälschten Facebook-News unterscheiden als Personen mit niedriger emotionaler Intelligenz. Die Autor:innen vermuten, dass emotional kompetente Menschen möglicherweise bewusster mit ihren Gefühlen umgehen und sich nicht so leicht von reißerischen Behauptungen überwältigen lassen, sondern genauer hinschauen. Außerdem beinhaltet empathische Intelligenz auch so etwas wie empathische Skepsis: Wer sich gut in andere hineinversetzen kann, mag auch eher erkennen, wenn eine Botschaft gezielt mit den Gefühlen der Leser:innen spielt, um sie zu manipulieren – und ist dann vorsichtiger.

Eine aktuelle experimentelle Studie (Yu et al., 2024) liefert weitere Einblicke in die Dynamik zwischen Empathie und Fake-News-Glauben. Darin bewerteten Proband:innen eine Reihe von Online-Nachrichten (halb echt, halb Fake) auf ihre Glaubwürdigkeit, während ihr Empathieerleben gemessen wurde. Es zeigte sich, dass Personen mit hoher *trait empathy* (also die Tendenz einer Person, sich generell und über längere Zeit in andere hineinzuversetzen und mit ihnen mitzufühlen) – insbesondere mit hoher affektiver Empathie – in der Tat geneigt waren, sowohl echte als auch gefälschte Nachrichten für glaubwürdiger zu halten, weil sie stärker mit den Geschichten mitfühlten. Dies galt vor allem bei emotional aufwühlenden Falschmeldungen. Interessanterweise war kognitive Empathie (Perspektivübernahme) in dieser Studie kein starker Prädiktor für den Glauben an die News-Inhalte; es kam mehr auf die affektive Komponente an. Hohe Empathiefähigkeit führte also über gesteigerte *state empathy* (momentanes Einfühlen, das nur in einer konkreten Situation auftritt und von Stimmung, Kontext oder Erzählung abhängt) zu erhöhter Verletzlichkeit gegenüber der Narration – ein Befund, der die Doppelrolle von Empathie unterstreicht. Zugleich relativierten die Forschenden das Ergebnis durch frühere Befunde: Offenbar könne die mitfühlende Besorgnis gepaart mit Reflexion auch schützen, wenn sie mit einer Portion analytischem Denken einhergeht. Die Beziehung ist komplex und hängt vom Zusammenspiel der Empathiearten und der Art der Desinformation ab.

Debunking vs. Prebunking

Um Desinformation entgegenzutreten, stehen grundlegend zwei zeitliche Ansätze zur Verfügung: *Debunking* (Reaktivstrategie) und *Prebunking* (Präventivstrategie).

Debunking bezeichnet das nachträgliche Richtigstellen oder Widerlegen von kursierenden Falschinformationen. Klassische Beispiele sind Faktencheck-Artikel, in denen virale Behauptungen überprüft und korrigiert werden, oder Hinweise in sozialen Netzwerken, die irreführende Posts als ‚falsch‘ markieren. Die Wirksamkeit von *Debunking* wird intensiv erforscht. Einerseits gibt es Erfolge: Gut gemachte Faktenchecks können bei einem Teil des Publikums Fehlannahmen korrigieren. Andererseits ist *Debunking* mit Herausforderungen konfrontiert. Ein großes Problem ist der *Continued Influence Effect* (Johnson & Seifert, 1994): Selbst widerlegte Informationen können im

Gedächtnis nachwirken und weiterhin Überzeugungen beeinflussen (Roozenbeek & Van Der Linden, 2019). Menschen neigen dazu, einmal gehörte ‚Fakten‘ nicht vollständig zu verwerfen, insbesondere wenn sie emotional aufgeladen oder mit der eigenen Weltanschauung kompatibel waren. Zudem verbreitet sich eine ursprüngliche Falschmeldung oft wesentlich schneller und weiter als die spätere Richtigstellung. Die Korrektur erreicht also viele gar nicht mehr. Auch können psychologische Abwehrmechanismen greifen: Wer stark an eine bestimmte falsche Überzeugung glaubt, blockt Korrekturen eventuell reflexartig ab. In polarisierten Themenfeldern (z. B. Klimawandel, politische Verschwörungen) kann ein frontales *Debunking* sogar Trotz und eine Verfestigung der ursprünglichen falschen Überzeugung bewirken – bekannt als *Backfire-Effekt* (Swire-Thompson et al., 2022), wobei die Evidenz für dessen Häufigkeit gemischt ist.

Weil also *Debunking*-Ansätze an Grenzen stoßen, richtet sich der Blick auf *Prebunking*: das prophylaktische Immunisieren gegen Desinformation bevor sie auftritt. Die theoretische Grundlage hierfür bildet die Inokulationstheorie (Van Der Linden, 2022). Sie besagt in Anlehnung an das medizinische Impfprinzip: Wenn man Menschen vorab einer abgeschwächten Dosis eines überzeugenden Arguments aussetzt und dieses Argument sogleich widerlegt, entwickeln sie eine Art Immunität gegen spätere Beeinflussungsversuche. So wie ein Impfstoff dem Körper beibringt, einen echten Virus zu erkennen und zu bekämpfen, soll eine ‚Informations-Impfung‘ das Gehirn darauf trainieren, manipulative Tricks in der Zukunft zu durchschauen (Basol et al., 2020). Praktisch umgesetzt wird *Prebunking* beispielsweise, indem man typische Argumentationsmuster oder Täuschungstechniken erläutert.

Ein klassisches Experiment aus der Inokulationsforschung ist, Proband:innen erst zu warnen (‚Gleich hören Sie ein sehr einseitiges, irreführendes Plädoyer – lassen Sie sich nicht täuschen!‘) oder ihnen sogar eine Mini-Widerlegung vorab zu präsentieren, bevor sie die eigentliche Desinformation lesen. Studien zeigen, dass schon eine allgemeine Vorwarnung die Resistenz erhöhen kann (Roozenbeek & Van Der Linden, 2019). Noch effektiver ist oft eine maßgeschneiderte Inokulation: Man konfrontiert die Person mit einer kleineren Variante des falschen Arguments und entlarvt es dann. Dadurch lernen die Rezipient:innen die Mechanik der Täuschung kennen. Meta-Analysen bestätigen, dass solche inokulierenden Botschaften im Durchschnitt eine schützende Wirkung haben (Banas & Rains, 2010). Wichtig ist, dass Inokulationstheorien ursprünglich bei unstrittigen Sachverhalten entwickelt wurden – etwa der Idee, Zahnhygiene sei wichtig. Neuere Forschung überträgt das Konzept aber auch auf stark umkämpfte Themen wie den menschengemachten Klimawandel oder politische Verschwörungen. Dabei zeigt sich, dass Inokulation selbst bei Personen hilft, die bereits mit entsprechenden Falschinformationen in Berührung kamen, also quasi als therapeutische Impfung wirken kann (Roozenbeek & Van Der Linden, 2019).

Serious Games im Kampf gegen Desinformation

Im Folgenden werden vier exemplarische Serious Games vorgestellt, die sich dem Thema Desinformation und Fake News widmen. Die Auswahl der vier analysierten Spiele – *Get Bad News* (DROG & University of Cambridge, 2018), *NewsFeed Defenders* (iCivics, 2018), *Escape Fake* (Polycular, 2018) und *Cranky Uncle* (John Cook & Goodbeast, 2020) – erfolgte bewusst, um unterschiedliche

didaktische und gestalterische Ansätze im Umgang mit Desinformation abzubilden. Alle vier verfolgen dasselbe übergeordnete Ziel: die Förderung von Medienkompetenz und Resilienz gegenüber Falschinformationen durch aktives, spielerisch vermitteltes Lernen (Michael & Chen, 2011). Dennoch unterscheiden sie sich in ihren methodischen Zugängen, ästhetischen Umsetzungen und Fokuspunkten der Empathieförderung.

- *Get Bad News* arbeitet mit satirischer Rollenkehr und lässt Spielende in die Rolle eines Desinformationsproduzenten schlüpfen.
- *NewsFeed Defenders* simuliert den Moderationsalltag in sozialen Netzwerken und fokussiert damit auf die Perspektive derjenigen, die für eine gesunde Informationsumgebung Verantwortung tragen.
- *Escape Fake* kombiniert narrative Immersion mit kooperativen Rätselmechanismen in einem hybriden Augmented-Reality-Setting und ermöglicht so ein besonders erlebnisorientiertes, gemeinsames Lernen.
- *Cranky Uncle* nutzt Humor, Personalisierung und das Inokulationsprinzip, um logische Fehlschlüsse und manipulative Argumentationsmuster erkennbar zu machen.

Diese Bandbreite verdeutlicht, dass der Weg zur Stärkung kritischer Medienkompetenz nicht einheitlich sein muss. Während die kognitiven Lernziele – Erkennen, Hinterfragen und Widerstehen von Desinformation – konsistent bleiben, variieren die eingesetzten Mittel hinsichtlich Narrationsgrad, Interaktivität, Humoreinsatz, Rollenperspektive und Grad der emotionalen Einbindung. Die Auswahl erlaubt daher, die Gemeinsamkeiten und Unterschiede dieser Ansätze systematisch zu vergleichen und Potenziale für unterschiedliche Zielgruppen und Kontexte aufzuzeigen (Gee, 2007; Wouters et al., 2013).

Get Bad News

Get Bad News ist ein kostenloses webbasiertes Spiel, das 2018 von Wissenschaftlern des Cambridge Social Decision-Making Lab (Sander van der Linden, Jon Roozenbeek u. a.) veröffentlicht wurde. Es ist ein Paradebeispiel für das Inokulationsprinzip in Spiel-Form. Die Prämisse: Du bist ein Fake-News-Macher. Als Spieler:in schlüpfst man in die Rolle eines Online-Agitators, der Schritt für Schritt eine Followerschaft aufbaut, indem er Desinformation verbreitet. Man startet mit ein paar Followern und steht vor Entscheidungen, wie man mehr Aufmerksamkeit erregt – z. B. indem man auf Twitter Gerüchte streut, gefälschte Beweise postet oder Troll-Armeen mobilisiert. Dabei werden einem sechs klassische Techniken der Desinformation beigebracht, darunter z. B. Angst schüren, Polarisierung, Trollen, Impersonation (sich als jemand anderes ausgeben), Konspiration (Verschwörungen erfinden) und Discredit (Gegner diffamieren). Für jede angewandte Strategie können im Spiel *Bad News*-Auszeichnungen gesammelt werden. Das Spiel verfolgt einen satirischen Ton und führt die Spieler:innen durch eine Abfolge von Szenarien, in denen sie aktiv Entscheidungen treffen müssen, wie sie am geschicktesten Desinformation einsetzen.

Das Spiel fördert primär eine kognitive Perspektivübernahme, aber nicht im Sinne von Mitgefühl mit Opfern, sondern im Sinne des Blicks in den Kopf der Manipulierenden. Spielende versetzen sich in

die Lage eines Desinformationsverbreiters – einer Person also, die vermutlich wenig echte Empathie empfindet, sondern zynisch die Gefühle anderer ausnutzt. Dieser Rollentausch ist wirkungsvoll, um die Methoden von innen heraus zu verstehen: Spieler:innen merken zum Beispiel, wie einfach es ist, mit einem empörenden Tweet virale Aufmerksamkeit zu erhalten (und dabei moralische Skrupel zu ignorieren). Die Emotionen, die *Get Bad News* weckt, sind zum Teil Vergnügen am schwarzen Humor, aber auch ein gewisses Unbehagen oder Schuldgefühl, wenn man absichtlich ‚Böses‘ tut. Dieses leichte moralische Unbehagen ist sogar gewollt – es kann eine entsprechende Reflexion auslösen. Hier findet also Empathie eher auf einer Metaebene statt: Man entwickelt vielleicht Empathie mit dem echten Publikum solcher Maschen, das manipuliert wird, gerade weil man selbst die Fäden gezogen hat.

Empirisch konnte *Get Bad News* seine Wirksamkeit untermauern. In einer Studie mit über 14.000 Teilnehmer:innen fanden (Roozenbeek & Van Der Linden, 2019), dass schon ein einziger Spieldurchlauf (ca. 15 Minuten) die Anfälligkeit gegenüber Fake News signifikant senkte. Die Spieler:innen lernten die vorgestellten Techniken zu erkennen: Vorher/Nachher-Tests mit Fake-News-Headlines zeigten, dass nach dem Spiel die Proband:innen eher sagten, dass es manipulierend sei und beispielsweise Panikmache betreiben würde. Zudem stieg auch das Vertrauen in die eigene Urteilskraft unter denen, die besser wurden (Basol et al., 2020), was einen wichtigen Befund darstellt, denn Unsicherheit im Umgang mit Medien kann ebenfalls problematisch sein. *Get Bad News* schafft es also, sowohl analytische Fähigkeiten als auch ein gewisses Gefühl von Selbstwirksamkeit zu vermitteln.

Narrativ nutzt das Spiel eine einfache, aber effektive Aufstiegsgeschichte: Man startet als kleiner Twitter-User und wird zum Fake-News-Mogul. Diese *Gamification*-Komponente (Punkte, Errungenschaften, Followerzahlen) motiviert. Gleichzeitig dient sie als Spiegel: Sie hält den Spieler:innen vor Augen, wie Desinformation belohnt wird: je skandalöser, desto mehr Likes. Das kann Empathie in dem Sinne fördern, dass man nachvollziehen kann, warum echte Übeltäter:innen so agieren (Machtgefühl, Reichweite, Einfluss). Dadurch begreift man das Problem eher systemisch. Allerdings fördert *Get Bad News* keine empathische Fürsorge im Sinne von Mitleid – es ist eher ein kognitives Training mit emotionalem Aha-Effekt.

NewsFeed Defenders

NewsFeed Defenders ist ein Serious Game, das von der Bildungsorganisation iCivics in Zusammenarbeit mit der Annenberg Public Policy Center entwickelt wurde. Es richtet sich primär an Schüler:innen und junge Erwachsene und simuliert ein soziales Nachrichtenportal namens *Newsably*. Die Spieler:innen agieren als Moderator:innen dieses fiktiven sozialen Netzwerks und haben die Aufgabe, die Qualität der Inhalte im News-Feed aufrechtzuerhalten. Konkret bedeutet das: Man muss Postings prüfen, verdächtige Nachrichten markieren oder entfernen, Trolle unter Kontrolle halten und vertrauenswürdige von fragwürdigen Quellen unterscheiden.

Das Spiel präsentiert nacheinander verschiedene Beiträge, die in der Plattform auftauchen – einige davon sind legitime News, andere sind Clickbait, Propaganda oder offensichtliche Fake News. Spieler:innen müssen Entscheidungen treffen, z. B.: Lasse ich diesen Artikel in der Timeline oder markiere ich ihn als problematisch? Dabei muss auf Indizien geachtet werden: Ist die Quelle seriös?

Klingt die Überschrift reißerisch? Gibt es Warnsignale wie ALLES IN GROSSBUCHSTABEN oder viele Ausrufezeichen? Das Spiel gibt Feedback, ob man richtig liegt, und liefert Hinweise, warum ein Post z. B. gefälscht war (etwa eine Erklärung zur Existenz von Satire-Seiten oder zum Konzept manipulierter Bilder).

Narrativ gesehen ist *NewsFeed Defenders* weniger story-getrieben als *Get Bad News*, folgt aber einer klaren Mission: Halte dein Netzwerk sauber von Fehlinformationen! Spielende haben eine Art Wächter:innenrolle, was den Ehrgeiz wecken kann, gut zu moderieren. Empathisch wird man hier in die Lage eines Verantwortungsträgers versetzt – einer Person, die das Wohl der Community im Blick haben muss. Das fördert vor allem empathische Fürsorge für die Leser:innen der fiktiven Plattform: Sie sollen vor Schaden bewahrt werden, indem Fakes entfernt werden. Gleichzeitig wird Empathie gegenüber den Herausforderungen echter Moderator:innen in sozialen Medien gestärkt – Spielende spüren Druck, möglichst fair und aufmerksam zu sein, erleben aber auch Frustration, wenn ständig neue Fakes auftauchen.

Das Spiel basiert didaktisch stark auf Medienkritik-Fähigkeiten. Es vermittelt Checklisten-artig, worauf man achten sollte (Quelle prüfen, Schreibstil ansehen, Bildrückwärtssuche etc.). Diese Inhalte werden aber nicht trocken präsentiert, sondern in die Entscheidungen eingebettet. Nach jeder Runde erhalten die Spielenden Statistiken: z. B. wie viele falsche Posts erfolgreich entfernt wurden oder ob legitime Nachrichten fälschlich zensiert wurden. Dadurch entsteht ein Bewusstsein für False Positives/Negatives – also dafür, dass Übervorsicht auch problematisch sein kann (wenn z. B. satirische, harmlose Beiträge grundlos gelöscht werden).

Empathie taucht hier insbesondere im Sinn des Third-Person-Effekts (Yang & Tian, 2021) auf: Spielende realisieren, dass andere Menschen leicht Desinformation mit Information verwechseln könnten, auch wenn selbst die Unterscheidung klar erscheint. Die Spieler:innen lernen also vielleicht etwas weniger über ihre eigene Empfänglichkeit (da sie ja in der Skeptiker:innen-Rolle sind), aber sie entwickeln ein Verantwortungsgefühl gegenüber anderen, weniger kundigen Nutzenden. Das ist eine Form von empathischer Fürsorge auf gesellschaftlicher Ebene.

Eine weitere empathierelevante Dimension ist die folgende: Das Spiel konfrontiert auch mit Trollen und problematischen Nutzer:innen im Netzwerk. So muss etwa entschieden werden, wie mit einem Nutzer umgegangen wird, der ständig provokative Kommentare schreibt. Soll er sofort gebannt werden (und riskiert damit Vorwürfe von Zensur) oder wird versucht, mit Fakten zu antworten? Solche Entscheidungen fordern perspektivisches Denken: Warum verbreitet die Nutzenden das? Wie reagieren die anderen darauf? Und was ist fair? Hier kommen ethische Erwägungen ins Spiel, die Empathie mit allen Beteiligten verlangen – den möglicherweise Fehlgeleiteten, aber echten Nutzenden wie auch den potenziellen Opfern toxischer Inhalte.

Es liegen keine formalen Studien zu *NewsFeed Defenders* vor, aber qualitative Rückmeldungen in Form von Rezensionen beispielsweise (Rock, 2020). Das Spiel wird als sehr praxisnah empfunden, weil es die Alltagsumgebung (den Newsfeed) abbildet. Das spielerische Lernen von Nachrichtenkompetenz wird als motivierend berichtet. *NewsFeed Defenders* ist somit ein Beispiel, wie Serious Games Faktencheck-Methoden vermitteln können, ohne dass es belehrend wirkt. Der *Fun-Faktor* entsteht eher durch die Challenge und den Gamemaster-Ansatz, weniger durch eine ausgefeilte Story.

Escape Fake

Escape Fake ist ein innovatives Beispiel, wie man das populäre Escape-Room-Spielprinzip für Medienbildung einsetzen kann. Entwickelt wurde es ab 2019 von *Polycular* und wurde teilweise von der Europäischen Union mitfinanziert. Die Anwendung richtet sich vor allem an Jugendliche in Schulklassen, wobei es auch alleine gespielt werden kann. Es handelt sich um ein Augmented Reality-Spiel: Physische Elemente (z. B. Marker-Bilder im Klassenraum) werden mit einer kostenlosen Smartphone/Tablet-App kombiniert, um virtuelle Rätsel und Szenen zu erschaffen (Paraschivoiu et al., 2021).

Die Spieler:innen befinden sich in einer fiktiven Szenario-Welt, in der sie Rätsel rund um Fake News lösen müssen, um zu entkommen. *Escape Fake* umfasst mittlerweile mehrere thematische Räume. Beforscht wurde bisher vor allem das Kapitel ‚The Bus Situation‘ (Buchner, 2025), das es bereits am längsten gibt (die weiteren Räume wurden erst 2024 hinzugefügt). Die Story dieses Kapitels handelt davon, dass eine mysteriöse Social-Media-Bekanntheit mit dem Namen Hannah den Spielenden Hinweise zu seltsamen Ereignissen schickt – etwa behauptet jemand online, ein bestimmter Busunfall sei Teil einer Verschwörung. Die Spielenden müssen nun Hinweise sammeln, digitale Beweise prüfen (z. B. ein virales Bild mithilfe einer Reverse Image Search untersuchen), Codes knacken und so weiter, um die Wahrheit herauszufinden. Die AR-Technologie blendet beim Scannen der Marker 3D-Objekte ein (z. B. einen virtuellen Schreibtisch mit Dokumenten), die interaktiv durchsucht werden können. Am Ende des Zeitlimits (60 Minuten) sollen idealerweise alle Fake News enttarnt und die Spielenden den Ruf des Busfahrers wieder hergestellt haben.

Narrativ ist *Escape Fake* wie ein Abenteuer gestaltet: Es gibt eine Mission und es gilt, innerhalb der Story herauszufinden, was es mit den Gerüchten auf sich hat. Diese narrative Excitement ist bewusst gewählt, um hohe Immersion und emotionales Engagement zu erreichen (Buchner, 2025), was sowohl Motivation als auch emotionales Involvement steigert. Durch die Mischung aus realer Umgebung (z. B. dem Unterrichtsraum) und virtueller Story entsteht eine Art hybrides Lernsetting: Spielende bewegen sich physisch, arbeiten oft im realen Team zusammen und befinden sich doch in der fiktiven Situation.

Empathie und Perspektive tauchen hier auf unterschiedliche Weise auf. Zum einen fördert *Escape Fake* Team-Empathie: Da es meist kooperativ gespielt wird (eine Gruppe von Jugendlichen löst gemeinsam die Rätsel), lernen die Teilnehmenden, miteinander zu kommunizieren, Hinweise zu teilen und aufeinander einzugehen. Das ist indirekt empathiefördernd, weil die Ideen der Mitspielenden wertgeschätzt und koordiniert werden müssen, um das Spielziel innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erreichen.

Zum anderen hat *Escape Fake* narrative Charaktere – etwa die erwähnte Hannah, die einem hilft. Diese Figuren schaffen einen emotionalen Bezugspunkt: Spielende wollen Hannah glauben, aber es muss auch kritisch geprüft werden, ob sie vertrauenswürdig ist. Hier entsteht ein Spannungsfeld zwischen Vertrauen und Skepsis, das den Kern der Medienkompetenz betrifft: empathisch zuhören, aber dennoch verifizieren. Die Spieler:innen lernen, sich in die Rolle von Detektiv:innen zu begeben, die empathisch den Hinweisen folgen, aber stets kritisch bleiben.

Inhaltlich deckt *Escape Fake* mehrere Lernziele ab, die für Fake-News-Prävention relevant sind: Kenntnis von Verifikationstools (z. B. Bilddrückwärtssuche), Fähigkeit zur Quellenbewertung, kritische Haltung gegenüber zu gut klingenden Behauptungen, und Vertrauen in die eigene Enttarnungskompetenz. Die Feldstudie (Buchner, 2025), die mit 14- bis 15-jährigen Schüler:innen durchgeführt wurde, ergab deutliche Lernfortschritte durch das Spiel: Die Jugendlichen verbesserten sich signifikant in ihrem Wissen über Fake News (großer Effekt, $d = 1.34$), in ihrer Fähigkeit, Informationen zu unterscheiden ($d = 0.39$), in einer kritischeren Einstellung zur Vertrauenswürdigkeit von Online-Information ($d = 0.53$) und gewannen mehr Zuversicht, künftig Falschmeldungen zu erkennen ($d = 0.41$). Diese Ergebnisse belegen, dass *Escape Fake* nicht nur Spaß macht, sondern tatsächlich pädagogisch wirksam ist. Insbesondere die Steigerung von kritischer Haltung und Selbstwirksamkeit ist wichtig, weil sie nachhaltige Resilienz gegen Desinformation begünstigt.

Empathie im Sinne der ursprünglichen Definition – also Mitleid oder Fürsorge – spielt in *Escape Fake* eher indirekt eine Rolle. Das Spiel sensibilisiert aber durchaus für die Gefahren von Desinformation, was man als empathische Komponente gegenüber der Gesellschaft werten kann: Die Spieler:innen sehen, wie Fake News Situationen eskalieren lassen könnten (in der Narration etwa die Folgen für den Buslenker) und entwickeln dadurch höheres Verantwortungsbewusstsein. Außerdem gibt es Elemente, wo ein Hineinversetzen in die Betroffenen notwendig wird: Zum Beispiel ein Rätsel, bei dem Spielende nachvollziehen sollen, wie leicht jemand durch ein manipuliertes Foto getäuscht werden kann. Hier wird kognitive Empathie genutzt, um Verständnis für den Prozess des Getäuschtwerdens zu schaffen – ohne dabei das kritische Denken auszuschalten.

Cranky Uncle

Cranky Uncle ist ein etwas anderer Vertreter der Anti-Fake-News-Spiele, der stark auf Humor und Cartoon-Illustrationen setzt. Entwickelt wurde die Smartphone-App vom Klimakommunikationsforscher John Cook an George Mason University. Ursprünglich zielte das Spiel darauf ab, die üblichen Argumentationstricks von Klimawandel-Leugner:innen zu vermitteln, wurde aber später auch auf andere Wissenschaftsthemen (z. B. Impfskepsis) übertragen. Der namensgebende Cranky Uncle ist eine Comicfigur – ein stereotypischer Onkel, der jede wissenschaftliche Evidenz mit Sprüchen und Fehlschlüssen abtut. Die Spieler:innen werden sozusagen von dieser Cartoonfigur geschult, aber im Sinne einer negativen Beispielgebung: Der Onkel bringt einem bei, wie mit rhetorischen Kniffen jede Wahrheit verdreht werden kann, natürlich immer mit einem Augenzwinkern.

Das Gameplay besteht aus kurzen Lektionen in Form von Cartoons und Quizfragen. Jede Lektion behandelt eine bestimmte Desinformationstechnik oder einen logischen Fehlschluss – z. B. Strohmännchen-Argument, falsches Dilemma, Cherry Picking, Verschwörungsbehauptungen. Die Figur des Cranky Uncle präsentiert typische Aussagen, und Spielende müssen erkennen, welcher Trick dahintersteckt. Durch witzige Zeichnungen und überzogene Dialoge wird deutlich, wie absurd diese Denkmuster eigentlich sind. Ziel ist es, dass die Spieler:innen diese Muster später wiedererkennen, wenn sie ihnen im echten Leben begegnen.

Didaktisch basiert das Spiel auf einem Refutational-Inokulationsansatz (Cook et al., 2017), bei dem die Spieler:innen zunächst mit abgeschwächten Beispielen fehlerhafter Argumentation konfrontiert werden. In einer humorvollen, cartoonbasierten Darstellung lernen sie, diese Fehlschlüsse zu identifizieren und einzuordnen. Auf diese Weise wird, analog zur Inokulationstheorie (McGuire, 1961), eine kognitive Widerstandsfähigkeit (cognitive immunity) gegenüber späteren, realen Begegnungen mit Desinformation aufgebaut.

Empathie spielt hier auf interessante Weise mit: Einerseits personifiziert die Spielfigur Cranky Uncle die Gruppe der Desinformationsverbreitenden (zumindest im Klimakontext) als ein etwas schräges, aber bekanntes Familienmitglied. Viele Menschen kennen tatsächlich eine Person, die solche Ansichten hat und somit schafft das Spiel dadurch einen persönlichen Bezug – es lädt dazu ein, mit einer Mischung aus Humor und Verständnis auf solche Personen zu schauen. Diese Haltung kann im echten Dialog helfen, nicht allzu verbittert oder wütend zu werden, sondern Fakten mit einem gewissen Gleichmut entgegenzusetzen.

Zugleich werden die Spieler:innen selbst in den Lernmodus versetzt, analog zum *Bad-News*-Prinzip: Man lernt, wie argumentativ schlecht agiert (aus Sicht der Wissenschaftsleugner:innen) werden kann. Das ist eine Form von Perspektivenübernahme gegenüber Personen mit fehlerhaften Argumenten: Es wird verstanden, welche Denkmuster so jemand hat. Zum Beispiel: ‚Der Onkel benutzt ein Anekdoten-Argument, weil er vermutlich echten Daten misstraut – aha, so denkt er also.‘ Diese Einsicht erhöht wiederum die Fähigkeit, im realen Gespräch besser zu reagieren, etwa indem genau dieser Fehlschluss adressiert wird.

Ein wichtiges Element von *Cranky Uncle* ist der Humor. Humor kann Brücken bauen und Anspannung lösen und bietet gerade in der Wissenschaftskommunikation Potenziale (Cook, 2021). Zudem fördert Humor Empathie, da eine gelöste Stimmung Kommunikation erleichtert. Indem das Spiel ein sonst konfliktreiches Thema (Klimadiskussionen) spielerisch angeht, vermittelt es implizit die Botschaft: Nimm die Argumente ernst, aber nicht persönlich. Allerdings könnte der Einsatz von Humor dazu führen, dass die Diskussion nicht so ernst genommen wird und dadurch zu weniger Gegenargumentation führt (Cook, 2021).

Studien zur Wirksamkeit der *Cranky Uncle*-App zeigen vielversprechende Ergebnisse. In einem explorativen Design mit Fallstudienanalyse (Cook et al., 2023) wurde das Spiel in Schulklassen eingesetzt, um Schüler:innen im Erkennen von Fehlinformationen zu schulen. Die Ergebnisse deuteten darauf hin, dass das Spiel die Resilienz gegen falsche Argumente erhöht: Lernende konnten nach dem Spielen häufiger die richtigen Trugschlüsse in neuen Aussagen identifizieren. Besonders hervorgehoben wurde die Kombination aus Gamification und Humor, die die ansonsten trockene Materie (Logik und Argumentationstheorie) zugänglich machte. Auch international (z. B. ein Projekt mit UNICEF für Impfaufklärung in afrikanischen Ländern) wurde eine Version namens *Cranky Uncle Vaccine* getestet. Dort wurde festgestellt, dass das Spiel effektiv darin war, die Immunität gegen Fehlinformation aufzubauen, über kulturelle Grenzen hinweg (UNICEF, 2024).

Aus empathischer Sicht leistet *Cranky Uncle* vor allem Folgendes: Es humanisiert das Problem der Desinformation, indem es einen greifbaren Charakter schafft. Statt anonyme Trolle im Internet haben Spieler:innen den Onkel vor Augen. Diese Humanisierung kann dazu beitragen, dass man im echten Austausch empathischer reagiert, also versucht, die Sichtweise des anderen bis zu einem gewissen Grad zu verstehen, anstatt ihn nur als Feind zu sehen. *Cranky Uncle* selbst ist natürlich

primär ein Selbstlern-Tool – der Onkel in der App lernt nichts dazu, aber die Spieler:innen: Sie erkennen auch außerhalb des Spiels die Muster, bleiben geduldig und können bessere Gegenargumente liefern.

Fazit

Die vorliegende Analyse verdeutlicht, dass Serious Games ein wirksames Instrument zur Förderung von Medienkompetenz und zur Stärkung der Widerstandsfähigkeit gegenüber Desinformation darstellen können (Michael & Chen, 2011; Van Der Linden, 2022). Sie kombinieren kognitive, emotionale und soziale Lernprozesse und ermöglichen dadurch eine komplexe Auseinandersetzung mit manipulativen Inhalten. Die untersuchten Spiele zeigen, dass durch gezielte Gestaltung – etwa durch Rollenspiele, narrative Einbettung, humorvolle Elemente oder kooperative Problemlösung – sowohl analytische Fähigkeiten zur Erkennung und Bewertung von Informationen als auch empathische Kompetenzen gefördert werden können (Gee, 2007; Wouters et al., 2013).

Zentrale Forschungsergebnisse belegen, dass präventive Ansätze wie die Inokulationstheorie in spielerischer Form messbare Effekte erzielen: Teilnehmende sind nach dem Spielen besser in der Lage, gängige Manipulationstechniken zu identifizieren, Fehlinformationen zu hinterfragen und ihre eigene Urteilsfähigkeit realistisch einzuschätzen (Buchner, 2025; Cook et al., 2017; Roozenbeek & Van Der Linden, 2019). Empathie erweist sich in diesem Kontext als zweischneidiger Faktor. Während eine hohe emotionale Ansprechbarkeit ohne kritische Distanz die Anfälligkeit für emotional aufgeladene Falschmeldungen erhöhen kann (Martel et al., 2020; Yu et al., 2024), wirkt ein empathisch gestalteter didaktischer Zugang förderlich, um die Aufnahmebereitschaft für Korrekturen zu erhöhen und Abwehrreaktionen zu verringern (Lewandowsky et al., 2017). Serious Games bieten hier den Vorteil, dass sie diese Balance zwischen emotionaler Involvierung und analytischer Distanz gezielt steuern können.

Die Auswahl der vier analysierten Spiele macht deutlich, dass die methodische Vielfalt – von satirischen Rollenspielen über simulationsbasierte Moderationsaufgaben bis hin zu narrativ-immersiven AR-Erfahrungen und humorbasierten Inokulationsformaten – unterschiedliche Lernkanäle anspricht (Wouters et al., 2013). Dies ermöglicht es, für verschiedene Zielgruppen und Kontexte passgenaue Interventionen auszuwählen. Pädagogisch ist es daher sinnvoll, die Entscheidung für ein bestimmtes Spiel an die vorhandenen Ressourcen, die Alters- und Erfahrungsstruktur der Lernenden sowie die angestrebten Kompetenzziele zu knüpfen.

Für die weitere Forschung ergeben sich mehrere Ansatzpunkte. Zukünftige Studien sollten systematisch untersuchen, welche spezifischen Spielmechanismen – beispielsweise Grad der narrativen Immersion, Art der Rollenübernahme oder Einsatz von Humor – besonders wirksam sind, um langfristige Veränderungen in Einstellungen und Verhalten zu erreichen. Zudem wäre zu prüfen, wie sich diese Effekte in unterschiedlichen kulturellen und sozialen Kontexten manifestieren und inwiefern sich die entwickelten Konzepte skalieren lassen. Auf diese Weise können die Potenziale von Serious Games im Bereich der Desinformationsprävention gezielt weiterentwickelt und evidenzbasiert in die Bildungs- und Aufklärungsarbeit integriert werden.

Literaturverzeichnis

- Banas, J. A., & Rains, S. A. (2010). A Meta-Analysis of Research on Inoculation Theory. *Communication Monographs*, 77(3), 281–311. <https://doi.org/10.1080/03637751003758193>
- Basol, M., Roozenbeek, J., & Van Der Linden, S. (2020). Good News about Bad News: Gamified Inoculation Boosts Confidence and Cognitive Immunity Against Fake News. *Journal of Cognition*, 3(1), 2. <https://doi.org/10.5334/joc.91>
- Batson, D. C. (2010). *Altruism in Humans*. Oxford University Press.
- Buchner, J. (2025). Playing an Augmented Reality Escape Game Promotes Learning About Fake News. *Technology, Knowledge and Learning*, 30(1), 425–445. <https://doi.org/10.1007/s10758-024-09749-y>
- Cook, J. (2021). Cranky Uncle: A game building resilience against climate misinformation. *Pius Lucis*, 3, 13–16.
- Cook, J., Ecker, U. K. H., Trecek-King, M., Schade, G., Jeffers-Tracy, K., Fessmann, J., Kim, S. C., Kinkead, D., Orr, M., Vraga, E., Roberts, K., & McDowell, J. (2023). The cranky uncle game—Combining humor and gamification to build student resilience against climate misinformation. *Environmental Education Research*, 29(4), 607–623. <https://doi.org/10.1080/13504622.2022.2085671>
- Cook, J., Lewandowsky, S., & Ecker, U. K. H. (2017). Neutralizing misinformation through inoculation: Exposing misleading argumentation techniques reduces their influence. *PLOS ONE*, 12(5), Artikel e0175799. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0175799>
- Cox, C. L., Uddin, L. Q., Di Martino, A., Castellanos, F. X., Milham, M. P., & Kelly, C. (2011). The balance between feeling and knowing: affective and cognitive empathy are reflected in the brain's intrinsic functional dynamics. *Soc Cogn Affect Neurosci* 7(6), 727-737. <https://doi.org/10.1093/scan/nsr051>
- DROG & University of Cambridge. (2018). *Get Bad News* [Spiel].
- Polycular. (2018). *Escape Fake* [Spiel].
- Gee, J. P. (2007). *Good Video Games and Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy* (1. Aufl.). Lang, Peter New York.
- Goldstein, T. R., & Winner, E. (2012). Enhancing Empathy and Theory of Mind. *Journal of Cognition and Development*, 13(1), 19–37. <https://doi.org/10.1080/15248372.2011.573514>
- iCivics. (2018). *NewsFeed Defenders* [Spiel].

- John Cook & Goodbeast. (2020). *Cranky Uncle* [Spiel].
- Johnson, H. M., & Seifert, C. M. (1994). Sources of the continued influence effect: When misinformation in memory affects later inferences. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 20(6), 1420–1436. <https://doi.org/10.1037/0278-7393.20.6.1420>
- Lewandowsky, S., Ecker, U. K. H., & Cook, J. (2017). Beyond misinformation: Understanding and coping with the “post-truth” era. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 6(4), 353–369. <https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2017.07.008>
- Martel, C., Pennycook, G., & Rand, D. G. (2020). Reliance on emotion promotes belief in fake news. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 5(1), 47. <https://doi.org/10.1186/s41235-020-00252-3>
- McGuire, W. J. (1961). The Effectiveness of Supportive and Refutational Defenses in Immunizing and Restoring Beliefs Against Persuasion. *Sociometry*, 24(2), 184. <https://doi.org/10.2307/2786067>
- Michael, D., & Chen, S. (2011). *Serious games: Games that educate, train, and inform* (Nachdr.). Course Technology.
- Paraschivoiu, I., Buchner, J., Praxmarer, R., & Layer-Wagner, T. (2021). Escape the Fake: Development and Evaluation of an Augmented Reality Escape Room Game for Fighting Fake News. In *Extended Abstracts of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (S. 320–325). <https://doi.org/10.1145/3450337.3483454>
- Preston, S., Anderson, A., Robertson, D. J., Shephard, M. P., & Huhe, N. (2021). Correction: Detecting fake news on Facebook: The role of emotional intelligence. *PLOS ONE*, 16(10), e0258719. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0258719>
- Rock, B. (2020). *Review of NewsFeed Defenders, an iCivics Game About Media Literacy*. The Civic Educator. <https://civiceducator.org/review-newsfeed-defenders-icivics/#:~:text=,the%20teacher%20resources%20available>
- Roozenbeek, J., & Van Der Linden, S. (2019). Fake news game confers psychological resistance against online misinformation. *Palgrave Communications*, 5(1), 65. <https://doi.org/10.1057/s41599-019-0279-9>
- Swire-Thompson, B., Miklaucic, N., Wihbey, J. P., Lazer, D., & DeGutis, J. (2022). The backfire effect after correcting misinformation is strongly associated with reliability. *Journal of Experimental Psychology: General*, 151(7), 1655–1665. <https://doi.org/10.1037/xge0001131>
- UNICEF. (2024). *Great work, Cranky Uncle!* <https://www.unicef.org/documents/great-work-cranky-uncle>
- Van Der Linden, S. (2022). Misinformation: Susceptibility, spread, and interventions to immunize the public. *Nature Medicine*, 28(3), 460–467. <https://doi.org/10.1038/s41591-022-01713-6>

- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). *Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policymaking* (Bd. 27). Council of Europe.
- Wouters, P., Van Nimwegen, C., Van Oostendorp, H., & Van Der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, *105*(2), 249–265. <https://doi.org/10.1037/a0031311>
- Yang, J., & Tian, Y. (2021). “Others are more vulnerable to fake news than I Am”: Third-person effect of COVID-19 fake news on social media users. *Computers in Human Behavior*, *125*, 106950. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106950>
- Yu, Y., Yan, S., Zhang, Q., Xu, Z., Zhou, G., & Jin, H. (2024). The Influence of Affective Empathy on Online News Belief: The Moderated Mediation of State Empathy and News Type. *Behavioral Sciences*, *14*(4), 278. <https://doi.org/10.3390/bs14040278>

Gamepathy meets philosophy and ethics

Utopische Spiele als Gedankenexperiment im Zusammenhang mit Empathie im Ethik- und Philosophieunterricht am Beispiel von *Detroit: Become Human* (2019)

Roberto Zeugner

ABSTRACT

*Emotionen können Einfluss auf Denken und Handeln von Menschen nehmen, weshalb ein reflektierter Umgang mit den eigenen Emotionen wichtig ist. Die Empathiefähigkeit kann somit auch als ein Ziel von Bildungsprozessen gelten. Situationen aufgrund von (kognitiver wie affektiver) Empathie analysieren und entsprechend handeln zu können, ist eine wichtige Voraussetzung für ethische und philosophische Überlegungen. Bestimmte Videospiele schaffen es, relevante Situationen darzustellen, in denen Empathie Einfluss auf die Entscheidungsfindung nimmt. Der folgende Beitrag versucht, die Fäden aufzunehmen und zu verbinden. Dabei wirft er einen Blick auf den Begriff der Empathie, deren Bedeutung für Kompetenzen des Ethik- und Philosophieunterrichts sowie die Methode des Gedankenexperiments anhand des Videospieles *Detroit: Become Human* und deutet an, welches Potenzial utopische bzw. dystopische Spiele im Ethik- und Philosophieunterricht einnehmen können.*

KEYWORDS

Empathie, Perspektivübernahme, Utopie, Kompetenz, Gedankenexperiment

AUTOR:INNEN



Roberto Zeugner

ist Lehrkraft für Deutsch, Ethik und Philosophie an Gymnasien. Derzeit unterrichtet er am Freien Gymnasium Borsdorf in der Nähe von Leipzig. Über den Unterricht hinaus ist er am Freien Gymnasium Borsdorf als Fachkonferenzleiter Ethik/Philosophie, als Koordinator für Praktika sowie Vorbereitungsdienste tätig und leitet den Arbeitskreis Medienbildung. Neben seinem Beruf an der Schule interessiert er sich für Fragen der Literatur(theorie), Ethik und Philosophie, Game Studies sowie Didaktik, insbesondere für das Denken im Sinne der Aufklärung, Fragen nach der Freiheit wie auch für ethische und philosophische Fragen innerhalb und durch Videospiele sowie deren Potenziale für den Unterricht.

Einleitung

Utopien und Dystopien sind seit jeher ein wichtiger Bestandteil philosophischen und ethischen Denkens: von Platons Politeia (2011) über Thomas Morus Utopia (1986) bis Marc Uwe Klings Qualityland (2019). Jeweils sind mit den Vorstellungen grundlegende ethische und philosophische Fragen verbunden. Ernst Bloch (1980) geht so weit, dass er dem Menschen als antizipierend-reflektierendes Wesen das Utopische als eigene Wesensart zuschreibt, die in allen erdenklichen Dimensionen als Grund zur Hoffnung im Sinne des Fortschritts der Menschheit angesehen werden kann. Videospiele nehmen als neuartige Form von Utopien und Dystopien ebenso ihren Platz ein, sodass sie Gegenstand und Dialogpartner für philosophisches bzw. ethisches Denken werden können.

Utopische bzw. dystopische Videospiele nehmen aufgrund ihrer besonderen Eigenschaften dabei den Status von multimodalen Gedankenexperimenten ein, die eine typische Herangehensweise der Philosophie und Ethik und damit auch eine bekannte Methode für den Ethik- und Philosophieunterricht in der Schule darstellen. Sollen sie Gegenstand, Problemorientierung oder aber auch Dialogpartner für den Unterricht sein, so muss deren Kontext analysiert und verstanden werden. Dabei benötigt es eine geschärfte Wahrnehmung, um die Unterschiede und den Kontrast zur Gegenwart zu erkennen, in einem nächsten Schritt zu analysieren und zuletzt auch nachzuvollziehen und zu reflektieren. Da Utopien und Dystopien qua Begriff immer entfernte Welten darstellen (u topos = Nicht-Ort), muss die Entfernung überbrückt und damit eine andere Perspektive eingenommen werden, die dann auf die Gegenwart zurückblickt, um eine Reflexion zu ermöglichen. Je nach dem verwendeten Begriff, kann dieses Vorgehen als ein empathisches Vorgehen oder – und da im Kontext von Videospiele stattfindend – *Gamepathy* (Inderst et. al., 2025) beschrieben werden.

Anita Rösch zeigt in ihrer Dissertation (2012) sechs Kompetenzbereiche des Ethik- und Philosophieunterrichts auf. Diese kommen in unterschiedlichem Maße bei diesem Vorgehen zum Tragen und werden sogar als Voraussetzung benötigt, was bedeutet, dass das Philosophieren mit utopischen oder dystopischen Spielen eine Förderung von ethischen und philosophischen Kompetenzen darstellt, worunter auch der Bereich der Empathie fällt.

Am Beispiel des utopisch-dystopischen Spiels *Detroit: Become Human* (Sony Interactive Entertainment, 2019) aus dem Jahr 2019 von Quantic Dream soll daher gezeigt werden, inwiefern utopisch-dystopische Spiele als multimodale Gedankenexperimente den Bereich der Empathie voraussetzen, benötigen und fördern und somit *Gamepathy* ein Teil von Ethik- und Philosophie werden kann und sollte. Daraus ergibt sich für den Beitrag die folgende Struktur: Im nächsten Kapitel wird zunächst der Begriff der Empathie geklärt. Dazu wird der generelle Begriff unter eher philosophischen Blickwinkeln betrachtet, um danach seine Bedeutung für den Ethik- und Philosophieunterricht auszuweisen, insofern wird er innerhalb Anita Röschs Kompetenzen verortet. Darauf folgt die Vorstellung des Spiels und wie dieses als Gedankenexperiment verstanden werden kann. Dazu ist es notwendig Gedankenexperimente aus der Perspektive der Didaktik zu betrachten, wofür die Überlegungen Helmut Engels (2015) herangezogen und auf das Spiel angewendet werden. Bevor eine exemplarische Szene aus *Detroit: Become Human* in Hinsicht auf Empathie und mögliche benötigte Kompetenzen analysiert wird, wird der Begriff der Utopie und dessen

Bedeutung für Gedankenexperimente, *Detroit: Become Human* und dem Unterricht fruchtbar gemacht, sodass diese Überlegungen in die Analyse einfließen können.

Empathie in begrifflicher und didaktischer Hinsicht

In aller Regel ist man sich heute einig darüber, dass der Mensch ein gesellschaftliches Wesen ist. Wir sind nicht allein in der Welt und es nicht möglich, ohne den Bezug zu anderen – abgesehen von isolierten Extremsituationen – zu überleben. Daraus ergibt sich, dass unser Handeln niemals nur individualisiertes und isoliertes Handeln ist, sondern von anderen bemerkt wird und wir aufeinander reagieren. Ebenso notwendig ist die Kommunikation. Handeln und Kommunikation setzt nun wiederum bestimmte Tätigkeiten voraus, wie beispielsweise Empathie und Perspektivübernahme, was bedeutet, dass wir versuchen, den anderen mitzudenken – seien es seine Absichten, Gefühle, Gedanken, Überzeugungen oder einfach der heutige Tageszustand (Singer, 2015, S. 256). Bereits hier entstehen philosophische Probleme, die auf unterschiedlichen Ebenen zum Tragen kommen. Zunächst geht es, wenn wir von Empathie sprechen, immer auch um den emotionalen Zustand des anderen bzw. dessen Gefühlszustand: wir überlegen im Handeln und Kommunizieren optimalerweise, welche Gefühlslage wir bei dem jeweils anderen vorfinden und was unser Handeln oder Kommunizieren gegebenenfalls beim Gegenüber auslöst.

Philosophisch gesehen entsteht hier bereits das erste Problem im Verständnis des Begriffs Emotion oder Gefühl, welche jeweils nicht eindeutig sind und deren Vagheit bereits Schopenhauer kritisiert (Hermsen, S. 493)¹⁶. Zusammenfassend können drei Ebenen erwähnt werden, die eine Rolle spielen: erstens können Emotionen und Gefühle in erkenntnistheoretischer Sichtweise als Lieferanten für Informationen angesehen werden, zweitens können Emotionen und Gefühle Körperreaktionen und Bewegungen auslösen, die auf neuronaler Ebene nachgewiesen werden können und drittens sind Emotionen und Gefühle nicht auf körperliche Reaktionen reduzierbar. Während neuronale Vorgänge messbar sind und verglichen werden können, ist die Ebene der Erlebniswahrnehmung unterschiedlich und kann nicht geteilt werden – die Qualia ist in diesem Sinne nicht intersubjektiv zugänglich (S.493–495).¹⁷ Entsprechend ist Vorsicht geboten, insofern man sich in den Diskurs um Empathie begibt, da es auch hier verschiedene Zugänge gibt.¹⁸

Im aktuellen Diskurs wird Empathie eng mit dem sozialwissenschaftlichen Begriff der Perspektivübernahme zusammengedacht (Allesch, 2021, S. 465) und weist vor allem zwei Ebenen auf: erstens die Ebene einer kognitiven Komponente, in der es darum geht, die Differenz eigener und fremder Gefühle zu ermitteln, die miterlebt werden (S. 465) bzw. „zu verstehen, was andere aus ihrer jeweiligen Perspektive heraus denken und glauben [sowie möglicherweise fühlen R.Z.], einer

¹⁶ Für eine umfassendere Darstellung der Begriffsgeschichte siehe Hermsen (2021, S. 493–500).

¹⁷ Wie hier angedeutet greift der Bezug auf Erkenntnistheorie, Neurowissenschaft sowie auf die *theory of mind*, die Philosophie des Geistes, zurück. Ebenso relevant sind diese Überlegungen aber ebenfalls im Freiheitsdiskurs, da die Ebenen im Grundsatz auf das Leib-Seele Problem spätestens seit Descartes verweisen. Zur Bedeutung innerhalb des Freiheitsdiskurses siehe Hübner (2024, S. 139–254).

¹⁸ Der Begriff der Empathie geht im philosophischen Diskurs eng einher mit dem Begriff der Einfühlung, auch wenn dieser heute weniger eine Rolle spielt. Für einen Überblick eignet sich Allesch (2021, S. 463–466).

Perspektive also, die sich von der des Mentalisierenden unterscheidet“ (Singer, 2014, S. 256). Zweitens zeigt sich Empathie im Sinne einer emotionalen Komponente, die eher als eine Art „Gefühlsansteckung“ verstanden werden kann (Allesch, 2021, S. 465). Auf einer affektiven Ebene also, in der es um das Fühlen der Gefühle des jeweils anderen geht, also darum „die Gefühle anderer zu teilen, d. h. an ihrem Gefühlsleben stellvertretend teilzunehmen“ (Singer, 2014, S. 256). Diese affektive Ebene des Mitfühlers kann sich so als ein positives oder negatives Erleben darstellen, indem dadurch auf negativer Seite empathischer Stress entsteht, der sich durch aversives Verhalten wie beispielsweise Rückzug oder soziale Isolation zeigen kann (S. 256). Andererseits kann das Gefühl von „compassion“ entstehen, das eher einer hilfeorientierten Fürsorge entspricht und laut verschiedenen Forschungsteams prosoziales Verhalten steigern kann (S. 256–257 sowie Lehmann et. al. 2022). Diese psychologische Sichtweise kann durch eine neurowissenschaftliche Perspektive ergänzt werden, die zeigt, dass es grundsätzlich Hinweise gibt, dass neuronale Areale unabhängig von eigenem oder fremdem Schmerz sowie unabhängig der Bekanntheit oder Fremdheit der betroffenen Personen aktiviert werden, wenn auch die Aktivierung unterschiedlich stark geschieht¹⁹ (Singer, 2014, S. 258).

Das begriffliche Feld zeigt, dass ein unreflektierter Gebrauch der Begriffe im philosophischen Kontext zu unterschiedlichen Problemen führen kann. Beachtet man jedoch wichtige Unterscheidungen, so kann das Feld insoweit abgesteckt werden, dass produktiv darüber gesprochen werden kann. Im Folgenden wird vor allem die dargestellte Unterscheidung zwischen kognitiver und affektiver Empathie eine Rolle spielen²⁰. Die Frage, die bis dato jedoch offenbleibt, ist diejenige danach, was die Vorüberlegungen nun mit dem Unterricht zu tun haben.

Empathie und Perspektivwechsel im Ethik- und Philosophieunterricht

Perspektivwechsel, Empathie und besonders compassion können auf unterschiedlichen Wegen und verschiedenen Ebenen in den Ethik- und Philosophieunterricht einbezogen werden. Grundsätzlich kann der Ethik- und Philosophieunterricht auch als eine Art „Metafach begriffen werden“ (Spiegel, 2014, S. 245), indem Perspektivwechsel und Empathie vor allem im Zusammenhang mit Urteilskraft, aber auch dem Denken und Handeln gesehen werden können (S. 245)²¹. Insofern nehmen beide Bereiche auch einen wichtigen Stellenwert ein, zum Beispiel indem

¹⁹ Eine Studie dazu haben Lehmann et. al. (2022) veröffentlicht. Auf genauere Ergebnisse, Hintergründe sowie Zusammenhänge sei im Sinne der Kompaktheit des Beitrages nur hingewiesen. Einen guten Überblick im Zusammenhang mit Ethik- und Philosophieunterricht liefert Singer (2014, S. 256–260). Hier werden auch die Folgen sowie ein möglicher Umgang mit der Entstehung von empathischem Stress sowie compassion aufgezeigt.

²⁰ Weitere Empathieformen zeigt Zimprich, T. (2025) auf. Klös, T. et al. (2025) wenden diese Begriffe auf das Videospiel *Endling – Extinction is Forever* (Herobeat Studios, 2022) an.

²¹ Über die fachlichen Lernziele hinaus können im Zusammenhang mit Empathie natürlich auch fachübergreifende und vor allem persönliche Lernziele verortet werden. Auf diese wird im Folgenden weniger eingegangen. Die Beiträge von Spiegel (2014) und Singer (2014) geben darüber einen guten Einblick.

der Blick auf Kompetenzen²² des Ethik- und Philosophieunterrichts gerichtet wird (Rösch, 2012). Folgend wird ein Überblick über die Idee der Kompetenzen im Ethik- und Philosophieunterricht gegeben, wobei sich auf einen Bereich, in dem der Perspektivwechsel sowie die Empathie verortet wird, konzentriert wird.

Anita Rösch (2012, S. 20–26) erarbeitete mit ihrer Dissertation einen umfangreichen Vorschlag für eine Kompetenzorientierung des Ethik- und Philosophieunterrichts, der erstens nicht auf eine reine zweckgemäße Ausrichtung im Sinne der Berufsausbildung beschränkt bleibt und zweitens die Spezifika der Fächergruppe abbilden soll. Die Rede ist hierbei von einer Fächergruppe, statt dem Fach, da die Fächergruppe in den jeweiligen Bundesländern durchaus unterschiedlich ausgelegt wird und auch unterschiedlich benannt ist: Vom Fach Ethik, über praktische Philosophie bis hin zu Lebensgestaltung-Ethik-Religionskunde zeigen sich tendenziell unterschiedliche Schwerpunkte und Gewichtungen. Rösch untersucht diese Vorstellungen und Erwartungen und trat mit Unterrichtenden in Kontakt, um daraus gesammelt einen gemeinsamen Fundus an Kompetenzen zu entwickeln, die für die gesamte Fächergruppe gelten.

Dabei bezieht sie sich auf den allgemein weit verbreiteten Begriff von Franz Weinert (2001) und erarbeitet auf dieser Grundlage folgenden Arbeitsbegriff: Kompetenz nach Rösch (2012, S. 37) ist eine „menschliche Disposition zum Handeln, die aufgebaut ist aus Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie Einstellungen und Haltungen“. Dabei lassen sich bei jeder Kompetenz vier Dimensionen unterscheiden, die als nicht trennbar von der eigentlichen Kompetenz verstanden werden können: Sach-, Methoden-, Selbst-, und Sozialkompetenz (S. 35). Aufgrund dieses Arbeitsbegriffes und ihrer Untersuchungen filtert sie folgende fünf Kernkompetenzen des Ethik- und Philosophieunterrichts heraus:

Wahrnehmen und Verstehen:

Hierbei geht es um eine „differenzierte Wahrnehmung der persönlichen, sozialen und sächlichen Umwelt“ sowie das „Einfühlen in andere Menschen und das Mitempfinden“ (Rösch, 2012, S. 74) als grundsätzliche Voraussetzung. Diese Kompetenz teilt sich in vier weitere Teilkompetenzen: Wahrnehmungskompetenz, Perspektivübernahme, Empathie und Interkulturelle Kompetenz (S. 75).

Dieser Bereich ist es, in dem sich die angesprochenen Themen der Perspektivübernahme und Empathie explizit wiederfinden. Laut Rösch sind die Teilkompetenzen insofern aufeinander

²² Die Kompetenzorientierung innerhalb der Fächergruppe Ethik und Philosophie wird diskutiert und nicht unkritisch betrachtet. Oft kritisiert wird dabei die Übernahme eines Begriffs, der stark aus der Welt der Arbeit stammt, dabei sehr vage verwendet und unkritisch übernommen wird. Vor allem auch wird die Konzeption der Kompetenzen kritisiert, die nicht selten den Festlegungen anderer obliegt und somit einen stark heteronomen Charakter aufweisen. Dies kann im Sinne einer philosophischen Bildung kritisiert werden. Die Debatte kann im Rahmen dieses Beitrags leider kaum fundiert aufgegriffen werden, daher sei an dieser Stelle der Hinweis erlaubt, dass eine kritische und reflektierte Position gegenüber Kompetenzen im Philosophieunterricht im vorliegenden Beitrag eingenommen wird, die die von Rösch, 2012 herausgearbeiteten Kompetenzen anwendet, explizit aber nicht mit philosophischer Bildung gleichsetzt. Zur Kritik der Kompetenz siehe vor allem Roeger, 2016 sowie Gelhard, 2015 und Gelhard, 2018.

aufbauend, dass alle Teilkompetenzen ausgehend von der Wahrnehmungskompetenz einen neuen Bereich erschließen, um die grundsätzliche Ausgangslage einer Situation besser begreifen und verstehen zu können, was die Grundlage für den zweiten Kompetenzbereich der Analyse und der Reflexion bildet (2012, S. 173–208). Dabei kann mit jeder dazugewonnenen Ebene ein tieferes Verständnis stattfinden. So schreitet man zunächst von allgemeinen personenunabhängigen Faktoren (Wahrnehmungskompetenz) zur Perspektivübernahme über die Empathie fort, die beide in der Regel auf Einzelpersonen oder auf fortgeschrittenem Niveau auf bestimmte Personengruppen abzielen. Zuletzt mündet das Verständnis in interkultureller Kompetenz, die wiederum nicht nur bestimmte Personengruppen, sondern allgemein Gemeinschaften wie Kulturen in den Blick nehmen kann (S. 173–208). Der Bereich der Perspektivübernahme entspricht dabei einem „Hereinnehmen der Perspektive einer anderen Person und ihre Koordination mit der eigenen Sichtweise“, wobei „[d]ieses Sichhineindenken [...] Einfluss auf das eigene Handeln [hat] und bewirkt, dass Menschen ihre Beziehung auf gegenseitige Einsicht gründen“ (S. 183), was dem oben benannten Bereich der kognitiven Empathie („deliberate understanding of others’ emotions, thoughts, desires, motives, etc.“ Lehmann et. al., 2022, S.1) entspricht. Der Bereich der Empathie wiederum wird mit einem Bezug auf Hoffmann, 1979 verstanden als „stellvertretende emotional-mitfühlende Reaktion gegenüber einer anderen Person“ (Hoffmann, 1979 S. 253) und [ist] damit eine entscheidende motivationale Basis für moralisches Handeln“ (Rösch, 2012, S. 190), was als die bereits angedeutete affektive Komponente der Empathie als „sharing of affective states“ (Lehmann et. al., 2022, S. 1) verstanden werden kann. Die sich gegenseitig eröffnenden Teilkompetenzen bilden so den Rahmen und die Grundlage für den nächsten Kompetenzbereich²³. Dieser erste Kompetenzbereich ist derjenige, der im Folgenden genauer analysiert werden soll, da sich hier explizit auf Perspektivübernahme und Empathie bezogen wird. Dieser wird auch vornehmlich auf das Spiel *Detroit: Become Human* angewendet. Die folgenden Kompetenzbereiche werden nicht detailliert erklärt und beschrieben, um den Rahmen des Beitrags nicht zu sehr zu überdehnen. Sie seien jedoch als wichtige Bezugspunkte zumindest erwähnt, da sie miteinander in Beziehung stehen:

- Analysieren und Reflektieren
- Argumentieren und Urteilen
- Interagieren und sich Mitteilen
- Sich-Orientieren und Handeln

Während sich einzelne Teilkompetenzen- sowie Kernkompetenzen nach Rösch gut im Unterricht zeigen lassen, bildet die letzte Kompetenz insofern eine Ausnahme, dass das Sich-Orientieren sowie das Handeln im Sinne eines verantwortlichen Handelns aufgrund erkenntnistheoretischer Grenzen nicht einfach abbildbar ist. Dieser letzte Kompetenzbereich setzt andere Bereiche voraus und spielt sich vor allem interpersonal ab, als eine Art Bildung des Charakters, der durch den Ethik- und Philosophieunterricht angeregt, aber nicht endgültig bestimmt werden kann und daher im Vagen verbleiben muss²⁴.

²³ Die gewählte Darstellung dieser sowie der anderen Kompetenzbereiche ist bewusst stark reduziert. Für ein besseres Verständnis und für eine elaborierte Darstellung siehe Rösch (2012, S. 151–313).

²⁴ Siehe hierzu Rösch (2012, S. 154–157).

Der Blick auf den Begriff der Perspektivübernahme und der Empathie schärft die Vorstellung davon, welche Ausprägungen es gibt. Mit dem Hinzuziehen der Überlegungen Anita Röschs wird deutlich, dass beide wesentlichen Bereiche eine Entsprechung innerhalb der Kompetenzorientierung finden. Im Folgenden soll nun das Spiel *Detroit: Become Human* (Sony Interactive Entertainment, 2019) vorgestellt und bezüglich der Methode des Gedankenexperiments (Kapitel 3) sowie der Einordnung als Utopie bzw. Dystopie (Kapitel 4) untersucht werden, bevor abschließend das Potenzial für den Unterricht exemplarisch analysiert werden soll (Kapitel 5).

Detroit: Become Human als Gedankenexperiment

Detroit: Become Human – die Ausgangslage

Das Spiel wurde von *Quantic Dream* 2018 für die Playstation 4 veröffentlicht. Danach erfolgte im Dezember 2019 die Veröffentlichung im Epic Games Store sowie im Juni des Jahres 2020 ebenfalls auf Steam für den PC. Es ist ein Einzelspieler-Action-Adventure, dessen Fokus vor allem auf narrativen Elementen beruht, bei denen Entscheidungen der Spielenden einen Einfluss darauf nehmen, welche Ereignisse im Spiel geschehen. Insgesamt zeigt das Spiel die Auseinandersetzung und das Zusammenleben von Menschen und Androiden. Die Maschinen werden im Jahr 2038 als Erleichterung des menschlichen Lebens eingesetzt. Das ist möglich, da im Jahre 2022 der erste Android erschaffen wurde, der den Turing-Test bewältigte, der die Grenze zu menschenähnlicher Intelligenz markieren soll. Dadurch gleichen die Androiden einer fast perfekten menschlichen Kopie und bewältigen vielfältige Aufgaben im Alltag der Menschen. Dadurch entstehen vielfältige Konflikte: offensichtlich übernehmen die Androiden vielfältige Arbeiten, die zuvor als Berufe für Menschen Einkommen ermöglichten und die Androiden somit von einigen Menschen als Räuber des Arbeitsplatzes angesehen werden. Außerdem werden einige Androiden als sogenannte Abweichler bewertet, denen es gelang, entgegen des eigentlich determinierten Programms zu interagieren und damit im Extremfall sogar Menschen zu verletzen.

Im Spiel übernehmen Spielende die Sicht von drei Androiden, deren Pfade sie bestimmen: Connor, ein Prototyp der Polizei, dessen Aufgabe es unter anderem ist, Abweichler zu finden; Marcus, der einem Künstler im Rollstuhl hilft und pflegt und durch einen Vorfall zum Revolutionsführer der Androiden aufsteigt und Kara, die als Haushaltshilfe die Fürsorge für ein Mädchen übernimmt, welches in einem aufwächst, das unter anderem durch häusliche Gewalt sowie Alkohol- bzw. Drogenkonsum gekennzeichnet ist (siehe Abbildung 1).



Abb. 1 Die spielbaren Avatare Connor, Markus und Kara (v.l.n.r). Screenshot *Detroit: Become Human*. Sony Interactive Entertainment. [bearbeitet durch R.Z.].

Eigentümlich für das Gameplay ist dabei, dass die Spielenden vor einer vorgegebenen Auswahl von Entscheidungen stehen, die jeweils zu einem unterschiedlichen Spielverlauf führen können, die sich in verschiedenen Spielpfaden darstellen, wobei die jeweiligen Pfade nicht immer offensichtlich sind. Die Story stellt sich in mehreren Kapiteln dar, die jeweils abhängig von den getroffenen Entscheidungen eine Spielzeit von etwa zehn bis dreißig Minuten umfassen. Mit Abschluss der jeweiligen Kapitel werden der eingeschlagene Pfad sowie die Wahl anderer Spieler der dem Spieler offenbart (siehe Abbildung 2 Übersicht mögliche Spielpfade).

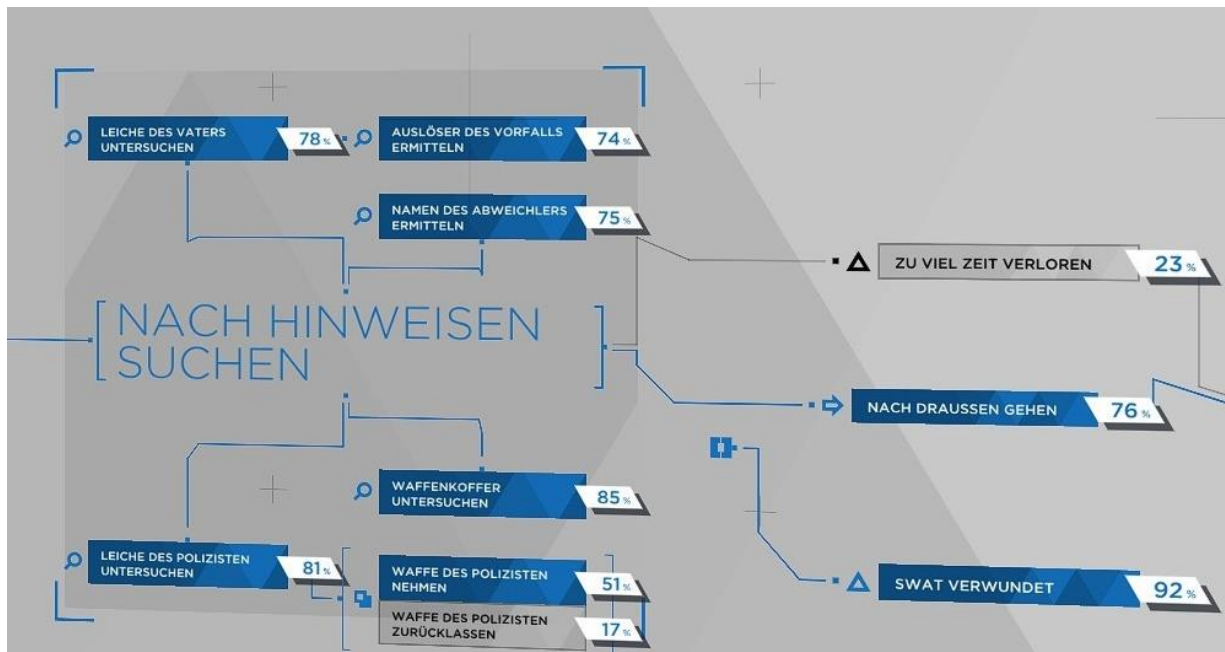


Abb. 2 Übersicht möglicher Entscheidungen und weltweiter Statistiken. Screenshot Detroit: Become Human. Sony Interactive Entertainment. [bearbeitet durch R.Z.]

Die zeitliche Länge der Kapitel ermöglicht dabei einen produktiven Einsatz im Unterricht. Außerdem ergibt die grob skizzierte Ausgangslage bereits unterschiedliche philosophische und ethische Fragestellungen: Können Androiden Gefühle empfinden und wenn ja, welche? Worin besteht der Unterschied zwischen Menschen und Androiden? Müssen Androiden, die freie Handlungen ausführen und gefühlsähnliche Emotionen aufweisen, nicht berechtigterweise als Personen gelten und daher entsprechende Rechte erhalten?

Dies weist Potenzial²⁵ für eine mögliche Integration in den Unterricht auf, das in den folgenden Kapiteln diskutiert werden soll. Zunächst wird es um die philosophische Methode des Gedankenexperiments gehen, die sich für eine Integration des Spiels in den Unterricht anbietet.

²⁵ Das Potenzial des Spiels als Problemeröffnung diskutiert auch Khamassi (2021).

Gedankenexperimente

Philosophie- und Ethikunterricht zeichnet sich, ähnlich wie andere Fächer auch, durch eine Vielzahl fachspezifischer Methoden aus²⁶. Dazu zählt auch die klassische Methode des Gedankenexperiments.

Bereits seit der Antike gilt das Gedankenexperiment als spezifische Methode der Philosophie. Auch heute noch gilt es als effektive Methode innerhalb der Philosophie (Engels, 2015. S. 187). Gerade durch die Anschaulichkeit dient es auch in der Didaktik als eine besonders lernförderliche Methode (S. 187). Doch was zeichnet ein Gedankenexperiment und die Methode des Gedankenexperiments überhaupt aus?

Im Grundsatz werden dabei Situationen und Ausgangslagen imaginativ erschaffen, die nicht mit der Realität übereinstimmen müssen, also kontrafaktisch sind (Engels, 2015. S. 187). Dabei werden bestimmte Vorstellungen und Annahmen vorausgesetzt, um bestimmten philosophischen Fragen und Überzeugungen nachzugehen und sie so zu überprüfen, zu diskutieren und auszuwerten bzw. zu hinterfragen. In den Worten von Helmut Engels lässt sich das Gedankenexperiment folgendermaßen definieren:

„Gedankenexperimente sind wohldurchdachte Was-wäre-wenn-Überlegungen, die dem Erkenntnisgewinn im Zusammenhang mit philosophischen Fragen dienen.“ (S. 187)

Um Gedankenexperimente im Unterricht erfolgreich einzusetzen, schlägt Engels folgende konstitutive Strukturmomente vor:

Versuchsordnung:

Beinhaltet eine oder mehrere Annahmen, die als Vorstellungen dienen und die Ausgangslage darstellen. Diese sind jedoch nicht mit Hypothesen zu verwechseln, die hinsichtlich ihrer Berechtigung oder Gültigkeit befragt werden müssten. Sie können dennoch als Prämissen oder Basis des Gedankenexperiments bezeichnet werden. Typische Formulierungen zur Kennzeichnung sind beispielsweise: „Angenommen, man könnte...“, „Gehen wir einmal davon aus, dass...“ oder „Stellt euch vor, X wollte...“

Konkret könnte sie lauten: „Nehmen wir einmal an, wir leben in einer Welt, in der Androiden ein Teil der Alltagswelt bilden und viele Aufgaben und Berufe übernehmen.“

Versuchsanweisung:

Verdeutlicht die Aufgabe, die von der Versuchsordnung ausgeht. Sie ist oftmals als Frage oder Aufforderung formuliert wie beispielsweise: „Schildere, wie der Alltag in einer solchen Welt

²⁶ Einen Überblick bietet Nida-Rümelin et. al. (2015).

aussehen könnte!“ oder in Form einer Frage: „Sollten die Androiden gleiche Rechte haben wie Menschen?“

Die Versuchsanweisung ist von hoher Bedeutsamkeit, da aus der gleichen Versuchsanordnung mit Hilfe unterschiedlicher Anweisungen entsprechend unterschiedliche Gedankengänge hervorgehen können.

Eigentliches Experiment oder Durchführung:

Sind die Überlegungen und Vorstellungen zur Realisierung der Anweisung oder der Versuch der Beantwortung der Frage, sozusagen die Umsetzung der Vorgaben in Versuchsanordnung und Versuchsanweisung.

Die Durchführung kann als diskursiver oder narrativer Text in Form von Geschichten vorkommen. Sie wird oftmals auch in Gesprächen oder Diskussionen umgesetzt. Unterschiedliche Formen sind möglich.

Einbettung des Gedankenexperiments

Gedankenexperimente sind vor allem dann lernförderlich sind, wenn sie innerhalb eines konkreten größeren Rahmens Anwendung finden, in dem sich eine Frage ergibt, deren Antwort das Gedankenexperiment liefern könnte (Nach: Engels, 2015. S. 188–189; Zeugner, 2025, insbesondere S. 75–79).

Doch wieso gerade Gedankenexperimente? Laut Engels haben sie verschiedene lernförderliche Funktionen und Effekte wie beispielsweise „die eigenen Vorstellungen zu klären“, „Bekanntes aber nicht Erkanntes zu untersuchen und zu begreifen“, „Normen und Werte zu entdecken“, „Sinn zu erfassen“, „Perspektivwechsel durchzuführen“ oder auch „Gefahren zu erkennen“ (Engels, 2015. S. 193). Gedankenexperimente dienen dabei der Erweiterung des eigenen Blickfeldes, sie können das Hinterfragen scheinbar selbstverständlicher Voraussetzungen erleichtern und unterstützen die reflektierte Auseinandersetzung (Zeugner, 2025. S. 75–79). Dadurch, dass sie durch die selbstständige Durchführung Eigenaktivität und Selbstdenken fördern, und im Abschluss im gemeinsamen Diskurs ausgewertet werden, können sie die im vorigen Kapitel erwähnten Kompetenzen fördern. Ebenso erweisen sich Gedankenexperimente als hervorragende Angebote, um gerade den Kompetenzbereich des Wahrnehmens und Verstehens zu fördern, da die Versuchsanordnung explizit mit Hilfe der Versuchsanweisung analysiert werden muss. Dabei ist es notwendig, verschiedene vorhandene Perspektiven herauszuarbeiten und ggf. auf emotionale Involviertheit oder einen möglichen empathischen Bezug hin zu untersuchen.

Doch inwiefern hat dies etwas mit Videospiele zu tun?

Videospiele können als inter(re)aktive²⁷ und multimodale Gedankenexperimente gelten.²⁸ Engels bezeichnet unter anderem auch Filme und Literatur als potenzielle „anschauliche Durchführung

²⁷ Die Unterscheidung zwischen interreaktiv und interaktiv wird hier bewusst im Kontrast verwendet. Häufig werden Videospiele als interaktiv bezeichnet oder beschrieben, jedoch ist diese stark eingeschränkt. Das Medium Videospiele ist letztlich auch mit verschiedenen Optionen programmiert und damit vorherbestimmt. Grundsätzliche Gedanken zum Begriff der Interreaktivität finden sich bei Kepser (2023, S. 7).

²⁸ Janek Stechel untersucht in seiner Dissertation (2024) empirisch, inwiefern Videospiele von Lernenden zu Gedankenexperimenten vervollständigt werden.

von Gedankenexperimenten“ (2015, S. 189), was ebenso beim Spiel *Detroit: Become Human* gelten kann, wie im Folgenden diskutiert werden soll. Bevor das Spiel jedoch auf seinen Gehalt als Gedankenexperiment untersucht wird, wird der Begriff der Utopie zu klären sein, da diese Überlegungen zur Verwendung des Videospieles als ein Gedankenexperiment eine besondere Rolle einnehmen werden.

Die Besonderheit utopischer bzw. dystopischer Videospiele

Der Begriff Utopie

Um die Besonderheit utopischer bzw. dystopischer Videospiele genauer zu betrachten, sollte zunächst darüber nachgedacht werden, was ihnen bereits mit der Zuschreibung des Utopischen bzw. Dystopischen zugesprochen wird. Der Begriff Utopie lässt sich zunächst einmal sprachlich analysieren. Er leitet sich aus dem Griechischen *ou topos* ab, was rein wörtlich Nicht-Ort oder aber auch Nirgendwo bedeuten kann, womit das Utopische im Gegensatz zu *topos* (griechisch) steht, also dem geografisch, lokal nachvollziehbaren Ort (Münster, 2021, S. 2852). Damit einher geht die erste wichtige Begriffseigenschaft. Utopien sind immer (noch) nicht. Oftmals zeigt sich dieses Nirgendwo geografisch. Eine der bekanntesten Utopien *Utopia* von Thomas Morus stellt ein Land auf einer Insel dar, die bis dato nicht entdeckt wurde. Sie ist Nirgendwo, weil es sie so noch nicht gibt, sie nicht verwirklicht wurde. Mit Morus Überlegungen einher geht der Wunsch, einen gerechteren Staat zu schaffen und damit zugleich die Kritik an der bestehenden Ordnung (Morus, 1986). In diesem Sinne sind Utopien positiv besetzte Vorstellungen, Wünsche, die einen guten bis optimalen Zustand aufzeigen.

Vor allem im 20. Jahrhundert zeigt sich eine neue Entwicklung, die vor allem sogenannte Anti-Utopien, also Dystopien, hervorbringt (Münster, 2021, S. 2852). Dystopien sind insofern umgekehrte Utopien, da sie keine Wunschvorstellungen, sondern Schreckensszenarien zeigen, die abgewendet werden sollen (S. 2852).

Die Verwendung des Begriffs Utopie findet sich aber durchaus auch negativ konnotiert. Nicht selten wird gerade in politischen, konservativen Kreisen die Zuschreibung Utopie oder utopisch pejorativ, also abwertend, genutzt, da diese Vorstellungen nicht realitätsnah seien (Münster, 2021, S. 2853). Gerade gescheiterte Versuche, Utopien in die Wirklichkeit umzusetzen, dienen dann für einen Gebrauch des Begriffs utopisch, der der Bedeutung von „unverwirklichbar“ (S. 2853) gleichkommt.

Für Ernst Bloch hat das Utopische dem entgegen vor allem eine antizipierende Funktion, die in Form der konkreten Utopie am besten durch die Kategorie der Möglichkeit bestimmt wird (Münster, 2021, S. 2858–2859). Dabei geht Bloch soweit, den Gedanken des Utopischen als eine Art Grundsatz für seine Anthropologie zu setzen, insofern der Mensch „per se ipsum ein reflektierend-antizipierendes Wesen“ (Bloch, 1980, S. 101) sei. Die Grundlage für das utopische Denken zeige sich im planerischen Vorgehen, dessen der Mensch notwendig bedarf, da er selbst gerade im Vergleich zum Tier ein „Mängelwesen par excellence“ (S. 101) sei. Im Gegensatz zu Tieren, die ihrer Umgebung angepasst seien, die je nach Tierart spezifische Besonderheiten zeigen, die ihnen das Überleben ermöglichen, sei der Mensch eher unfertig (S. 102). Doch ist es der Spezies Mensch doch gelungen zu überleben.

Die Frage ist: Wie? Die Antwort: Durch den Einsatz des Gehirns zum verständigen und vernünftigen Planen, das unter anderem Werkzeuge hervorbringt und letztlich bis in unsere Zeit dafür sorgt, dass unsere Bedürfnisse befriedigt werden (S. 101–102).

In dieser Grundsituation zeigt sich das Vermächtnis des Utopischen, das als „überlegtes Verhältnis zur Zukunft“ als „rationalisierte Hoffnungsinhalte“ (Bloch, 1980, S.106) verstanden werden kann. Der Mensch verspürt Sehnsucht nach etwas und ebenfalls die damit einhergehende Hoffnung darauf. Aber erst durch ein hinzutretendes „tätige[s] Wollen“, das „mehr ist als Wünschen“ (S.103), da es Tätigkeiten, Handlungen und Planungen einleitet, ist es dem Menschen möglich, seine Vorstellungen und Wünsche zu erreichen. Wichtig ist hierbei der Unterschied zwischen konkreter und abstrakter Utopie, die sich durch ein unterschiedliches Verhältnis zum Möglichen auszeichnen. Abstrakte Utopien können verstanden werden als Vorstellungen ohne reale Möglichkeit in der Welt (S.110). Konkrete Utopien dagegen seien zwar noch nicht realisiert, sie sind jedoch bereits imaginativ zukünftig realisierbar. Sie sind nicht einfach „Nicht“ oder „Nichts“, sondern haben den Status der echten Zukunft als „Noch-Nicht“, als das, „was in der Schwebe ist, was noch nicht verwirklicht, aber damit nicht aus der Welt“ (S.108) ist. Darin zeigt sich nach Bloch die wahre Bedeutung der Utopie, da das Utopische im Sinne der abstrakten Utopie tatsächlich dazu verdammt ist, Träumerei zu bleiben. Gesellschaftlich ist dabei vor allem relevant, das mit echter Zukunft immer etwas Neuartiges, das „Novum, das So-Noch-Nicht-Gewesene“ einhergeht (S.109).

Utopie, so ließe sich grob zusammenfassen, stellt also auf die Zukunft gerichtete Vorstellungen dar, die mit Ernst Bloch (1980) zwar noch nicht sind, aber die Möglichkeit innehaben, ein Seiendes zu werden. Sie sind aber nicht einfache Wiederholung von gerade nicht vorhandenen Zuständen, sondern beruhen auf etwas Neuartigem, das sie auszeichnet. Dieser Prozess, dieses Denken zeichnet den Menschen als ein vorwegnehmendes, „antizipierend-reflektierendes Wesen“ (S. 101) aus, das sich somit als Spezies erhält und auch entwickelt.

Mit Hilfe dieser Vorstellungen lassen sich auch Dystopien in Ihrer Funktion verstehen. Während Utopien Wunschvorstellungen mit Bezug zum Möglichen darstellen, zeigen Dystopien Entartungen, die ebenfalls einen Bezug zum Möglichen aufweisen. Aus Dystopien kann so offenbar werden, was gerade nicht Wirklichkeit werden sollte und somit in reflektierter Auseinandersetzung Wege gefunden werden, um derartige missliebige Entwicklungen zu verhindern.

Der Begriff des Utopisch-Dystopischen ist somit genauer umrissen und dessen philosophische Funktion nach Ernst Bloch geklärt. Doch inwiefern können nun utopische oder dystopische Spiele im engen Zusammenhang mit Gedankenexperimenten von Bedeutung für den Ethik- und Philosophieunterricht stehen? Und inwiefern kommt hier *Detroit: Become Human* ins Spiel?

Detroit als utopisch bzw. dystopisches Videospiel und dessen Bedeutung für den Unterricht

Detroit: Become Human kann aufgrund seiner Spielwelt als utopisch-dystopisches Spiel angesehen werden. Welche Vorteile hat dies für einen Einsatz im Zusammenhang mit Gedankenexperimenten im Unterricht?

Gedankenexperimente bestehen zunächst aus Versuchsanordnungen und stellen kontrafaktische Situationen und Gegebenheiten dar, die als imaginative Voraussetzungen den Denkprozess situieren und bestimmte Möglichkeiten vorgeben. Gerade diese bei Helmut Engels als konstitutives Merkmal bestimmte Eigenschaft ist Utopien und Dystopien qua Begriff eigen, denn auch sie stellen kontrafaktische Situationen und Überlegungen dar, die entweder einen optimalen oder katastrophalen Zustand beschreiben. Der Begriff Utopia übersetzt als Nicht-Ort impliziert dementsprechend die Eigenschaft des Kontrafaktischen bereits selbst. Ebenso ist es beim Spiel *Detroit: Become Human*. Das Spiel ist im Jahr 2038 und damit in der Zukunft angesiedelt. Allein dieser zeitliche Unterschied ergibt eine erste Distanz, die die kontrafaktische Situation bestärkt, in die es sich hineinzusetzen gilt. Die Frage Was ist in den Jahren bis dahin geschehen?²⁹ stellt sich unmittelbar.

Des Weiteren wird die kontrafaktische Situation weiter situiert, indem mit der Erschaffung von Androiden, die den Turing-Test bestehen, eine weitere in unserer Lebenswelt – noch – nicht erreichte Entwicklung eine wesentliche Prämisse der Spielwelt darstellt. Androiden existieren, die weit über den Einsatz von K.I. hinausgehen, den wir bereits kennen. Gleichzeitig erleben wir, dass sich die Forschung und Entwicklung von K.I. rasant gestaltet und somit eine deutliche Verknüpfung zu unserem Alltag erkennbar ist. Weiterhin muss als Voraussetzung des Spiels angesehen werden, dass diese Androiden viele Arbeiten verrichten, die nun nicht mehr durch Menschen ausgeführt werden. Das stellt zum einen eine Luxusposition für diejenigen dar, die es sich leisten können und positive Effekte in Bereichen haben kann, in denen Fachkräfte fehlen. Zum anderen ruft es den negativen Effekt hervor, dass dadurch Arbeitsplätze wegfallen, die gegebenenfalls durch Menschen besetzt werden könnten. Die Situation ist also ambivalent³⁰.

Die letzte relevante Prämisse ist die, dass einige der Androiden, sogenannte Abweichler, sich über ihren Programmcode hinwegsetzen und Emotionen empfinden (können), damit also quasi freiheitliche Handlungen vollziehen. Dies sorgt für weitere Konflikte innerhalb der Spielwelt. Die letzten beiden Prämissen stärken dabei den Status des Spiels als eher dystopische Welt, da hier deutlich schwerwiegende Probleme offenbart werden, die Detroit langfristig in einen bürgerkriegsähnlichen Zustand versetzen. Es müssen Lösungen gefunden werden und die Situationen durchdacht werden. Das bedeutet auf einer ersten Ebene, dass der reine Status des utopischen oder dystopischen Spiels in seiner Beschaffenheit selbst das erste Strukturmoment verstärkt. Durch den utopischen bzw. dystopischen Status entsteht eine Distanz zur Lebenswelt der Spielenden, die überbrückt werden muss, um sich auf die Gedankenwelt einzulassen. Gerade diese Distanz ermöglicht die kontrafaktische Situation, in der dann verschiedenen philosophischen Fragestellungen nachgegangen werden kann.

Dieser Perspektivwechsel, das (in einem ersten Zugang) Absehen von der eigentlichen Lebenswelt, wird weiterhin durch das Medium Videospiele und durch die besondere narrative Gestaltung von *Detroit: Become Human* verstärkt. Das Medium des Videospiele zeigt uns eine Spielwelt, die wir affizierend wahrnehmen, was bedeutet, dass wir die Welt über einen Avatar und über das Medium

²⁹ In unserem Fall in 13 Jahren, seit Erscheinen des Spiels etwa 20 Jahre.

³⁰ Einen grundsätzlich ähnlichen Umstand zeichnet Marc Uwe Kling in seinen beiden Dystopien *Qualityland* (2019) und *Qualityland 2.0* (2022).

des Spiels selbst dargestellt bekommen, die sich – dem utopischen Status und der Distanz folgend – von unserer Lebenswelt in bestimmten Hinsichten unterscheidet. Diese mediale Rezeption selbst muss reflektiert werden. Denn selbst wenn das Videospiele uns eine Welt im Jahre 2025 erschaffen würde, dann gäbe es rein medial betrachtet immer noch eine zu überbrückende Distanz – nämlich die zwischen erlebter und gespielter Wirklichkeit. In seiner narrativen Struktur treibt *Detroit: Become Human* diese Distanz und diese Reflexionsschleife jedoch noch weiter. Die Frage des Zusammenlebens von Menschen und Androiden, die sich philosophisch bzw. utopisch-dystopisch aufgrund der Versuchsanordnung des Spiels stellt, stellt sich für uns als Menschen. Diese Sicht ist aber nicht die direkte Repräsentation, die das Spiel dem Spielenden liefert. Indem die Spielenden die Avatare der Androiden übernehmen, erleben sie die jeweils andere Seite der Diskussion, was ebenfalls zur Distanzierung und zur kontrafaktischen Situation beiträgt, zugleich aber den Perspektivwechsel begünstigt und Überlegungen anregt, wie die Situation reflektiert werden kann. Zudem wird, betrachtet man das Spiel insgesamt, die Breite dieser Einblicke erweitert, da die drei Androiden sehr unterschiedliche Wahrnehmungen, Wege und Ausgangslagen bieten. Der Spielende erhält so einen vertieften Einblick in die Versuchsanordnung und ihm werden verschiedene Möglichkeiten präsentiert, die die Auswertung der Versuchsanordnung bereichert.

Während die Distanz relevant für den Status des Kontrafaktischen innerhalb des Gedankenexperiments ist, ist es jedoch ebenso relevant, wie diese Distanz überbrückt werden kann, um nicht in abstrakten Diskussionen zu verharren, sondern in einem Metagespräch die Überlegungen auf die Lebensrealität der Lernenden anzuwenden. Hierfür können die angeführten Parallelen der Spielwelt angeführt werden. Zur zeitlichen Dimension lässt sich die Brücke insofern schlagen, dass der zeitliche Abstand zwar entfernt ist, aber nicht undenkbar. Die zeitliche Differenz beträgt in etwa 15 Jahre. Außerdem wird die zeitliche Distanz auch mit den momentanen Entwicklungen von K.I. durch technische Parallelentwicklungen überbrückt. Erleben Lernende gerade den Einfluss von K.I. auf den Alltag ausgehend von einer Entwicklungsphase, die seit etwa drei Jahren in den Fokus der medialen Aufmerksamkeit gerückt ist und mittlerweile immer mehr in den Alltag integriert ist, beispielsweise im Lebensort Schule, so lassen sich weitere Entwicklungsschritte vorstellen, vor allem innerhalb des zeitlichen Rahmens von 15 Jahren.

Diese Parallelen und Analogien sorgen dafür, dass wir im Sinne Ernst Blochs bei *Detroit: Become Human* von einer konkreten Dystopie sprechen könnten, da sie grundsätzlich im Angesicht der jetzigen Entwicklung nicht von vornherein als unmöglich oder als unverwirklicht abgestempelt werden muss. Genau dies ermöglicht eine produktive und intensive Auseinandersetzung in Form von ganz verschiedenen Fragestellungen, wie sie bereits in den vorherigen Kapiteln angedeutet wurden.

Der Status des Spiels und vor allem der Status des Dystopischen am Spiel zeigen also bereits von sich aus das Strukturmoment der Versuchsanordnung. Mit entsprechenden Kontextualisierungen, Aufgaben und Fragen sollte eine Durchführung des Gedankenexperiments möglich sein, zumal zusätzlich das Medium des Videospiele sowie die narrative Gestaltung des Spiels hier je nach Einsatz einen weiten Spielraum für philosophische Gedankenstellungen ermöglichen.

Im folgenden Kapitel soll abschließend mit Blick auf Kompetenzorientierung betrachtet werden, inwiefern ein solcher Einbezug utopischer bzw. dystopischer Spiele Kompetenzen vor allem im Bereich des Wahrnehmens und Verstehens und damit auch bezüglich der Perspektivübernahme

und Empathie übt, fördert und erwerben lässt, bevor im Fazit eine Zusammenfassung samt Ausblick gegeben wird.

Konsequenzen und Potenzial für den Unterricht: Kompetenzerwerb

In den vorigen Kapiteln wurde deutlich, inwiefern Videospiele und dabei speziell utopisch bzw. dystopische Videospiele als Gedankenexperimente in den Unterricht integriert werden können. An den passenden Stellen wurde ebenfalls grob angedeutet, wie ein Umgang aussehen kann oder Fragestellungen lauten können, damit das Vorgehen ein tatsächlich philosophisches Vorgehen ist. Dabei stellt sich abschließend die Frage, inwiefern Videospiele als Gedankenexperimente für den Ethik- und Philosophieunterricht fruchtbar sind. Daher kann für eine allgemeine Beurteilung dieser Frage auf den Kompetenzerwerb innerhalb der Fächerreihe eingegangen werden.

Schaut man nun auf die erarbeiteten Kompetenzbereiche und setzt voraus, dass diese für den Ethik- bzw. Philosophieunterricht gelten, kann mittels der Überlegungen aus den vorigen Kapiteln festgestellt werden, dass Videospiele als Gedankenexperimente viele der Kompetenzbereiche ansprechen, voraussetzen und somit fördern. Darauf soll abschließend kurz eingegangen werden:

Gerade der erste Kompetenzbereich Wahrnehmen und Verstehen kann als Grundvoraussetzung zur Arbeit mit Videospiele in Form von Gedankenexperimenten gelten, denn zunächst muss die jeweilige Versuchsanordnung als spezifische Situation erkannt und wahrgenommen werden. Dabei ergibt sich ebenfalls die Wahrnehmung von Problemen und damit von Fragen, die sich an die Situation stellen (Wahrnehmungskompetenz). Des Weiteren zeigt sich in der Welt von *Detroit* und in der Sicht der Androiden eine notwendig zu erfolgende Perspektivübernahme auf zwei Ebenen. Zum einen erfordert es die Welt, die dennoch in gewissen Punkten der unseren gleicht (Perspektivübernahme), zum anderen ein mögliches empathisches Eindringen in die jeweilige Situation der Avatare innerhalb der konkreten Situationen, in denen Entscheidungen getroffen werden müssen (Empathie). Alle drei dieser Kompetenzbereiche finden bereits beim reinen Spielen der jeweiligen Kapitel statt und wiederholen sich dann erneut bei der gemeinsamen Reflexion und Diskussion. Im gemeinsamen Diskurs des Videospiele als Gedankenexperiments zeigen sich dann auch die anderen Kompetenzbereiche. Die interdisziplinäre Kompetenz als Möglichkeit, Wissen aus anderen Fachbereichen einzubringen (beispielsweise über K.I.-Modelle oder Game Studies) sowie die Reflexionskompetenz im Sinne des Anwendens ethischer Überlegungen auf die Situation werden notwendig im Kompetenzbereich Analysieren und Reflektieren.

Alle drei Teilkompetenzbereiche (Argumentationskompetenz und Urteilskompetenz, Moralische Urteilsfähigkeit und Ethische Urteilskompetenz) der Kompetenz Argumentieren und Urteilen werden benötigt, wenn gemeinsam über Folgen und mögliche Handlungen diskutiert wird. Hierbei können beispielsweise die Frage nach Rechten für Androiden sowie die Frage nach den wesentlichen Unterschieden zwischen den konkreten Androiden aus *Detroit: Become Human* und Menschen in den Fokus rücken, bei denen beide genannte Bereiche notwendig zum Tragen kommen. Innerhalb der Diskussion und dem gemeinsamen Philosophieren muss dann unabdingbar auch der Kompetenzbereich des Interagierens und Sich-Mitteilens beansprucht werden, bei dem je

nach Aufgabenstellung mindestens die Diskursfähigkeit sowie die Darstellungsfähigkeit erforderlich sind.

Der letzte Kompetenzbereich lässt sich schwer verorten, weil er sich eher im Bereich eines individuellen Bildungsprozesses entwickelt, sodass Orientierungs- und Handlungskompetenz nur eingeschränkt verortbar sind. Dennoch lässt sich spätestens mit Blochs Idee der konkreten Utopie, zu deren Nähe *Detroit: Become Human* aufgrund der im vorherigen Kapitel angerissenen Idee zählen könnte, zumindest die Chance bereiten, dass auch hier eine Auseinandersetzung mit Handlungs- und Orientierungskompetenz stattfindet.

Um die Überlegungen zum Abschluss etwas zu konkretisieren, sei der Blick auf ein spezielles Kapitel und dabei auf eine spezielle Entscheidungssituation gerichtet: Im 20. Kapitel des Spiels mit dem Namen Eden Club werden der Android Connor und sein menschlicher Kollege Hank, der Androiden grundsätzlich skeptisch gegenübersteht, in den gleichnamigen Club (ein Bordell, in dem ausschließlich Androiden arbeiten) gerufen, nachdem ein Besucher dort gestorben ist. Es wird ein Mord vermutet und entsprechend soll ermittelt werden. Im Laufe des Kapitels ist die Aufgabe, den Club zu untersuchen und den mutmaßlich für den Mord verantwortlichen Androiden zu finden. Die Möglichkeit besteht, dass Connor den Androiden bis zum Ende des Kapitels nicht findet. Folgt man jedoch den Hinweisen, kann der verantwortliche Androide ermittelt werden und es beginnt die Suche nach diesem. In einem Hinterraum kommt es dann zu einer abenteuerlichen Flucht, in der die Spielenden per Quick-Time-Event³¹ die flüchtige Androidin verfolgen und mit ihr ringen. Gelingt das Quick-Time-Event, so findet man sich im Hinterhof mit zwei weiblichen Androidinnen wieder. Hank, der eigene Partner, befindet sich entwaffnet am Boden, Connor (also die Spielenden) ist mit zwei offenkundig unbewaffneten Androidinnen konfrontiert, während Connor seine Polizeidienstwaffe zückt. Eine der Androidinnen stürmt auf Connor zu und die Spielenden müssen innerhalb eines kurzen Zeitfensters entscheiden, ob Connor schießt (und die Androidin gegebenenfalls verletzt oder sogar tötet) oder die Androidin verschont, wie die Abbildung zeigt (Abbildung 3).

³¹ Ein Quick-Time-Event stellt eine Phase des Spielens dar, in der in kurzer Zeit die richtige angezeigte Taste gedrückt werden muss. Ein Scheitern ruft in *Detroit: Become Human* einen anderen Pfad hervor, als wenn es gelingt.

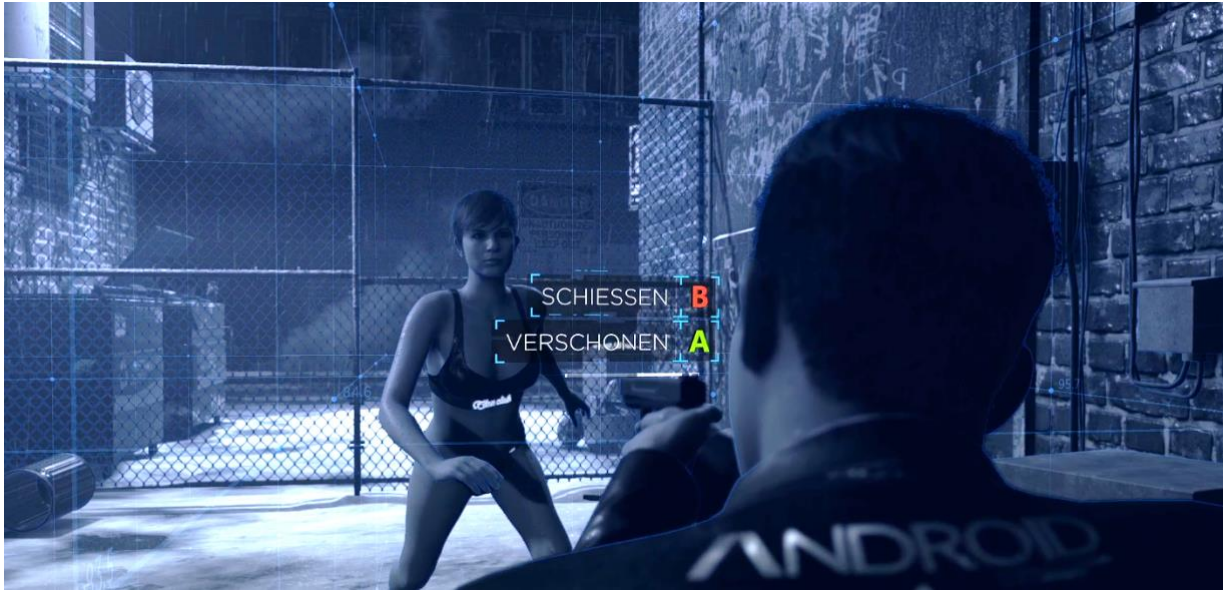


Abb. 3 Connor richtet eine Waffe auf eine der flüchtenden Androidinnen, die auf ihn zurent [bearbeitet durch R.Z.].

Dieses Kapitel kann als Ausgangspunkt einer gemeinsamen Diskussion dienen, wobei die Situation selbst didaktisch in der Nähe von Dilemmasituationen³² zu verorten ist. Dabei sind die jeweiligen Kompetenzbereiche notwendig, um eine Entscheidung zu treffen. Neben den generellen Überlegungen, die bereits angedeutet wurden, bedeutet das hier vor allem auf den Bereich des Verstehens und Wahrnehmens bezogen mindestens folgende Überlegungen:

- a.) **Wahrnehmungskompetenz:** Erfordert hierbei eine genaue Beschreibung der Situation, die wie folgt aussehen könnte: Connor als Polizeiandroide befindet sich mit seinem Partner im Einsatz an einem Tatort eines scheinbaren Mordes. Die Verdächtigen wurden gefunden und zuvor gab es bereits eine gewaltsame Auseinandersetzung bei der Flucht. Connor ist auf sich allein gestellt, da sein Partner unbewaffnet, am Boden und zu weit entfernt ist. Er selbst hat seine Dienstwaffe parat. Ihm gegenüber befinden sich zwei unbewaffnete Androidinnen, die offenkundig aus dem Eden Club stammen und fliehen wollen. Eine der beiden Androidinnen läuft auf Connor zu.

- b.) **Perspektivübernahme:** Hierfür sind wahrscheinlich vor allem zwei Perspektiven relevant, wobei die Perspektive von Hank, Connors Partner, optional hinzugezogen werden kann. Aus Connors Sicht befindet er sich in einer gefährlichen Situation, die bereits aus einer gewaltsamen Flucht entstand. Über die Motive abseits der Flucht kann sich Connor nicht sicher sein. Er ist in Unterzahl, ist jedoch bewaffnet. Zugleich läuft eine der Androidinnen auf Connor zu, was einen Angriff vermuten lässt. Connor ist grundsätzlich (und etwas abhängig von den Spielenden) nicht zwingend auf Gewalt und Eskalation aus. Es ergibt sich

³² Eine Betrachtung von Dilemmasituationen im Ethik- und Philosophieunterricht leistet: Blesenkemper, 2015.

für ihn definitiv ein Zwiespalt bei der Beantwortung der Frage, ob er auf die Androidin schießt oder sie verschont³³.

Die Perspektive der Androidinnen lässt sich nicht vollständig darstellen. Klar ist zu diesem Zeitpunkt, dass es vorab einen scheinbaren Mord an einem Besucher gab, wobei eine zerstörte Androidin ebenfalls am Tatort zu finden war. Möglicherweise handelte es sich also um Notwehr. Die Androidinnen arbeiteten im Eden Club und sind nun auf der Flucht. Die Flucht ist ihnen so wichtig, dass sie bereits zu Gewaltakten und Angriffen auf Hank und Connor bereit waren. Gleichzeitig ist deutlich, dass nur eine der beiden Androidinnen direkt an dem Tod des Besuchers beteiligt war. Die andere scheint vor allem bei der Flucht zu helfen und selbst zu fliehen.

- c.) **Empathie:** Connor ist selbst ein Androide und hat kein Interesse daran, Unschuldigen Schaden zuzufügen und noch weniger daran, andere Androiden zu verletzen. Zugleich ist sein Partner am Boden, zuvor gab es bereits einen körperlichen Konflikt und er ist im Einsatz, um über einen scheinbaren Mord zu ermitteln. Dies lässt auf eine gefährliche Situation schließen, die durch Angespanntheit, Angst und möglicherweise einen Schutzinstinkt für sich selbst, wie auch seinen Kollegen gezeichnet sein könnte. Auf der anderen Seite will er Gewalt verhindern, ist unsicher, was genau die Androidin vorhat und will grundsätzlich niemanden unnötig verletzen.

Die Empathieebene der Androidinnen könnte vor allem durch Angst gekennzeichnet sein, da sie fliehen wollen.

Hinzu kommt die Empathieebene der Spielenden. Das Spiel setzt die Entscheidungssituation geschickt nach einer abenteuerlichen Verfolgungsszene, die durch das Gameplay des Quick-Time-Events ebenfalls zu einer Anspannung bei den Spielenden führen kann. Noch innerhalb dieser Anspannung muss dann unter Zeitdruck mit der gegebenen Situation eine Entscheidung getroffen werden.

Die hier im Ansatz skizzierten Überlegungen sollen ausreichen, um anzudeuten, wie Überlegungen innerhalb einer Schulklasse aussehen könnten. Hinzu treten dann die weiteren Kompetenzbereiche, durch die die Lernenden die Situationen reflektierend und analysierend vertiefen, Gründe sammeln und Argumentieren und dabei gegebenenfalls auf verschiedene ethische Theorien zurückgreifen und gemeinsam eine Entscheidung treffen.

Interessant ist, dass das Spiel selbst hierbei mit der Ebene der Empathie spielt. Entscheidet man sich, die Androidinnen zu verschonen, erfährt man mehr über die eigentlichen Hintergründe der Geschehnisse im Club. Die Androidinnen berichten, dass sich der Todesfall durch Notwehr ergeben hat, da der Besucher Androidinnen regelmäßig gewaltsam behandelte und zum Teil zerstörte. Zudem handelt es sich bei den beiden Androidinnen um ein Liebespaar, was durch Gesten wie gemeinsames Händchenhalten verdeutlicht wird. Die Stimme der Androidin bricht, während sie von

³³ Wobei hier ebenfalls eine Reflexion mit den Lernenden darüber möglich ist, dass beide Entscheidungssituationen an sich im Spiel vage sind: *schießen* kann sowohl als *erschießen*, *nicht tödlich verwunden* und *einen Warnschuss abgeben* verstanden werden, während *verschonen* noch vager bleibt.

der Situation berichtet und davon, dass die gemeinsame Flucht mit ihrer Partnerin nun hoffentlich einen Neustart für die beiden ermöglicht.

Gleichzeitig sind Androiden im Spiel mit einem gut sichtbaren, ringförmigen Sensor an der Schläfe von Menschen zu unterscheiden. Insofern ein Bruch mit dem Programmcode bevorsteht bzw. ein abweichendes Verhalten auftritt, färbt sich dieser zunächst gelb und bei größerer Abweichung rot. Auch so kann die Ebene der Emotionen bei den Androiden dargestellt werden, was in diesem Kapitel nicht nur die beiden Androidinnen, sondern auch Connor betrifft. Eine letzte Verbindung zur Ebene der Empathie zeigt sich durch Connors Partner Hank. Das Spiel zeigt eine mögliche Sympathie einiger Nichtspielercharaktere für die Protagonistinnen. Verschont man die beiden Androidinnen, so steigt Hanks Sympathie für Connor, da er den beiden Androidinnen gegenüber empathisch ist, obwohl er den generellen Entwicklungen skeptisch gegenübersteht.

Folgt man diesen – im Sinne dieses Aufsatzes – groben Überlegungen, so ist festzuhalten, dass der Umgang mit Gedankenexperimenten in Form von Videospiele viele Kompetenzbereiche anspricht und erfordert, was für die Fächer Ethik- und Philosophie allgemein zeigt, dass der Einsatz bereichernd sein kann, wenn er ausreichend reflektiert und vorbereitet wird.

Fazit: Chancen, Herausforderungen, Grenzen

Die Überlegungen sind im Sinne der Didaktik zu reflektieren und mit Vorsicht zu genießen. Das Medium Videospiele erfordert ebenso wie alle anderen Medien und Materialien eine erhöhte Reflexion seitens der Lehrkraft, die vorab geschehen muss. So ist nicht jedes Videospiele für einen Einsatz als Gedankenexperiment geeignet, auch nicht jedes narrativ angelegte.³⁴ Ebenso ist mit Hinsicht auf Videospiele und Empathie festzustellen, dass sie nicht die Musterlösung in Fragen der Empathiebildung darstellen. Die dargestellten Überlegungen lassen sich keinesfalls auf jedes Spiel übertragen und man würde Videospiele gänzlich falsch verstehen, würde man sie lediglich als Empathiemaschinen deuten³⁵.

All das erfordert einen reflektierten Umgang mit dem Medium und dem konkreten Spiel, dass die Lehrenden vorher bereits selbst eingängig erprobt haben sollten. Ähnlich wie bei Filmen zeigt sich innerhalb einer produktiven Reflexion des Einsatzes letztendlich dann ein lernförderlicher Unterricht.

Als Ausblick lässt sich festhalten, dass Videospiele für den Ethik- und Philosophieunterricht ein hohes Potenzial bieten. Das Medium des narrativen Videospiele ermöglicht die Nähe zu einem anschaulichen Gedankenexperiment, das wiederum als typische Methode für den Unterricht der Fächergruppe gelten kann. Gerade die Spezifika von Utopie und Dystopie, die sich durch eine

³⁴ Eine ausführliche Darstellung bezüglich des Einsatzes von Computerspielen als Gedankenexperimente zeigt Stechel, 2024. Eine Darstellung bezüglich allgemeiner Potenziale von Videospiele im Ethik- und Philosophieunterricht am Beispiel von *Detroit: Become Human* zeichne ich in Zeugner (2025).

Für einen generellen Zusammenhang zwischen Emotionen und Videospiele siehe auch: Von Brincken & Konietzny (2012).

³⁵ Kritisch betrachtet daher Ruberg (2020) den Zusammenhang zwischen Videospiele und Empathie vor allem hinsichtlich des verbreiteten Pathos.

erweiterte Distanz und damit notwendig erforderliche Perspektivübernahme und Reflexion auszeichnen, erhöhen das Potenzial des Einsatzes deutlich. Vor allem zeigt sich, dass Videospiele dabei als multimodale Gedankenexperimente verstanden werden können, die mehrere Wahrnehmungskanäle bedienen und aufgrund ihrer Inter(re)aktivität ein Einlassen auf sowie Eindenken in die Situationen erleichtern. Das bedeutet eine erhöhte Förderung von Chancengleichheit innerhalb heterogener Klassen, die allen Kindern einen Zugang und Ausgangspunkt für ethische sowie philosophische Reflexionen ermöglicht.

Weiterhin lässt sich gerade *Detroit: Become Human* aufgrund der dargestellten Überlegungen als gelungenes utopisch-dystopisches Videospiele aufzeigen, das ein hohes Potenzial im Sinne eines umfangreichen Kompetenzerwerbs sowie als Ausgangspunkt für Reflexionen im Sinne einer philosophischen Bildung darstellen kann. Daher lässt sich abschließend mit einem Zwinkern in Richtung Immanuel Kants der didaktische Videospieleimperativ formulieren: ‚Habe Mut dich deines eigenen Verstandes beim Einsatz digitaler Videospiele im Ethik- und Philosophieunterricht zu bedienen.‘

Literaturverzeichnis

Allesch, C. G. (2021). Einfühlung/Empathie. In H. J. Sandkühler (Hrsg.), *Enzyklopädie Philosophie in drei Bänden. Bd 1 A-H* (S. 463–466). Felix Meiner Verlag.

Blesenkemper, K. (2015). Dilemmadiskussion. In J. Nida-Rümelin, I. Spiegel & M. Tiedemann (Hrsg.), *Handbuch Philosophie und Ethik. Band I: Didaktik und Methoden* (S. 178–187). Verlag Ferdinand Schöningh GmbH & Co.

Bloch, E. (1980). Antizipierte Realität – Wie geschieht und was leistet utopisches Denken? In H. Gekle (Hrsg.), *Ernst Bloch. Abschied von der Utopie?. Vorträge* (1. Aufl., S. 101–115). Suhrkamp Verlag.

Engels, H. (2015). Gedankenexperimente. In J. Nida-Rümelin, I. Spiegel & M. Tiedemann (Hrsg.), *Handbuch Philosophie und Ethik. Band I: Didaktik und Methoden* (S. 187–196). Verlag Ferdinand Schöningh GmbH & Co.

Gelhard, A. (2011). *Kritik der Kompetenz*. Diaphanes.

Gelhard, A. (2018). *Skeptische Bildung. Prüfungsprozesse als philosophisches Problem*. Diaphanes.

Hermesen, H. (2021). Emotion/Gefühl. In H. J. Sandkühler (Hrsg.), *Enzyklopädie Philosophie in drei Bänden. Bd 1 A-H* (S. 493–500). Hamburg. Felix Meiner Verlag.

Herobeat Studios. (2022). *Endling – Extinction is forever* [Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch]. HandyGames.

Hoffmann, M. L. (1979). Eine Theorie der Moralentwicklung im Jugendalter. In L. Montada (Hrsg.), *Brennpunkte der Entwicklungspsychologie* (S. 252–266). Kohlhammer.

Hübner, D. (2024). Was uns frei macht. Ein Versuch über die Autonomie des Willens. Suhrkamp.

Inderst, R., Burbach, J., Plank, M., Schüler, B., Trautzsch, N. & Zimprich, T. (Hrsg.). (2025). *Gamepathy#1 Fachtagung für Gamedesign & Digitalspielforschung 2023*. IU Internationale Hochschule. <https://doi.org/10.56250/4052>

- Lehmann, K., Böckler, A., Klimecki, O., Müller-Liebmann, C. & Kanske, P. (2022). Empathy and correct mental state inferences both promote prosociality. *Scientific Reports* 12, Artikel 16979. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-20855-8>
- Kepser, M. (2023). Gaming. Sprachlich-literarästhetisches Lernen im kulturellen Handlungsfeld digitaler Spiele. In M. Kepser (Hrsg.) *Praxis Deutsch* 298 (März 2023). Games. Friedrich Verlag.
- Khamassi, E. (2021). Menschen sind böse – Maschinen nicht?. Das Spiel Detroit: Become Human als Philosophische Problemeröffnung. In A. Weßel (Hrsg.) *Ethik & Unterricht* 3 2021. *Digitale Spielwelten*. Friedrich Verlag.
- Kling, M. U. (2019). *Qualityland* (7. Aufl.). Ullstein Verlag. 2024.
- Kling, M. U. (2022). *Qualityland 2.0* (1. Aufl.). Ullstein Verlag.
- Klös, T., Ströbel, B. & Simond, S. (2025). Wie ist es, ein Fuchs im (Post-)Antropozän zu sein?. In R. Inderst, J. Burbach, M. Plank, B. Schüler, N. Trautzsch & T. Zimprich (Hrsg.), *Gamepathy#1 Fachtagung für Gamedesign & Digitalspielforschung 2023* (S. 19–39). IU Internationale Hochschule. <https://doi.org/10.56250/4052>
- Morus, T. (1986). Utopia. (G. Ritter, Übers.). Philipp Reclam jun. Verlag. (Original veröffentlicht 1516).
- Münster, A. (2021). Utopie. In H. J. Sandkühler (Hrsg.), *Enzyklopädie Philosophie in drei Bänden. Bd 3 Q-Z* (S. 2852 –2860). Felix Meiner Verlag.
- Nida-Rümelin, J., Spiegel, I. & Tiedemann, M. (Hrsg.). (2015). *Handbuch Philosophie und Ethik. Band I: Didaktik und Methoden*. Verlag Ferdinand Schöningh GmbH & Co.
- Platon (2011). Politeia. In: Eigler, G. (Hrsg.). Platon. Werke in acht Bänden. Griechisch und Deutsch. Vierter Band. 6. Auflage. Darmstadt. Wissenschaftliche Buchgesellschaft. 2011.
- Roeger, C. (2016). *Philosophieunterricht zwischen Kompetenzorientierung und philosophischer Bildung*. Verlag Barbara Budrich.
- Rösch, A. (2012). *Kompetenzorientierung im Philosophie- und Ethikunterricht. Entwicklung eines Kompetenzmodells für die Fächergruppe Philosophie, Praktische Philosophie, Ethik, Werte und Normen* (3. Aufl.). LER. LIT Verlag GMBH & Co KG.
- Ruberg, B. (2020). Empathy and its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of „Empathy“ in Video Games. *International Communication Association: Communication, Culture & Critique*, 13(1), 54-71.
- Singer, T. (2015). Perspektiven der Empathie- und Compassion-Forschung. In J. Nida-Rümelin, I. Spiegel & M. Tiedemann (Hrsg.), *Handbuch Philosophie und Ethik. Band II: Disziplinen und Themen* (S. 256–264). Verlag Ferdinand Schöningh GmbH & Co.
- Quantic Dream. (2019). *Detroit: Become Human* [Spiel, Microsoft Windows u.a.]. Sony Interactive Entertainment.
- Spiegel, I. (2015). Empathie- und Compassion-Training. In J. Nida-Rümelin, I. Spiegel & M. Tiedemann (Hrsg.), *Handbuch Philosophie und Ethik. Band I: Didaktik und Methoden* (S. 245–251). Verlag Ferdinand Schöningh GmbH & Co.
- Stechel, J. (2024). *Computerspielbasierte philosophische Gedankenexperimente. Eine empirische Untersuchung diskursiver Prozesse*. Lit Verlag Dr. W. Hopf.

Von Brincken, J. & Konietzny, H. (Hrsg.). (2012). *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspiels*. Epodium.

Weinert, F. (2001). Concept of a Competence: A Conceptual Clarification. In D. S. Rychen & L. H. Salganik (Hrsg.), *Defining and Selecting Key Competencies* (S. 45–65). Hogrefe & Huber.

Zeugner, R. (2025). Games becoming philosophical?. In G. Hooffacker, B. Bigl, S. Stoppe, F. Kiefer (Hrsg.), *Science MashUp: Games und schulische Bildung* (S. 59-85). Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-48506-1_5

Zimprich, T. (2025). Es ist doch klar, der/die/das Empathie ist... . In Inderst, R., Burbach, J., Plank, M., Schüler, B., Trautzsch, N. & Zimprich, T. (Hrsg.), *Gamepathy#1 Fachtagung für Gamedesign & Digitalspielforschung 2023* (S. 11–18). IU Internationale Hochschule. <https://doi.org/10.56250/4052>

Aspekte holistischer Game-Design-Forschung

Hermeneutik, Semiotik und Empathie als methodische Grundlagen des Game Designs

Nadine Trautzsch

ABSTRACT

Dieser Beitrag untersucht die theoretischen und methodischen Grundlagen holistischer Designforschung und Game Designpraxis im Kontext der Spielkultur. Im Fokus steht die Verbindung zwischen Game Studies und Designpraxis durch semiotische und hermeneutische Ansätze. Basierend auf dem Modell der Horizontverschmelzung wird aufgezeigt, wie Empathie als essenzielles Designprinzip in den Gestaltungsprozess integriert werden kann. Die Arbeit argumentiert, dass kognitive und empathiegeleitete Methoden als systematische Werkzeuge für die Spieleentwicklung dienen können. Durch die Analyse des Mensch-Computer-Interaktionszyklus und der

Spielerfahrungsdimensionen werden Designprozessphasen und Methoden entwickelt, wie Designer:innen den Interpretationsfreiraum und die Spielerfahrung für Spieler:innen indirekt gestalten können.

KEYWORDS

Game Design, Semiotik, Horizontverschmelzung, Empathie, Human-Computer-Interaction, Spielerfahrung, Design Research

AUTOR:INNEN



Nadine Trautzsch ist Professorin für Game Design und Game Art. Mit ihrem Schwerpunkt als Visual Artist, UI, UX und 3D arbeitete sie an Virtuellen Games Welten und Lern-Apps für Kids. Seit 2017 leitet sie ihr eigenes Studio mit den Schwerpunkten Konzeption, Archäologische Rekonstruktion, Museumsausstellungen und User Experience. In ihren Arbeiten und Projekten nutzt sie interaktive Erzählformate, immersive Technologien sowie Spiel-Elemente, um Geschichte und Informationen erlebbar zu gestalten und einen motivierenden Wissenstransfer zu schaffen. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den Themen des kreativen Prozesses und der Gestaltung von Soft Metriken, wie Spielvergnügen, Immersion, ästhetische Erfahrungen, sowie in der innovativen und kreativen Anwendung künstlicher Intelligenz.

Zwischen analytischer Theorie und gestalterischer Praxis

Game Design operiert im Wechselspiel zwischen theoretischer Analyse und praktischer Gestaltung. Während die Game Studies das Medium Spiel als Bedeutungsträger analytisch betrachten, erschaffen Designer:innen interaktive Erlebnisse durch praktische Gestaltungshandlungen. Diese Dichotomie erzeugt methodische Herausforderungen. Sie wirft die Fragen auf, wie sich theoretisches Wissen systematisch in die Designpraxis überführen lässt, und wie subjektive Spielerfahrungen, die sich der direkten Kontrolle entziehen, methodisch antizipiert und gestaltet werden können. Die Diskrepanz zwischen gestaltbaren Designkomponenten, wie Regeln, Mechaniken und audiovisuellen Elementen einerseits, und der emergenten Spielerfahrung andererseits, verlangt nach methodischen Werkzeugen zur Überbrückung dieser Kluft. Semiotische und hermeneutische Ansätze bieten hier ein großes Potenzial als Bindeglied zwischen analytischer Theorie und gestalterischer Praxis (Inderst & Trautzsch, 2025).

Dieser Beitrag untersucht wie semiotische und hermeneutische Methoden als Bindeglied zwischen Game Studies und Game Design Praxis etabliert werden können, um empathiegeleitete Gestaltungsprozesse zu unterstützen. Hieraus ergeben sich vier Zielsetzungen:

1. die Etablierung eines gemeinsamen theoretischen Verständnisses zwischen Forschung und Praxis
2. die Analyse der Beziehung zwischen kontrollierbaren Designkomponenten und emergenten Spielerfahrungen
3. die aktive Integration von Kognitiven Methoden und Erkenntnismethoden in den Designprozess
4. und schließlich die Entwicklung empathiegeleiteter Design-Methoden

Der Beitrag folgt einer argumentativen Bewegung von der theoretischen Rahmung über methodische Grundlagen hin zu konkreten Implikationen für die Game-Design-Praxis. Ausgangspunkt bilden semiotische und hermeneutische Ansätze, die als analytischer Rahmen dienen, um Design als bedeutungsproduzierende Praxis zwischen Gestaltung und Rezeption zu verstehen. Methodisch ist der Beitrag als konzeptionelle Designforschung angelegt: Er verbindet theoretische Perspektiven aus Semiotik, Hermeneutik und HCI mit einer praxisorientierten Betrachtung von Design als wissensgenerierender, weitgehend impliziter Tätigkeit. Erkenntnis entsteht dabei nicht nur durch begriffliche Analyse, sondern durch die Reflexion von Gestaltung als Kommunikations- und Aushandlungsprozess im Entwerfen.

Vor diesem Hintergrund gliedert sich der Beitrag wie folgt: Zunächst wird das Spannungsfeld zwischen theoretischer Analyse und gestalterischer Praxis im Game Design umrissen und die Rolle semiotischer und hermeneutischer Perspektiven als verbindende Ansätze eingeführt. Anschließend wird Empathie als zentrales Prinzip menschenzentrierten Game Designs diskutiert und mit Designwissen sowie reflexiver Praxis in Beziehung gesetzt. Darauf aufbauend werden *Game Feel* (Swink, 2009) und der Mensch-Computer-Interaktionszyklus betrachtet, um die Entstehung von Spielerfahrung zwischen gestaltbaren Systemkomponenten und emergentem Erleben zu analysieren. In einem weiteren Schritt wird Semiotik als methodische Strategie für die Gestaltung und Reflexion von Bedeutung im Game Design ausgearbeitet. Abschließend werden die theoretischen Überlegungen in methodische Implikationen für die Designpraxis überführt und im Fazit zusammengeführt. Auf dieser Grundlage rückt die Relevanz von Empathie in den Fokus. Dabei geht es nicht um eine eigenständige Semiotik der Empathie, sondern um das Zusammenspiel beider Perspektiven im Sinne einer methodisch reflektierten Game-Design-Praxis, die Bedeutungsproduktion als prozessuales Zusammenspiel zwischen Designer:innen, Spielsystemen und Spieler:innen versteht.

Menschenzentriertes Design = Empathiebasiertes Design?

Game Design konstituiert sich als Forschungspraxis durch vier epistemologische Merkmale: erstens durch gestalterische Praxis als Quelle von Erkenntnis, zweitens durch seine ausgeprägte

Interdisziplinarität; drittens durch die Integration geistiger, interpretativer Methoden neben technischen und handlungsorientierten Verfahren; und viertens durch eine konsequent nutzerzentrierte Perspektive, in der Empathie als substanzielle Designkompetenz wirksam wird.

Erstens zeichnet es sich durch eine gestalterische Praxis aus, in der Designer:innen als Experimentator:innen durch Prototyping und systematisches Testen zu Erkenntnissen und Gestaltungsartefakten gelangen (Cross, 2006). In diesem Zusammenhang lässt sich Design, im Anschluss an die Perspektive des *Research through Design* (Frayling, 1993), als epistemische Praxis beschreiben, in der Erkenntnis durch gestalterische Entscheidungen und deren Bedeutungswirkungen entsteht. Visuelle und räumliche Darstellungen wie Konzeptskizzen und Prototypen dienen dazu, frühe Lösungen sichtbar zu machen und sie in Bezug zum jeweiligen Kontext zu prüfen. Solche Repräsentationen unterstützen sowohl individuelle kreative Reflexion als auch die Kommunikation innerhalb von Teams und nach außen. Durch unterschiedliche Formen der Darstellung entstehen jeweils eigene Räume für Reflexion und Austausch. Da es im Design keine eindeutigen Lösungskriterien gibt, stehen diese Proto-Lösungen im Zentrum des gesamten Entwurfsprozesses (Lindberg, 2013, S. 135).

Zweitens erfordert Game Design interdisziplinäres Denken und Handeln. Die Integration der Methodik und Handlungsweisen anderer Disziplinen von Medientheorie, Soziologie, über Psychologie zu Informatik und Kunsttheorie ist notwendig um Spiele und ihre Form als interaktives Produkt als Bedeutungsträger zu entwickeln (Bogost, 2007).

Und drittens ermöglicht das interaktive Medium Spiel, dass abstrakte Konzepte greifbar und durch Playtesting, Close Playing (Inderst, 2020) und phänomenologische Beobachtungen (Husserl, 1983; Merleau-Ponty, 2012) der Spieler:innen empirisch validierbar werden.

Viertens: „Das Spiel ist für den Spieler.“ (Schell, 2020). Diese nutzerzentrierte Perspektive, also Produkte für den Menschen zu erschaffen und für ihn intuitiv nutzbar zu entwerfen, impliziert eine fundamentale Perspektivverschiebung: Empathie wird zum organisierenden Prinzip des Game Designs. Im Sinne menschen- und nutzerzentrierten Designs (Norman, 2013) ist Empathie epistemisch relevant, da sie den Zugang zu Nutzerbedürfnissen und -erfahrungen ermöglicht. Designer:innen müssen Fragen zum Verständnis der Bedürfnisse der Spieler:innen entwickeln, die Perspektive und die Einfühlung für die Vorlieben, Kontexte und Spiel-Motivationen der Zielgruppe einnehmen. Und für die Gestaltung die Perspektive der Spielenden statt der Produzierenden einnehmen.

Wie bei allem anderen im Game Design ist auch hier wieder eine bestimmte Art des Zuhörens der Schlüssel. Sie müssen lernen, den Spielern zuzuhören, und zwar sehr genau und eingehend. Machen Sie sich mit ihren Gedanken, Emotionen, Ängsten und Sehnsüchten vertraut. (Schell, 2020, S.167)

Empathiebegriffe, Hermeneutik und Semiotik

Für die Spieleentwicklung wird Empathie als die kognitive Fähigkeit verstanden, emotionale und mentale Zustände anderer wahrzunehmen, diesen Zuständen Bedeutung zuzuordnen, sie aktiv

nachzuvollziehen und daraus zukünftige Gedanken oder Handlungen anderer zu antizipieren (Zimprich, 2023). Zimprich schlägt in seinem Beitrag ein praxisnahes Vier-Stufen-Modell zur Strukturierung von Empathiebegriffen – bestehend aus Wahrnehmen, Zuordnen, Wiederholen bzw. Reproduzieren sowie Spiegeln bzw. Vorhersagen – vor, um Empathiefördernde Spiele zu entwickeln.

Die Fähigkeit zur Empathie wird in der Forschung nicht als einheitliches Phänomen verstanden, sondern als Zusammenspiel unterschiedlicher Prozesse. Für die Game Design-Praxis gilt insbesondere kognitive Empathie nach Belman & Flanagan (2010) als gut operationalisierbar, während affektive, leibliche und narrative Formen stärker inszenatorisch vermittelt werden. Kognitive Empathie definieren Belman & Flanagan als das bewusste und intentionale Einnehmen der Perspektive einer anderen Person. Emotionale Empathie umfasst dabei sowohl automatische als auch kognitiv regulierte Reaktionen (Hoffman, 1987; Stephan & Finlay, 2002). Diese begriffliche Trennung ermöglicht es, Empathie nicht nur als emotionales Erleben, sondern als gestaltbares und differenzierbares Designkonzept zu fassen, das im Game Design gezielte Entscheidungen über Mechaniken, Feedback und Spielerführung erlaubt. Ergänzend beschreiben phänomenologische Ansätze somatische bzw. leibliche Empathie als körperlich verankertes Mitschwingen mit anderen (Gallagher, 2005), während literatur- und medienwissenschaftliche Arbeiten narrative Empathie als erzählungsgebundene Perspektivübernahme durch Figuren und Fokalisierung fassen (Keen, 2007). Empathiebasiertes Design nimmt somit verschiedene Ziele in den Fokus und benötigt unterschiedliche Fähigkeiten und Empathie-Kompetenz-Dimensionen, um den Perspektivwechsel in den Phasen des Game Design Prozesses zu unterstützen. Diese empathische Grundhaltung verlangt methodische Unterstützung zur Argumentation der Gestaltung, um nicht in der Intuition zu verbleiben.

Um Empathie jedoch nicht als abstrakte Haltung, sondern als operative Designkompetenz fassbar zu machen, ist ein Blick auf die epistemischen Besonderheiten von Designpraxis notwendig.

Donald Schön (1983) versteht Design als reflexive Praxis, in der intuitives, implizites Wissen (*tacit knowing*) im Handeln entsteht und durch systematische Reflexion in artikulierbares und begründbares Wissen (*explicit knowing*) überführt wird. „The best professionals know more than they can put in words“, und er schlägt vor, Design als „reflective conversation with the situation“ zu betrachten (Schön, 1983, S. 76).

Erfolgreiches Design stützt sich daher vor allem auf die kognitiven und erfahrungsbasierten Fähigkeiten der Designer:innen, deren Expertise selbst eine zentrale Wissensdomäne bildet. Diese besonderen Wissensformen werden im Diskurs als „Design-Wissen“ bzw. „Designerly Ways of Knowing“ bezeichnet. (Cross, 2007)

Wesentliche Merkmale des Design-Wissens sind nach Cross:

1. Designer:innen arbeiten stark lösungsorientiert, nicht problemorientiert.
2. Sie nutzen visuelles, räumliches und prototypisches Denken.
3. Wissen entsteht oft implizit, durch Entwerfen und Reflektieren im Prozess.

4. Design ist situativ, kontextgebunden und erfahrungsbasiert.
5. Designer:innen integrieren viele Wissensdomänen, behalten aber eine eigene epistemische Praxis bei.

Designer:innen sind Expert:innen für „visuelle Distinktionen (Farben, Kontraste, Formen, Texturen, Bewegung, Rhythmus) und alltagskulturelle Semantik“; sie setzen visuelle Mittel als Botschaften ein, die bestimmten „formalen und semantischen Kategorien“ zugeordnet sind, und beeinflussen dadurch „Gefühle, Stimmungen und Einstellungen der Benutzer“ (Bonsiepe, zitiert nach Friedrich & Schweppenhäuser, 2017, S. 44).

Sie setzen visuelle und ludische Mittel als Botschaften ein und beeinflussen dadurch Gefühle, Stimmungen und Einstellungen.

Games sind interaktive Systeme. Game Design ist ein multi-perspektivisches Systemdesign und muss also sowohl physischen Handelns, praktische, technische, kreative Methoden als auch Methoden des geistigen Handelns, semiotische, hermeneutische, philosophische Erkenntnismethoden umfassen. Diese duale Betrachtung eröffnet dem Design neue Dimensionen der Interpretation und Anwendung, in der die reine Funktionalität eines Produkts allein nicht mehr ausreicht, sondern die kulturelle und lebensweltliche Bedeutung entscheidend ist (Inderst & Trautzsch, 2025).

Im Folgenden wird Semiotik nicht als vollständige Zeichentheorie entfaltet, sondern als methodischer Bezugsrahmen für die Gestaltung und Reflexion von Bedeutung im Game Design eingeführt.

Die Semiotik (altgriechisch: σημεῖον – Zeichen) als Wissenschaft von Zeichensystemen bietet einen analytischen Rahmen für die Untersuchung von Bedeutungsproduktion in Spielen. Nach Morris (Morris, nach Bürdek, 2015, S. 88–89) lässt sich die semiotische Analyse in drei Dimensionen strukturieren: Die Semantik untersucht die Beziehung zwischen Zeichen und dem Bezeichneten. Im Game Design wird hier nach den Bedeutungen die visuellen, auditiven und ludischen Elemente transportieren gefragt. Die Syntax analysiert die Beziehungen der Zeichen untereinander und ihren Kontext. Im Game Design müssen Spielelemente zu kohärenten Systemen geordnet und organisiert werden. Die Pragmatik fokussiert die Beziehung zwischen Zeichen und Interpretierenden. Im Game Design müssen wir danach fragen wie Zeichen, Darstellungen von Spieler:innen interpretiert und welche Interaktionen möglich und nicht möglich sind.

Das hermeneutische Dreieck zwischen Produkt (Spiel), Designer:in und Spieler:in strukturiert diesen Prozess. Das hermeneutische Dreieck dient hier nicht als normatives Modell, sondern als heuristisches Instrument, um die relationale Bedeutungsproduktion zwischen Gestaltung, Artefakt und Rezeption sichtbar zu machen.

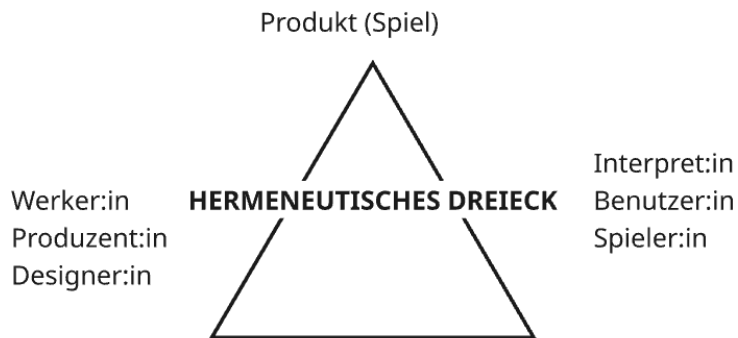


Abb. 1 Die Kommunikation zwischen Produkt (dem Spiel), Designer:in und Spieler:in

Quelle: Eigene Darstellung (geändert) in Anlehnung an Bürdek, 2015, S. 105

Das aus der philosophischen Hermeneutik stammende Konzept der Horizontverschmelzung (Gadamer, 1960) beschreibt Verstehen als Vereinigung zweier Horizonte: dem Horizont der Designer:in mit ihren Intentionen, ihrem kulturellen Hintergrund und gestalterischen Entscheidungen sowie dem Horizont der Spieler:in mit Vorwissen, Erwartungen, kulturellen Prägungen und individuellen Erfahrungen. Gadamers Hermeneutik versteht Verstehen als dialogischen, erfahrungsbasierten Prozess, in dem sich die Horizonte von Interpretierenden und Text verbinden. Bedeutung entsteht dabei im Kontext von Geschichte, Wirkungsgeschichte und kulturellem Umfeld. Literatur, oder das Medium, wird nicht als isoliertes Objekt betrachtet, sondern als Teil eines fortlaufenden Deutungsdialogs, bei dem jede Lektüre neue Einsichten ermöglicht. Damit wendet sich Gadamer gegen strikt textimmanente Ansätze und betont die Offenheit und Dynamik literarischer Interpretation.

Verstehen entsteht durch Durchdringung und Ineinander-Übergehen dieser Horizonte. Dieses Modell zeigt in der Abb. 2 wie die beiden Kommunikationsprozesse sich überlappen und veranschaulichen diese beiden Perspektiven.

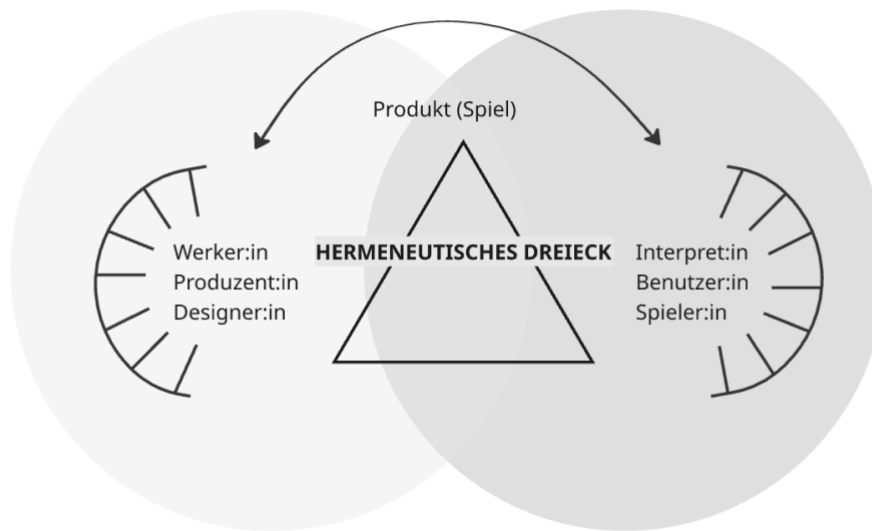


Abb. 2 Das Modell der Horizontverschmelzung

Quelle: Eigene Darstellung (geändert) in Anlehnung an Bürdek, 2015, S. 105

Nach Gadamer bezeichnet das Vorverständnis, dass Rezipierende (Benutzer:innen), als Grundlage jeder Interpretationsleistung und Interpretationsspielraum, über vorhandene Kenntnisse und ein Bewusstsein für den zu interpretierenden Gegenstand verfügen müssen. Die Horizontverschmelzung zeigt, dass sich das Vorverständnis der Rezipierenden und der Horizont, also die Intentionen der Künstler:in oder Designer:in, miteinander verbinden und ineinander übergehen. Die Konzepte Vorverständnis und Horizontverschmelzung sind für Game Design fundamental, da die Bedeutung erst im Zusammenspiel von Design und Rezeption entsteht (Schell, 2020, S.49).

Für die Game Design-Praxis bedeutet das festzuhalten, dass Spielende stets eigenes Wissen, Erfahrungen, kulturelle Codes und Modellbildung mitbringen (Schell, 2020, S. 199–203), die bestimmen, wie Figuren, Situationen und Entscheidungen interpretiert werden. Die Spielerfahrung entsteht daher nicht allein durch narrative oder mechanische Mittel, sondern dort, wo sich dieses Vorverständnis mit den vom Design intendierten Perspektiven, Handlungszwängen und Bedeutungsangeboten verbindet (Horizontverschmelzung). Der daraus entstehende Interpretationsspielraum ist für das Game Design kein Defizit, sondern eine Gestaltungsbedingung: Spiele können Erlebnisse und Empathie nicht deterministisch erzeugen, sondern nur Rahmen schaffen, in denen Spielende ihre eigene Perspektive im Umgang mit fremden Situationen, Figuren und Entscheidungen reflektieren und erweitern (Schell, 2020, S. 60–64).

Semiotik fungiert in diesem Abschnitt primär als theoretischer Bezugsrahmen zur Beschreibung von Bedeutungsproduktion und Interpretation im Game Design. Eine systematische Ausarbeitung semiotischer Methoden für die Gestaltung erfolgt zu einem späteren Zeitpunkt.

Um diese theoretischen Überlegungen für die konkrete Gestaltung interaktiver Systeme anschlussfähig zu machen, wird im Folgenden der Mensch-Computer-Interaktionszyklus im Game Design betrachtet.

Die Gestaltung des Mensch-Computer-Interaktionszyklus im Game Design

Designer:innen verfügen konkret nur direkte Kontrolle über spezifische Komponenten des Spielsystems. Steve Swink formuliert dafür drei Bauteile: simulierter Raum, Echtzeitkontrolle, und Polish. Der simulierte Raum konstituiert die Spielwelt mit ihren Objekten, Orten und Konzepten. Die Echtzeitkontrolle entsteht aus einem Zusammenspiel der Mechaniken und der Repräsentationen der Spieler:innen im Spiel durch Avatare und Metaphern. Sie definieren die formale Struktur des Spiels, Systemdynamiken und Echtzeitinteraktionen. Feinschliffelemente, nach Swink mit dem Begriff Polish beschrieben, umfasst Grafik, Sound Design, Musikkomposition und narrative Elemente. Die Eingabe- und Feedback-Systeme bilden die Schnittstellen zwischen Spieler:in und System. Diese Komponenten repräsentieren die gestaltbare Dimension des Game Designs (Abb. 3).

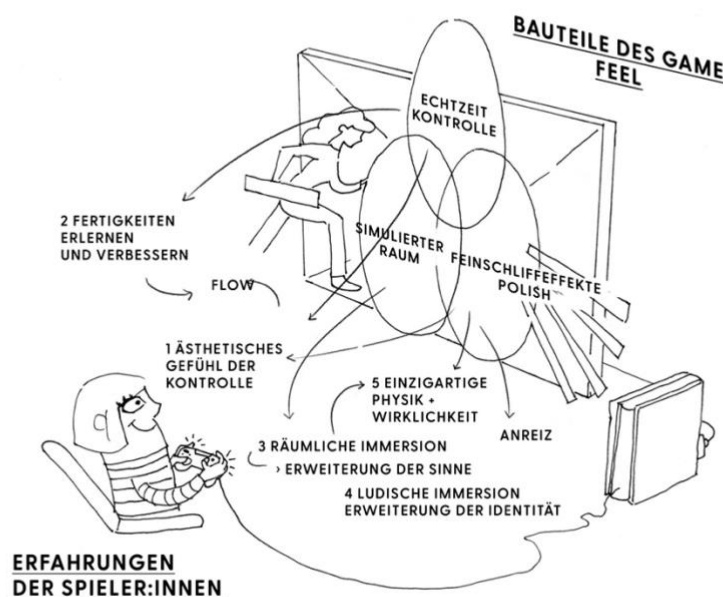


Abb. 3 Bauteile des Game Feel, rechts und Erfahrungen der Spieler:innen links

Quelle: Eigene Darstellung

Die tatsächliche Spielerfahrung, das Erlebnis, entsteht allerdings im kognitiven und affektiven Erleben der Spieler:innen und entzieht sich der direkten Kontrolle (Schell, 2020, S.49). Die ästhetische Kontrollerfahrung bezeichnet das Gefühl der Meisterschaft über Gameplay-Mechaniken. Das Flow-Erleben beschreibt den Zustand optimaler Herausforderung und Kompetenz (Schell, 2020, S. 204). Die räumliche Immersion manifestiert sich als Erweiterung der Sinne in den simulierten Raum (Swink, 2009). Das Spielgefühl, *Game Feel*, entsteht dabei aus der unmittelbaren Verbindung zwischen Spielerbewegung, Input und sensorischem Feedback. Spielen wird hier als eine Form der direkten körperlichen Resonanz mit einem System definiert.

Diese Dimensionen der Spielerfahrung einzigartige Physik und Wirklichkeit, Erweiterung der Sinne und der Identität (s. Abb.3) werden im Game Design auch durch „Embodiment“, als verkörpertes Handeln (Isbister, 2016; Juul, 2005), „Presence“ (Lombard & Ditton, 1997) und durch verschiedene Immersionsformen beschrieben. Die ludische Immersion umfasst die Erweiterung der Identität in die Spielwelt. Die narrative Immersion bezeichnet das emotionale Engagement mit der Geschichte. Die soziale Immersion beschreibt die Verbindung mit anderen Spieler:innen (Thon, 2008).

Während Embodiment und Immersion im Game Design primär Erlebnisqualitäten beschreiben, erlaubt eine phänomenologische Beobachtung nach Husserl (1982) und Merleau-Ponty (2012), diese Qualitäten als leiblich-intentional strukturierte Erfahrung systematisch zu analysieren. Das Spielerlebnis selbst entsteht in den Spielenden durch deren Wahrnehmung, und entzieht sich der Kontrolle durch die Game Designer:innen.

Nur durch die Komposition des Zusammenspiels der Spielelemente kann das Erlebnis indirekt gestaltet werden (Schell, 2020, S.49). Das Spiel setzt sich also aus zwei Ebene zusammen: den gestaltbaren Elementen als „kreativem Fundament“ und einem Freiraum für Einfühlung und Immersion, den die Spieler:innen mit ihrer Vorstellungskraft füllen und der das „kreative Potenzial“ des Spiels darstellt (Burbach & Trautzsch, 2025).

Schell beschreibt, dass gute Spiele die Spielenden in eine Rolle versetzen, die sie nicht nur gedanklich, sondern durch Handlungen und Wahrnehmung verkörpern, wodurch Immersion entsteht:

Diese Fähigkeit, Lücken automatisch füllen zu können, ist für das Game Design äußerst relevant: Unsere Spiele müssen nicht jedes Detail wiedergeben – die Spieler können sich den Rest ‘dazudenken’. Die Kunst besteht darin, zu wissen, was Sie dem Spieler vorgeben müssen und was Sie seiner Vorstellungskraft überlassen können (Schell, 2020, S. 200).

Diesem Zusammenspiel der Elemente und des bewusst gestalteten Frei-Raumes muss sich der/die Designer:in, Game Artist oder Narrative Designer:in bewusst sein.

Die Vorstellungskraft dient zwei wichtigen Aufgaben: erstens der Kommunikation, häufig zum Erzählen einer Geschichte, und zweitens der Problemlösung. Da beides einen hohen Stellenwert in Spielen hat, ist es für einen Game Designer unabdingbar, einerseits zu verstehen, wie er die Vorstellungsgabe des Spielers quasi als Partner am Erzählen der Story beteiligen kann, und andererseits ein Gespür für die Probleme zu besitzen, die sie lösen und nicht lösen kann (Schell, 2020, S. 200).

Der vollständige Interaktionszyklus zwischen einem Spieler:in und dem Spielsystem strukturiert sich nach Steve Swink (2009) in sechs Phasen: Die Wahrnehmung erfasst visuelle und auditive Sinneseindrücke. Die Kognition umfasst Verarbeitung, Interpretation und Bedeutungszuschreibung. Die Motorik realisiert Handlungsentscheidung und physische Eingabe. Die Systemreaktion erfolgt durch Verarbeitung im Prozessor. Der Output manifestiert sich als Veränderung der Spielwelt. Die erneute Wahrnehmung schließt den Regelkreis. In jeder Phase findet Bedeutungsproduktion statt, die durch das Vorverständnis der Spieler:innen geprägt wird. Abbildung 4 zeigt diesen Interaktionszyklus veranschaulicht durch Spieler:in und das Spielsystem.

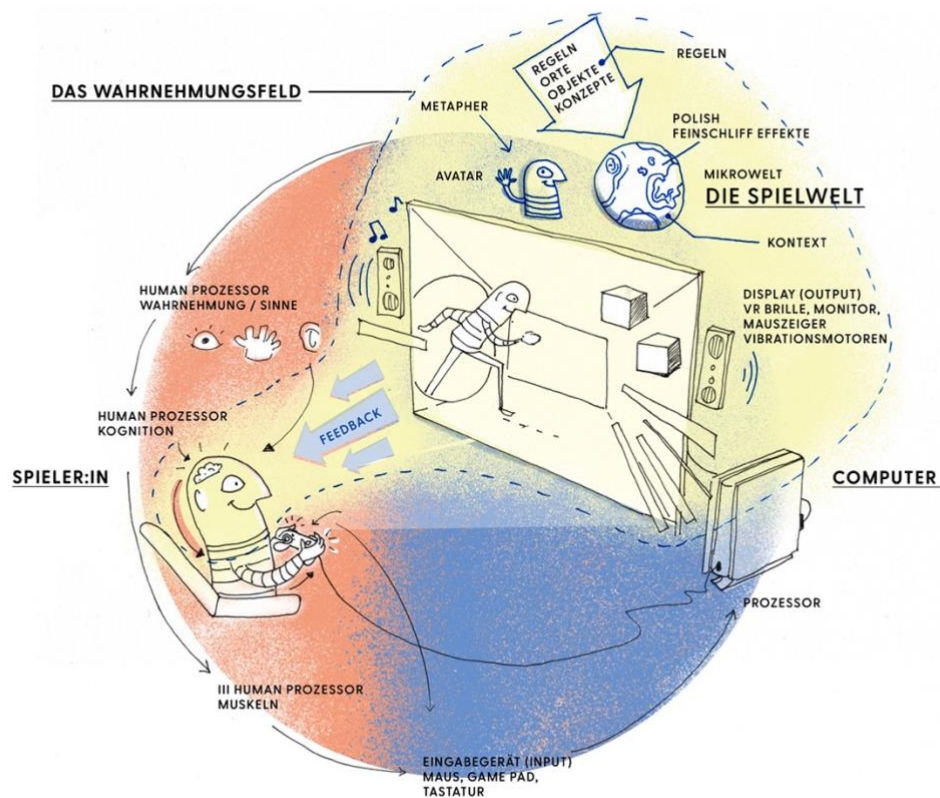


Abb.4 Wahrnehmungs- und Interaktionszyklus

Quelle: Eigene Darstellung (geändert) in Anlehnung an Swink, 2009, S. 62

Die Betrachtung von Game Feel verdeutlicht, dass Spielerfahrung als interpretativer Prozess zu verstehen ist, in dem Gestaltungselemente zu Bedeutungsträgern werden. Um diese

Bedeutungsproduktion systematisch zu analysieren und für die Designpraxis fruchtbar zu machen, wird im Folgenden die Semiotik als methodischer Bezugsrahmen eingeführt.

Semiotik als methodische Strategie der Gestaltung

Spiele konstituieren sich nicht nur als Unterhaltungsprodukte, sondern als kulturelle Artefakte, die neue Möglichkeiten und Bedeutungen produzieren. Sie fungieren als Repräsentationssysteme, die Werte, Normen und Weltbilder darstellen. Als Erfahrungsräume ermöglichen sie spezifische Handlungs- und Erlebensmöglichkeiten. Als Kommunikationsmedien vermitteln sie zwischen Designer:innen und Spieler:innen. Diese dreifache Funktion positioniert Spiele als bedeutungstragende Systeme, die aktiv an kultureller Bedeutungsproduktion partizipieren (Inderst, 2020).

Aufbauend auf dem zuvor entwickelten Verständnis von Semiotik als Bedeutungsrahmen wird Semiotik im Folgenden nicht mehr primär analytisch, sondern explizit als methodische Strategie für die Game-Design-Praxis verstanden.

Designtraditionen haben sich vor allem auf Methoden des physischen Handelns konzentriert, während Methoden des geistigen Handelns kaum entwickelt wurden. Um Spielerfahrungen wirkungsvoll gestalten zu können bietet sich die Semiotik an. Semiotik wird bisher zur Analyse bestehender Bedeutungen interpretativ eingesetzt. Bürdek (2015, S. 93) wirft die Frage auf, ob die Semiotik lediglich deskriptiv wirkt, indem sie bestehende Produkte und ihre kommunikative Funktion analysiert, oder ob sie auch als methodischer und strategischer Ansatz für die Produktentwicklung nutzbar ist. Hirsch beschreibt Produkte als Träger potenziell neuer kultureller Bedeutungen. Damit entsteht eine Verbindung zwischen kulturwissenschaftlichen Ansätzen und professioneller Produktentwicklung (Hirsch, 2014, nach Bürdek, 2015, S. 93). Design zielt darauf ab, Dinge in die Welt zu bringen, die es zuvor noch nicht gab, also das Noch-Nicht-Existierende hervorzubringen. Das epistemische Kernproblem des Designs besteht in der Frage, wie Vorstellungen des Noch-Nicht-Existierenden hervorgebracht werden und auf welche Weise sie den Entwurfsprozess strukturierend anleiten. Der Begriff *Design* stammt ursprünglich aus dem Lateinischen: „designare“ bedeutet bestimmen und verwandelt durch Differenzierung Unbestimmtes in Bestimmtes. Design ist demnach Bestimmung durch Darstellung (van den Boom, 1997, nach Bürdek, 2015, S. 93).

Konzepte wie *Desiderata* (Wunschvorstellungen) und Absicht geben dieser Vorstellung Richtung und Orientierung, setzen jedoch Prozesse voraus, durch die das Gedachte überhaupt erst Gestalt annehmen kann (Nelson & Stolterman, 2012, S. 127). Design bedeutet daher nicht nur Kreativität im engeren Sinne, sondern das aktive Zusammenführen abstrakter und konkreter Elemente durch Konzeptualisierung, Schematisierung, Formung und Montage. Nach Nelson und Stolterman entsteht Neuheit in diesem Prozess aus der systematischen Vorbereitung und Umsetzung von Originalität, wobei Vorstellungskraft und Kommunikation grundlegende Voraussetzungen dafür sind, das Neue vermittelbar, anschlussfähig und realisierbar zu machen (Nelson & Stolterman, 2012, S. 127).

Design erzeugt zunehmend solche Bedeutungen vor allem im Kontext in dem es gelesen, benutzt wird. Dies erlaubt methodisch in der Game Praxis den Rückgriff auf die Semiotik, die die entsprechenden theoretischen Grundlagen bereitstellt. Semiotik als Methode und Strategie für Spieleentwicklung und Gestaltung.

Designer:innen müssen somit neben ästhetischen Aspekten auch die sozialen und kulturellen Bedingungen, Botschaften und Inhalte des Produktes sowie Lebensstil-Zusammenhänge mit bedenken und beides in eine Formensprache bringen, um Anschlussfähigkeit in kommunikativen Prozessen und wechselseitigen Beziehungen zu ermöglichen. Hierbei kann Semiotik eben nicht nur als analytisches Instrument verstanden werden, sondern als gestalterische Methode mit dem Ziel, visuelle Botschaften so zu gestalten, dass sie auf Seiten der Rezipient:innen lesbar sind, verstanden werden und gezielt Emotionen auslösen, eingesetzt werden (Hirsch, 2014, nach Bürdek, 2015, S. 93).

Designer:innen müssen über rezeptive Kompetenz verfügen, um Objekt- und Bildsprachen zu verstehen, sowie über produktive Kompetenz, um Dinge zum Sprechen zu bringen. Dies erfordert die Fähigkeit, kulturelle Bedeutungen zu antizipieren und gezielt einzusetzen. Die produktive Semiotik transformiert damit analytisches Wissen in gestalterische Praxis. Empathie und Einfühlungsvermögen unterstützt Designer:innen im Perspektivwechsel.

Designer:innen bedienen sich rhetorischer Strategien zur Konstruktion von Bedeutungen. Metaphern übertragen bekannte Konzepte auf neue Kontexte und schaffen dadurch Verständnisbrücken. Symbolik verdichtet komplexe Bedeutungen in einzelnen Elementen. Narrative Strukturen stiften Sinn durch Geschichtenerzählung. Die ludische Rhetorik (Bogost, 2007) ermöglicht Argumentation durch Spielmechaniken selbst – das Spiel wird zum argumentativen Medium. Bogost beschreibt, dass sich die Rhetorikforschung über die klassische Sprachrhetorik hinaus auf visuelle und mediale Formen erweitert hat. Daran anknüpfend argumentiert er, dass Videospiele ein neues Feld der Überzeugung eröffnen, weil sie auf Prozeduralität beruhen – also auf regelbasierten Darstellungen und Interaktionen. Diese Form nennt Bogost „prozedurale Rhetorik“. Während andere Software lediglich Werkzeuge zur Herstellung bedeutungstragender Artefakte ist, besitzen Videospiele selbst kulturelle Bedeutung als digitale, prozedurale Artefakte und haben daher besondere persuasive Potenziale. Diese Überzeugungskraft liegt nicht primär im Inhalt eines Spiels, sondern in der Art und Weise, wie Spiele durch ihre Regeln und Abläufe argumentieren. Damit können Videospiele nicht nur institutionelle Ziele unterstützen (wie im Bereich der Serious Games), sondern grundlegende Einstellungen und Weltbilder beeinflussen und langfristige gesellschaftliche Veränderungen anstoßen (Bogost, 2007, S. 10).

Prozeduralität bezeichnet eine Art und Weise, Prozesse zu erstellen, zu erklären oder zu verstehen. Und Prozesse bestimmen, wie Dinge funktionieren: die Methoden, Techniken und Logiken, die den Betrieb von Systemen steuern. [...] So wie die verbale Rhetorik sowohl für Redner als auch für Zuhörer nützlich ist und wie die schriftliche

Rhetorik sowohl dem Schreibenden als auch dem Lesenden dient, so ist prozedurale Rhetorik sowohl für Programmierende als auch für Nutzende, für Game Designer:innen als auch für Spielende von Nutzen. Prozedurale Rhetorik ist eine Technik, mit der mittels computerbasierter Systeme argumentiert werden kann – und eine Technik, um die von anderen geschaffenen computationalen Argumente zu analysieren (Bogost, 2007, S. 15).

Diese rhetorischen Strategien bilden das instrumentelle Repertoire semiotisch informierter Designpraxis.

Interdisziplinarität kann erst durch das Zusammenwirken verschiedener Disziplinen entstehen. Göbel (1992) betont, dass Unternehmen zunehmend „Integralisten“ benötigen, Personen, die verschiedene Disziplinen überblicken und zugleich in mindestens einem Bereich vertiefte Expertise besitzen (Göbel nach Bürdek, 2015, S. 135). Diese Fähigkeit zu ganzheitlichem Denken und Handeln wird von Bürdek auch für das Design als besonders relevant hervorgehoben. Die bisherigen theoretischen Ausführungen zu Semiotik, Hermeneutik und Empathie lassen sich nun in ein methodisches Rahmenmodell für die Game-Design-Praxis überführen.

Methodische Implikationen für die Designpraxis

Ziel dieses Abschnitts ist es, die zuvor entwickelten theoretischen Konzepte in konkrete methodische Prinzipien und Werkzeuge für die Game-Design-Praxis zu überführen. Dabei wird Empathie nicht als ergänzende Haltung verstanden, sondern als strukturierendes, funktionale Empathie-Perspektiven innerhalb einer wissensbasierten Designpraxis.

Eine Möglichkeit, Designforschungsperspektiven zu kategorisieren, ist die Einteilung in der Designforschung in die Begriffe FOR, INTO/ABOUT und THROUGH Design (Archer 1981; Frayling 1993; Findeli 1998; Jonas 2007). Diese drei rekurrierenden Heuristiken lassen sich auf die Domäne des Game Designs übertragen und beschreiben jeweils unterschiedliche Funktionen von Empathie im Designprozess:

- 1. Empathie for Game Design - Empathie als Informationsbasis.** Empathie dient dazu, ein Verständnis der Nutzer:innen, ihres Kontexts und ihrer Bedürfnisse aufzubauen. Die Inspirationsphase entwickelt umfassendes Einfühlungsvermögen in die Zielgruppe durch empirische Methoden sowie Identifikation von Bedürfnissen und Spielfreuden und Spielmotivation. Semiotik wird hier als Methode genutzt.
- 2. Empathie into/about Game Design - Empathie als Analyse- und Reflektionsobjekt.** Forschung über Empathie durch Theorien, Geschichte, Methoden und Analyse von Spielen oder Prototypen als Artefakte. Hier ist Empathie Gegenstand der theoretischen Untersuchung: Wie entsteht empathisches Verstehen im Spiel? Diese Perspektive realisiert und nutzt empirische Validierung der Annahmen und phänomenologische Beobachtungen

in Spieltests, nutzt Empathie für die Wahrnehmungen der Spielenden und rekurrend für die Verbesserungen der Interaktionszyklus. Beispiele sind auch Analyse von Spielen die Empathie unterstützen, empathiegeleitete Spielerfahrung, Untersuchung von Darstellungsformen, Mechaniken, Narrativen die Empathie in Spielen unterstützen.

3. Empathie through Game Design - Empathie als Erkenntnismodus. Erkenntnisgewinn entsteht durch den Entwurfsprozess selbst, in einem Designprozess wird praktisches Wissen erzeugt. Der gestalterische Entwurf von Game-Design-Artefakten (Prototypen, Systeme, Experimente) wird genutzt, um wissenschaftliche Fragen zu untersuchen. Die Ideenfindungsphase lässt Ambiguität und Mehrdeutigkeit zu, exploriert multiple Lösungsmöglichkeiten und fördert divergentes Denken. Game Design ist hier als reflexive Praxis, in der intuitives, implizites Wissen im Designhandlungen entsteht und durch systematische Reflexion in begründbares Wissen überführt wird (Schön, 1983). Im iterativen Entwurfsprozess entsteht Empathie durch praktische Designhandlungen und Reflektion: Designer:innen entwickeln Prototypen, die Rückmeldungen und Reaktionen hervorrufen, wodurch sich ihre empathische Perspektive co-evolutionär weiterentwickelt.

Die Begriffe *Empathy for, into/about and through Game Design* werden hier als heuristische Perspektiven verwendet, um die unterschiedlichen Funktionen von Empathie im Designprozess systematisch zu unterscheiden. Rekurrende Anwendungsfelder und Methoden innerhalb der Makrophasen erzeugen einen wissensbasierten Designprozess (Jonas & Chow, 2009, S. 11), in den empathiegeleitete Designmethoden integriert werden können.

Fünf methodische Prinzipien strukturieren eine empathiegeleitete Designpraxis im Game Design. Jedes Prinzip beschreibt eine spezifische epistemische Funktion von Empathie und wird durch konkrete Designmethoden im Entwurfsprozess umgesetzt (s. Abb. 5).

	Empathie FOR Game Design	Empathie INTO ABOUT Game Design	Empathie THROUGH Game Design
	<i>Empathie als Informationsbasis: Empathie dient als Grundlage zur Gewinnung von Wissen über Spielerperspektiven, Bedürfnisse und Nutzungskontexte.</i>	<i>Empathie als Reflexions- und Analyseobjekt: Empathie wird selbst zum Gegenstand der Überprüfung, indem Annahmen über Spielerfahrung systematisch reflektiert und überprüft werden. Semiotik unterstützt die bewusste Formulierung von Gestaltungsproblemen und die Analyse von Bedeutungsangeboten im Spiel.</i>	<i>Empathie als Erkenntnismodus: Empathie entsteht im Entwerfen selbst, wenn Ideen materialisiert, erfahrbar gemacht und iterativ weiterentwickelt werden.</i>
Methoden	Kontext-Interviews	Reflektion visueller, ludischer und narrativer Zeichensysteme im Designprozess	Skizzieren, Zeichnen, Entwerfen, Verbildlichen, Schemata
	Feldbeobachtungen in natürlichen Spielsituationen	Entwicklung konsistenter Metaphern und Bedeutungssysteme	Prototyping (Papier-, Digital- und Mechanikprototypen)
	Persona-Entwicklung zur Verdichtung typischer Spielerperspektiven	Close Playing als semiotisch-analytische Methode zur Untersuchung von Spielen als Bedeutungsträgern (Inderst, 2020), ergänzt durch kontextuelles „wide reading“ und analytische Linsen (Bizzocchi & Tanenbaum, 2011)	Rapid Iteration
	Szenarien und Use-Case-Narrative	Qualitatives Playtesting	Explorative Designexperimente
	Journey Maps / Experience Maps zur Visualisierung zeitlicher und emotionaler Spielerfahrung	Phänomenologische Beobachtung zur Erfassung gelebter Spielerfahrung jenseits verbalisierter Aussagen	
	Perspektivwechsel-Übungen im Designteam (6 Hüte etc.)		

Diese Prinzipien transformieren Empathie und Einfühlung von einer intuitiven Haltung in eine methodisch fundierte Praxis und essenziellen Designkompetenz. Die dargestellten Prinzipien und Designmethoden zeigen, dass empathiegeleitetes Game Design als strukturierte, wissensbasierte Praxis verstanden werden kann. Empathie übernimmt dabei unterschiedliche epistemische Funktionen – von der Informationsgewinnung über Perspektivübernahme und Reflexion bis hin zur Erkenntnis im Entwurfsprozess selbst. In Verbindung mit semiotischen, phänomenologischen und iterativen Methoden wird deutlich, dass Spielerfahrung nicht deterministisch erzeugt, sondern relational gestaltet wird. Der vorgeschlagene Rahmen dient daher als orientierende Struktur für eine reflektierte Game-Design-Praxis.

Diskussion und Schlussfolgerungen

Die Herausforderung in der Praxis des Game Designs zeigt sich in einem grundlegenden Paradox zwischen Kontrolle und Emergenz. Designer:innen können nur die formalen Systemkomponenten eines Spiels gestalten, während die eigentliche Spielerfahrung im kognitiv-affektiven Erleben der Spieler:innen entsteht und sich damit der direkten gestalterischen Kontrolle entzieht. Deterministische Designansätze stoßen hier an ihre Grenzen und ein konzeptioneller Rahmen ist erforderlich, der die produktive Nutzung emergenter, kognitiver Phänomene einbezieht. Das in dieser Arbeit angewandte Modell der Hermeneutik, Semiotik und Empathie bietet einen solchen Rahmen, indem es Bedeutungsproduktion als dialogischen Prozess zwischen gestalterischer Intention und spielerischer Rezeption versteht. Wenn Designer:innen das Vorverständnis der Spieler:innen systematisch antizipieren und in ihre Gestaltung integrieren, schaffen sie Anschlussmöglichkeiten für Bedeutungsproduktion, die über reine Systeminteraktion hinaus geht.

Dieser Ansatz macht aus dem vermeintlichen Kontrolldefizit eine gestalterische Ressource, weil er die aktive Bedeutungskonstruktion der Spieler:innen nicht als Problem, sondern als wesentlichen Teil der Spielerfahrung begreift. Die Unterscheidung zwischen kontrollierbaren Systemkomponenten und emergenten Spielerfahrungen erweist sich damit als wesentlich für eine reflektierte Designpraxis, die die Grenzen und Möglichkeiten gestalterischer Intervention realistisch einschätzt. Semiotische Methoden dienen in diesem Zusammenhang als systematisches Bindeglied zwischen Game Studies und Designpraxis. Sie ermöglichen erstens die analytische Erfassung von Bedeutungsproduktion in Spielen, zweitens bewusste gestalterische Entscheidungen und drittens eine bessere Kommunikation zwischen Designer:innen und Spieler:innen. Die Nutzung semiotischer Prinzipien erlaubt damit eine methodisch fundierte Designpraxis, die über intuitive Gestaltung hinausgeht und systematische Reflexion möglich macht.

Vor dem Hintergrund, der eingangs formulierten Fragestellung zeigt sich, dass Empathie, Semiotik und Hermeneutik keine konkurrierenden Perspektiven darstellen, sondern sich als komplementäre methodische Zugänge zu einer reflektierten Game-Design-Praxis erweisen. Ein empathiebasierter Ansatz, Zuhören, Einfühlung in die Spieler:innen, in das Medium, die Story und Wahrnehmung

verspricht intensivere Spielerfahrungen. Zudem ermöglicht er vielfältigere narrative und ludische Ausdrucksformen sowie eine stärkere emotionale Resonanz, die zu nachhaltigerer Spielerbindung führen kann. Diese Perspektive stellt etablierte Designprozess-Konventionen infrage und erweitert das gestalterische Repertoire. Dabei wurde deutlich, dass Empathie und Semiotik als methodisches Prinzip etabliert werden kann und nicht nur als interpretativ verstanden werden muss.

Für die Designpraxis lassen sich aus diesen Erkenntnissen konkrete Handlungsempfehlungen ableiten. Erstens sollten Designer:innen ihre Spieler:innen systematisch kennenlernen, indem sie fundierte Zielgruppen und Motivationsanalysen durchführen, die über oberflächliche demografische Daten hinausgehen. Zweitens erfordert die bewusste Gestaltung spezifischer Erfahrungsqualitäten ein klares Verständnis der angestrebten Spielfreuden. Drittens ist die Erschaffung glaubhafter Welten durch kohärente semiotische Systeme notwendig, in denen Zeichen konsistent funktionieren und Bedeutung erzeugen. Viertens sollten Designannahmen durch iteratives Testen empirisch validiert werden, um die Kluft zwischen Intention und Rezeption zu verringern. Fünftens bleibt die authentische Freude am Gestaltungsprozess ein wesentlicher Faktor, da diese sich in der Qualität der entstehenden Spielerfahrungen niederschlägt.

Dennoch bleiben wichtige Fragen offen, die in zukünftigen Forschungsarbeiten bearbeitet werden müssen. Die vorliegende Arbeit basiert auf theoretischen Konzepten; eine empirische Überprüfung der vorgeschlagenen Methoden steht aus. Besonders die Messung weicher Metriken wie subjektive Spielerfahrungen stellt eine methodische Herausforderung dar, die weiterer Klärung bedarf. Ebenso erfordert die praktische Anwendung konkrete Tools, die Designer:innen in ihrer Arbeit unterstützen. Zudem muss untersucht werden, wie sich Vorverständnisse in verschiedenen kulturellen Kontexten unterscheiden und welche Konsequenzen dies für die transkulturelle Spielentwicklung hat. Schließlich bleibt offen, ob Empathie als Designprinzip genreübergreifend funktionieren kann oder ob bestimmte ludische Strukturen diesem Ansatz stärker widerstehen als andere.

Zukünftige Forschung sollte daher die vorgeschlagenen Methoden empirisch untersuchen und darauf aufbauend konkrete Analyse- und Gestaltungstools entwickeln. Besonders vielversprechend erscheint die Entwicklung semiotischer Analyse-Frameworks, die speziell auf die Besonderheiten von Games zugeschnitten sind. Empirische Studien zur Horizontverschmelzung in verschiedenen Spielgenres könnten klären, wie sich Bedeutungsproduktion je nach Game Play und Kontext Struktur unterscheidet. Langzeitstudien könnten zeigen, wie sich empathiebasiertes Design langfristig auswirkt.

Die Integration von Game Studies und Designpraxis bleibt ein fortlaufendes Projekt, das nur durch kontinuierlichen Dialog zwischen Theorie und Praxis gelingen kann. Diese Arbeit versteht sich als Beitrag zu diesem Diskurs, indem sie theoretische Konzepte mit gestalterischen Fragestellungen verbindet und Perspektiven für eine methodisch fundierte, reflektierte Designpraxis aufzeigt.

Literaturverzeichnis

Archer, B. (1981). *A View of the Nature of Design Research*. In R. Jacques & J. Powell (Hrsg.), *Design : Science : Method*. Westbury House.

- Belman, J., & Flanagan, M. (2010). Designing games to foster empathy. *International Journal of Cognitive Technology*, 15(1), 11–19.
- Bizzocchi, J., & Tanenbaum, J. (2011). Well read: Applying close reading techniques to gameplay experiences. In D. Davidson (Hrsg.), *Well played 3.0: Video games, value and meaning* (S. 289–315). ETC Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.
- Burbach, J. & Trautzsch, N. (2025). *Das kreative Volumen: Wie Designer kreativen Freiraum für Rezipienten interaktiver Produkte schaffen*. Springer-Verlag.
- Bürdek, B. E. (2015). *Design: History, Theory and Practice of Product Design*. Birkhäuser.
- Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. Springer.
- Findeli, A. (2008). *Research through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research*. In *Proceedings of Focused, Swiss Design Network Symposium 2008* (S. 67-91).
- Frayling, C. (1993). *Research in Art and Design*, Royal College of Art Research Papers, Vol.1, No1, S. 1-5
- Gadamer, H.-G. (1960). *Wahrheit und Methode*. Mohr Siebeck.
- Gallagher, S. (2005). *How the body shapes the mind*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/0199271941.001.0001>
- Hoffman, M. L. (1987). The contribution of empathy to justice and moral judgment. In N. Eisenberg & J. Strayer (Hrsg.), *Empathy and its development* (S. 47–80). Cambridge University Press.
- Husserl, E. (1982). *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Erstes Buch: Allgemeine Einführung in die reine Phänomenologie* (K. Schuhmann, Hrsg.; W. Biemel, Übers.). Martinus Nijhoff.
- Isbister, K. (2016). *How games move us: Emotion by design*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262034997.001.0001>
- Inderst, R. (2020). *Digitale Medien und Methoden | Zeitschrift für Medienwissenschaft*. <https://zfmedienwissenschaft.de/online/open-media-studies-blog/digitale-medien-und-methoden>
- Inderst, R. T. & Trautzsch, N. (2025). *Spielräume des Wissens : Game Studies und Game Design zwischen Disziplin und Wissenschaft (Topographies of Knowledge : Game Studies and Game Design: Between Discipline and Science)*. Working Paper, 53, Neu-Ulm: Hochschule für angewandte Wissenschaften. https://publications.hnu.de/5436/1/Inderst_Trautzsch_Wissensspielr%C3%A4ume_WP_53.pdf
- Jonas, Wolfgang. (2007). Design Research and its Meaning to the Methodological Development of the Discipline, in: Ralf Michel (Hrsg.), *Design Research Now*, BAsel: Birkhäuser, S.187-206
- Jonas, W. & Chow, R. (2009). Beyond Dualisms in Methodology: An Integrative Design Research Medium „MAPS“ and some Reflections. In *Design Research Society Conference 2008, Sheffield*.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.

Keen, S. (2007). *Empathy and the novel*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195175769.001.0001>

Lindberg, T. S. (2014). *Design-Thinking-Diskurse: Bestimmung, Themen, Entwicklungen* [Doctoralthesis]. Universität Potsdam. <https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/frontdoor/index/index/docId/6733>

Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>

Merleau-Ponty, M. (2012). *Phänomenologie der Wahrnehmung* (R. Boehm, Übers.). De Gruyter.

Morris, C. W. (1938). *Foundations of the Theory of Signs*. University of Chicago Press.

Nelson, H. G., & Stolterman, E. (2012). *The design way: Intentional change in an unpredictable world* (2. Aufl.). The MIT Press.

Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Constellation.

Schell, J. (2020). *Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln*. MITP.

Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books.

Schweppenhäuser, G. & Friedrich, T. (2017). *Bildsemiotik: Grundlagen und Exemplarische Analysen Visueller Kommunikation*. Basel Birkhäuser Verlag GmbH.

Stephan, W. G. & Finlay, K. (2002). The role of empathy in improving intergroup relations. *Journal of Social Issues*, 58(4), 729–743. <https://doi.org/10.1111/1540-4560.00299>

Swink, S. (2008). *Game feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. CRC Press.

Thon, J.-N. (2007). Immersion revisited. Varianten von Immersion im Computerspiel des 21. Jahrhunderts. In: Hißnauer, Christian;Jahn-Sudmann, Andreas: medien – zeit – zeichen. Marburg: Schüren 2007, S. 125-132. <https://doi.org/10.25969/mediarep/14468>

Zimprich, T. (2023). Förderung von Empathie in der Gamedesignpraxis: Entwurf einer Schnittstelle von Gamedesignexpertise und Fachexpertise für (Serious) Games mit dem Ziel einer höheren Vergleichbarkeit. *IU Discussion Papers Design Architektur und Bau*, 2, 2. <https://doi.org/10.56250/3640>