UNIVERSITÄT AUGSBURG
Universitätsbibliothek

OPEN ACCESS
OPUS AUGSBURG

Moralische Dilemmata in digitalen Spielen: wie Computergames die ethische Reflexion fördern können

Jeffrey Wimmer

Angaben zur Veröffentlichung / Publication details:

Wimmer, Jeffrey. 2014. "Moralische Dilemmata in digitalen Spielen: wie Computergames die ethische Reflexion fördern können." *Communicatio Socialis* 47(3): 274–82. https://doi.org/10.5771/0010-3497-2014-3-274.

Nutzungsbedingungen / Terms of use:

CC BY 4.0

Dieses Dokument wird unter folgenden Bedingungen zur Verfügung gestellt: / This document is made available under these conditions:
CC-BY 4.0: Creative Commons: Namensnennung
Weitere Informationen finden Sie unter: / For more information see:
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de

Moralische Dilemmata in digitalen Spielen

Wie Computergames die ethische Reflexion fördern können.

Von Jeffrey Wimmer

Abstract Computerspiele können sowohl als moralische Objekte als auch als Agenten ethischer Werte verstanden werden. Spielerzählungen, Regelkontexte, Achievements oder Highscores legen nahe, was als richtig und tugendhaft in einem Spiel angesehen wird. Unter dieser Annahme können moralische Dilemmata in Spielen den Spieler für realweltliche moralische Dilemmata sensibilisieren und damit eine ethische Reflexion fördern. Der Beitrag skizziert und problematisiert die Besonderheiten von moralischen Dilemmata, die innerhalb des Spielkontexts Anwendung finden.

Die Klassiker der Spieltheorie veranschaulichen, dass das Phänomen Spiel seit jeher als eine wesentliche Quelle menschlicher Selbsterfahrung zu verstehen ist. Aus dieser Perspektive erscheint der Akt des Spiels als elementarer Bestandteil der menschlichen Kultur. Spielen besitzt die Macht, kulturelle Prozesse anzustoßen bzw. darauf einzuwirken. Auch die digitalen Formen des Spiels in Gestalt der Computerspiele besitzen heutzutage einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die individuelle Persönlichkeitsentwicklung und damit auf soziale und gesellschaftliche Zusammenhänge (vgl. grundlegend Krotz [2]2009). Da sie mittlerweile ein integraler Bestandteil des Medienmenüs des Großteils der Bevölkerung sind (vgl. z. B. Quandt et al. 2013), ist nicht so sehr die Frage bedeutend, „ob, sondern wie sich soziales Handeln der Individuen und die Formen des Zusammenlebens der Menschen auch durch das Potenzial des Computerspielens langfristig verändern“ (Krotz 2009, S. 37).

Computerspiele bieten Spielerinnen und Spielern eine komplexe Erfahrungsstruktur und damit bedeutungsgenerierende Freiräume, die neben der Spiellogik und dem Spielerlebnis stets auf repräsentative Aspekte verweisen. Diese Struktur ist allerdings nicht isoliert zu betrachten, sondern wird erst durch die

Dr. Jeffrey Wimmer ist Juniorprofessor für Kommunikationswissenschaft mit dem Fachgebiet Virtuelle Welten/Digitale Spiele am Institut für Medien und Kommunikationswissenschaft der TU Ilmenau.

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2014-3-274 - am 23.01.2026, 11:44:31. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Spielhandlungen der Nutzerinnen und Nutzer erfahrbar und damit letztlich durch deren Praktiken analytisch nachvollziehbar. Ein idealtypisches Beispiel sind die verschiedenen virtuellen Interaktions- und Kommunikationsräume der Online-Spielwelten, die das Bewusstsein der Gamer auf vielfältige Weise prägen können. Das gilt für ihr Zeitgefühl, die Steuerung ihrer Aufmerksamkeit, die Formierung von Emotionalität, Relevanzen und Orientierungsmodellen (vgl. z. B. Nickol/Wimmer 2012).

Computerspielwelten stellen für ihre Spieler also Lebenswelten für Selbstkonstruktion, Identitätserprobung und Gemeinschaftserfahrung dar. Sie sind als eine Art soziales Labor jenseits körperlicher Widerstände und realweltlicher Hindernisse zu verstehen. Diese kommunikativen Konstruktionsprozesse sind trotz ihres medialen Charakters unter bestimmten Voraussetzungen und in spezifischen Kontexten nicht weniger physisch wie psychisch wirkmächtig und damit auch in realweltlicher Hinsicht identitäts- und gemeinschaftskonstituierend. So gesehen kann das virtuelle Eintauchen in Computerspielwelten – jenseits der Zerstreuung und bloßen Unterhaltung – nicht nur einen Akt der individuellen Empfindung, sondern auch unter den geschilderten Bedingungen einen zutiefst ethischen wie moralischen Charakter besitzen. Aus dieser Perspektive erlangt die bislang in der Forschung eher vernachlässigte Frage nach den ethischen Implikationen des Computerspielens eine gewichtige Rolle (vgl. zu Ethik und Computerspiel im Überblick Friedrich 2013; Grimm/Capurro 2010; Sicart 2009; Zagal 2009).

Computerspiele und Ethik

Computerspiele können sowohl als moralische Objekte als auch als Agenten ethischer Werte verstanden werden. Denn bei näherem Hinsehen wird erkennbar, dass nicht nur ethische Werte und moralische Aussagen in ihrem Design verankert sind, sondern dass sie diese auch vermitteln (vgl. umfassend Sicart 2009). Spielerzählungen, Regelkontexte, Achievements oder Highscores legen nahe, was als richtig und tugendhaft in einem Spiel angesehen wird. Dieser Aspekt steht in einem engen Zusammenhang mit dem Spielerlebnis. Die Moral von Computerspielen liegt also nicht nur in dem, was sie sagen, sondern auch, wie sie es erzählen.

Diese Komplexität kann exemplarisch gut an dem dritten Level des militärischen Ego-Shooters „Call of Duty: Modern Warfare 2“ aus dem Jahr 2009 verdeutlicht werden. Diese Spielebene beinhaltet eine der kontroversesten und am meisten diskutierten Szenen in der Geschichte des Videospiels. In dieser sehr provo-

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2014-3-274 - am 23.01.2026, 11:44:31. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

zierenden und dabei sehr aufwendig gestalteten Spieletappe ist der Spieler in der Rolle eines US-amerikanischen Geheimagenten an einem Massaker durch russische Terroristen beteiligt. Diese Terrortat ist im Spiel Ausgangspunkt für einen globalen militärischen Konflikt zwischen den USA und Russland. Der Spieler hat nun drei Optionen:

- Um die Deckung zu behalten, kann er sich am Erschießen hilfloser Zivilisten beteiligen.
- Er kann sich dazu entscheiden, überhaupt nicht zu schießen und einfach den anderen Terroristen durch die Spielwelt zu folgen.
- Er kann selbst auf die Terroristen schießen. Wer dies tut, verliert die Deckung, wodurch er seine Spielrolle nicht korrekt erfüllt und das Spiel beendet wird.

In den zensierten Versionen des Spiels, wie der deutschen, ist das Schießen auf Zivilisten verboten, aber in der ungekürzten Version ist diese Möglichkeit aus der Perspektive der Spielerzählung der sinnvollste Weg zu Handeln. Die analytisch wie empirisch zu klärende Frage, die sich daraus ergibt, ist, inwieweit ein Spieler, der in diesem Beispiel an den virtuellen *Grausamkeiten* teilnimmt, die notwendige Distanz zum Geschehen einnimmt bzw. einnehmen kann. Ohne diese Distanz kann das Spielerlebnis – die Simulation einer Als-ob-Teilnahme an existentiellen Handlungen – allerdings nicht funktionieren (z. B. Spieler 2009, S. 86).

Als ein weiteres Spiel, das die Diskussion um Moral in Computerspielen geprägt hat, gilt das vor zehn Jahren erschienene „Manhunt". Hier schlüpft der Spieler oder die Spielerin in die Rolle eines verurteilten Verbrechers, der von einem Medienmogul freigekauft wird, um nun für diesen Morde vor laufender Kamera zu vollbringen. Besonders kontrovers dabei ist, dass der Spieler den Gewaltgrad der Morde selbst bestimmen kann und diese dann in unterschiedlichen Härtegraden präsentiert bekommt. Dieses Spielelement führte folgerichtig zur Indizierung des Spieles durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Allerdings gibt es in diesem Fall auch Meinungen, die das Spiel sogar als ethisch beachtenswert einstufen würden, da es einen Perspektivwechsel ermöglicht und die Spieler und Spielerinnen besondere moralische Entscheidungen treffen müssen (vgl. Zagal 2009, S. 6). Neben diesen beiden prominenten Beispielen für die Integration von Spielelementen, mit denen sich der Spieler oder die Spielerin im Spielverlauf moralisch auseinandersetzen muss, gibt es in letzter Zeit vermehrt Ansätze in Spielen, den Spieler direkt vor schwer entscheidbare Moralent-

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2014-3-274 - am 23.01.2026, 11:44:31. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

scheidungen zu stellen, die oftmals die Form eines moralischen Dilemmas einnehmen und den weiteren Verlauf des Spieles stark beeinflussen können. In solchen Entscheidungskonstellationen steckt – folgt man dem Ethik-Ansatz einiger Spielforscher – ein großes Potential für eine Form ethischer Spielerfahrung. Denn die spielinternen Entscheidungen des Spielers und die dahinterstehenden Werte machen ihn zu einem ethischen Akteur und damit seine Spielerfahrung moralisch. Beispiele hierfür sind Spiele bzw. Spielreihen wie „Deus Ex", „Fable", „Fallout", „GTA", „Mass Effect" oder „Star Wars: Knights of the old republic".

Ein moralisches Dilemma kann man grundsätzlich als eine Zwangslage definieren, bei der jemand die Wahl zwischen zwei oder mehr Optionen hat (Lind 2003, S. 78ff.). Die Alternativen entstehen dadurch, dass aufgrund eines Widerspruchs der Normen und Werte einer handelnden Person mit den Normen und Werten eines anderen Bezugssystems ein Konflikt entsteht, in dem sich der Handelnde verloren fühlt und sich nicht entscheiden kann, welchen Weg er einschlagen soll (Statman 1995, S. 7). Sellmaier (2008, S. 38ff.) spricht allgemein von drei Aspekten, die ein moralisches Dilemma ausmachen. Zum einen das Fehlen einer eindeutigen Handlungsanweisung, zum anderen die Notwendigkeit zu moralischem Versagen. Der Handelnde ist also dazu gezwungen, egal wie er sich entscheidet, ein moralisches Prinzip zu verletzen (Lind 2003, S. 18ff.). Das moralische Versagen führt so immer zu Schuld und Reue über das, was man getan hat (Railton 1996, S. 153). Drittens muss eine Entscheidungssituation eine Dringlichkeit aufweisen, so dass ein Nichtentscheiden moralische Konsequenzen hat, die deutlich schlechter sind als die konkurrierenden Handlungsoptionen.

Ein moralisches Dilemma liegt vor, wenn der Handelnde gezwungen ist, egal wie er sich entscheidet, ein moralisches Prinzip zu verletzen.

Moralische Entscheidungen

Was ist nun die Besonderheit von moralischen Dilemmata, die innerhalb des Spielkontexts Anwendung finden? Bezugnehmend auf das Aristotelische Konzept der Phronesis postuliert Schulzke (2009, S. 2), dass Spiele und ihre vielzähligen Entscheidungssituationen einen unschätzbaren erzieherischen Wert haben können. Durch das moralische Handeln in Spielen erhält der Spieler praktische Erfahrungen mit moralisch richtigen Entscheidungen oder kann bei unmoralischen Entscheidungen sein Handeln durch die erfahrenen Konsequenzen evaluieren. Die Spielerfahrungen treffen auf die intellektuellen und emotionalen Gesin-

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2014-3-274 - am 23.01.2026, 11:44:31. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

nungen der Spieler. Er wird quasi dazu gezwungen, mit den spielspezifischen Regeln und Ethiken zu interagieren (Pohl 2009b, S. 279). Unter dieser Annahme können moralische Dilemmata in Spielen also den Spieler oder die Spielerin für realweltliche moralische Dilemmata sensibilisieren und damit eine ethische Reflexion fördern.

Der Faktor Handlungskonsequenzen ist dabei als ausschlaggebender Faktor anzusehen (Schulzke 2009, S. 13; Zagal 2009, S. 7). Als ein Negativbeispiel nennt Sicart (2009, S. 159f.) erstaunlicherweise das populäre und von Kritikern gelobte Roleplaying-Shooter „BioShock". In diesem Spiel wird der Spieler vor die Wahl gestellt, kleine Mädchen („Little Sisters") zu töten, um „ADAM" (eine Ressource im Spiel) zu erhalten, die den Spieler mächtiger werden lässt, oder diese nicht zu töten, um dann nur die Hälfte des „ADAM" zu empfangen. Sicart argumentiert dabei, dass sich bei diesem Spielszenario im ersten Moment eine ethische Entscheidung vermuten lässt, die Implementierung ins Spiel allerdings unvollständig ist (Sicart 2009, S. 159), denn die hier vom Spieler zu treffende Entscheidung besitzt letztlich keine Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf, sondern nur auf das Ende des Spieles. Auch sind keine Reaktionen zum Beispiel in Form von Handlungen der vom Computer gesteuerten Spielfiguren im Spielverlauf auf den moralischen Standpunkt des Spielers oder der Spielerin festzustellen, um der Spielerentscheidung eine Bedeutung zu geben. So ist es für Sicart plausibel anzunehmen, dass der Spieler eher nach einer Spielerlogik handelt, das heißt das Erreichen seiner Ziele möglichst effizient und effektiv anstrebt, und nicht abhängig macht von seiner moralischen Einstellung. Ein verändertes Vergeben von Spielressourcen zählt dabei nicht zu einer richtigen Konsequenz, die den Spieler seine Taten auch spüren lässt.

Sicart (2009) weist auch auf den für Computerspiele wichtigen Aspekt der Integration und eines Gut und Böse der Spielerhandlungen im Computerspiel mithilfe eines sichtbaren oder unsichtbaren Moralbewertungssystems hin (vgl. weiterführend Schröter 2013). Eine systematische und sichtbare Bewertung der Spielerhandlungen zum Beispiel durch das Anzeigen von *Karma-Punkten* oder von Avatar-Gesichtszügen können dem Spieler jede moralische Verantwortung nehmen, der Prozess der Selbst-Evaluation würde nur zu einem weiteren Element des Spielsystems werden und kein Teil der moralischen Reflexionsleistung, die der Spieler erfahren soll. Denn durch eine Implementierung sichtbarer Moralsysteme würde der Spieler oder die Spielerin nur noch

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2014-3-274 - am 23.01.2026, 11:44:31. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Entscheidungen treffen, die vom Spielsystem bewertet werden (Sicart 2009, S. 212; Schröter 2013, S. 140). Pohl (2010, S. 117) verdeutlicht am Fallbeispiel des Spiels „Fable“, dass eine simplifizierende Einteilung in ein Gut und Böse der Spielerhandlungen nicht förderlich sei, um den Spieler moralisch in ein Spiel zu involvieren. Beide Handlungsoptionen seien keine Optionen, die Zweifel oder Ambivalenz bei Spieler oder Spielerin erzeugen. Denn der Spieler kann im Vorfeld erahnen, wie seine Handlung bewertet wird und keine der Optionen ist letztlich an eine einschränkende Konsequenz gebunden (Pohl 2010, S. 118).

Aber wie kann man ein moralisches Dilemma in Computerspielen gut darstellen? Zagal führt an, dass zum Beispiel das Vergeben von spezifischen Punkten kein moralisches Dilemma wäre, da es eher eine Entscheidung auf Basis der Spielmechanik als auf ethischen Richtlinien darstelle. Generell spricht er davon, dass ein moralisches Dilemma nur dann vorliegt, wenn der Spieler eine direkte Entscheidungskraft über den Ausgang eines ethischen Konfliktes besitzt. Eine Entscheidung des Spielers aufgrund des vorangegangenen Spielverlaufs schließt er dabei aus (Zagal 2009, S. 7). Eine weitere Kategorisierung nennt Pohl (2009b, S. 284). Sie definiert zwei Darstellungsformen moralischer Dilemmata in Spielen. Zum einen den elementaren Konflikt, eine Entscheidung treffen zu müssen, die die Entwicklung eines Spieles beeinflusst, zum anderen eine explizite Simulation einer moralischen Situation, die in das Spiel bzw. die Spielstruktur eingepflegt ist. Die Übertragung der Verantwortung auf den Spieler und die notwendige Beurteilung seiner Entscheidungen werden als eine Form der Simulation moralischer Situationen in Spielen gesehen. Die explizite Erklärung der Entscheidungen des Spielers oder der Spielerin als entweder gut oder böse wird als andere Form der Simulation moralischer Situationen verstanden (Pohl 2009b, S. 285).

Ein ideales Szenario für ein moralisches Dilemma ist eines mit dem Potential zu guten und bösen Entschlüssen, mit signifikanten Folgen für den Spielverlauf.

Der Spieler hat strikte rationale Gründe, sich für eine Option zu entscheiden, aber jede Entscheidung ist immer auch seine individuelle wie emotionale Entscheidung. Jeder Spieler bewertet und verhält sich also in bestimmten Spielsituationen unterschiedlich (Pohl 2009b, S. 284). Ein ideales Szenario für ein moralisches Dilemma ist eines mit dem Potential zu guten und bösen Entschlüssen, die signifikante Folgen für den Spielverlauf besitzen. Allerdings sollte der Spieler keine vollständigen Informationen über die Details des Dilemmas haben, zum Beispiel wenn ihm die wahren Absichten eines vom Computer gesteuerten Nichtspieler-

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2014-3-274 - am 23.01.2026, 11:44:31. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Charakters (NPC) verborgen bleiben oder erst später ersichtlich würden (Schulzke 2009, S.9f.). Dadurch würden die moralischen Dilemmata für Spieler durch die wenigen verfügbaren Informationen herausfordernder und somit förderlicher für die Reflexion moralischen Handelns. Auch Pohl (2010, S. 119) nennt ein ähnliches Szenario, dass ihrer Meinung nach ein Spiel erst moralisch wertvoll mache. Dazu müsste ein Spiel den Spieler bewusst oder unbewusst auf seine Moral ansprechen. Dies wäre der Fall, wenn das Spiel „den Spieler zwänge, eine uninformierte Entscheidung zu treffen und/oder er in Kauf nehmen müsste, dass sich daraus Konsequenzen ergeben, die nicht mehr rückgängig zu machen sind oder die einen Zustand hervorrufen, den es unter anderen Bedingungen so nicht gegeben hätte“ (Pohl 2010, S. 119). Wichtig für eine moralische Entscheidung im Spiel ist es also, eine Doppeldeutigkeit der Situation mit einer festen Restriktion für Spieler und Spielerin zu verbinden (Pohl 2010, S. 119f.), dadurch würde der Spieler auf eine persönliche Weise mit ins Spiel eingebunden (Pohl 2009b, S. 279).

Einschränkungen und Ausblick

Inwieweit diese moralischen Entscheidungssituationen von den Spielern wirklich angenommen werden, kann an dieser Stelle nicht beantwortet werden. Eine explorative Studie von Lange (2014) zeigt beispielsweise, dass Spieler eher den guten Weg bzw. die Spielerinkarnation anstatt des Bösen präferieren. Auch die Grundeinstellungen zum Spiel oder eine momentane Gefühlslage können die Entscheidungen im Spiel maßgeblich beeinflussen. So ist beispielsweise empirisch ungeklärt, inwieweit eine emotionale Bindung im Spiel die Spielerentscheidung während eines Dilemmas beeinflussen kann. Unter der Annahme einer emotionalen Involvierung des Spielers kann von einer ganz anderen Wirkung moralischer Dilemmata ausgegangen werden, was eine Entscheidung in bestimmten Bereichen sicherlich vereinfacht, in anderen aber auch erschweren kann. Eine Entscheidung auf Leben und Tod im Spiel hätte für den Spieler eine ganz andere Bedeutung, wenn er zu den beteiligten NPC eine emotionale Bindung aufgebaut hätte oder, wie Hablesreiter behauptet, einen „virtuellen Freund“ durch die Entscheidung verlieren würde (2010, S. 120). Auch wenn derartige Entscheidungen keine Auswirkungen auf den Spielverlauf besitzen, können sie den Spieler doch berühren: Er kann sich aufgrund einer Entscheidung

In Spielen sollten Konflikte verständlich dargestellt, Moralentscheidungen eindeutig gefordert und die konsequente Durchsetzung verfolgt werden.

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2014-3-274 - am 23.01.2026, 11:44:31. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

schuldig fühlen und so, zumindest auf emotionaler Ebene, einen veränderten Spielverlauf erleben. Auch gilt es analytisch stärker zu berücksichtigen, dass jegliche Spielerfahrung und -evaluation in realweltliche Kontexte eingebettet ist. So arbeitet Page (2012) heraus, dass chinesische Computerspieler das virtuelle Töten vor dem Hintergrund neoliberaler Reformen moralisch positiv beurteilen. Um eine ethisch-moralische Reflexion zu ermöglichen, sollten in zukünftigen Spielen die Konflikte nicht nur verständlich dargestellt und Moralentscheidungen eindeutig gefordert, sondern auch die konsequente Durchsetzung verfolgt werden, damit die Spieler ihre ethisch-moralischen Einstellungen zu bewerten lernen.

Der Beitrag fokussierte eine stark spieler- und spielorientierte Dimension von Computerspielethik, die im Rahmen der zunehmenden Popularität von Computerspielethik weiter an Relevanz gewinnen wird. Neben diesen spielimmanenten ethischen Aspekten können aber auch weiterführende medienethische Fragestellungen auf der Meso- und Makroebene formuliert werden, die der theoretischen wie empirischen Beantwortung (noch) harren: Was ist zum Beispiel die ethische Verantwortung von Spieleentwicklern und der Spieleindustrie in Bezug auf einzelne Spiele und die Gesellschaft im Allgemeinen? Welcher Rolle, falls überhaupt, können Spiele als kritisches, kulturelles Korrektiv im Vergleich zu anderen (traditionellen) Massenmedien spielen?

Literatur

Grimm, Petra/Capurro, Rafael (Hg.) (2010): Computerspiele – Neue Herausforderungen für die Ethik? Stuttgart.

Friedrich, Jasper A. (2013): Computerspiele und Medienethik: zur Systematik des Forschungsfeldes. In: Bigl, Benjamin/Stoppe, Sebastian (Hg.): Playing with virtuality: Theories and methods of computer game studies. Frankfurt am Main, S. 369-395.

Hablesreiter, Roland (2010): FILM vs. COMPUTERSPIEL – Storytelling als gemeinsame Stärke. Magisterarbeit. Universität für Musik und darstellende Kunst. http://storage.maehring.at/TEMP/Diplomarbeit_Roland_Hablesreiter_100428.pdf (zuletzt aufgerufen am 23.9.2014).

Krotz, Friedrich (^{2}2009): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus: Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 25-40.

Lange, Amanda (2014): „You're Just Gonna Be Nice": How Players Engage with Moral Choice Systems. In: Game Criticism, 1. Jg., H. 1. http://gamescriticism.org/articles/lange-1-1/ (zuletzt aufgerufen am 23.9.2014).

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2014-3-274 - am 23.01.2026, 11:44:31. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Lind, Georg (2003): Moral ist lehrbar. Handbuch zur Theorie und Praxis moralischer und demokratischer Bildung. München.

Nickol, Jana/Wimmer, Jeffrey (2012): Online-Spiele(n) im Alltag der Spieler. Eine medienethnografische Analyse der Aneignung digitaler Spiele am Beispiel des Browser-Spiels Hattrick. In: SC/M (Studies in Media/Communication), 1. Jg., H. 2, S. 257-281.

Page, Richard (2012): Leveling up: Playerkilling as ethical self-cultivation. In: Games and Culture, 7. Jg., H. 3, S. 238-257.

Pohl, Kirsten (2009a): Ethical reflection and emotional involvement in computer games. In: Günzel, Stephan et al. (Hg.): Conference proceedings of the philosophy of computer games conference 2008. Potsdam, S. 92-107.

Pohl, Kirsten (2009b): Just a game? Simulating moral issues. In: Baumbach, Sibylle/Grabes, Herbert/Nünning, Ansgar (Hg.): Literature and values. Literature as a medium for representing, disseminating and constructing norms and values. Trier, S. 279-292.

Pohl, Kirsten (2010): Repräsentation von Moral im Computerspiel am Beispiel von Fable. In: Capurro, Rafael/Grimm, Petra (Hg.) (2010): Computerspiele – Neue Herausforderungen für die Ethik? Stuttgart, S. 109-125.

Quandt, Thorsten et al. (2013): Digitale Spiele. Stabile Nutzung in einem dynamischen Markt. In: Media Perspektiven, 44. Jg., H. 10, S. 483-492.

Railton, Peter (1996): The diversity of moral dilemma. In: Mason, H. E. (Hg.): Moral dilemmas and moral theory. New York, Oxford, S. 144-160.

Schulzke, Marcus (2009): Moral decision making in Fallout. In: Game Studies, 9. Jg., H. 2. http://gamestudies.org/0902 (zuletzt aufgerufen am 23.9.2014).

Sellmaier, Stephan (2008): Ethik der Konflikte. Stuttgart.

Sicart, Miguel (2009): The ethics of computer games. Cambridge.

Spieler, Klaus (2009): Ethik der Computerspiele: Computerspiele in Kultur und Bildung. In: Günzel, Stephan/Liebe, Michael/Mersch, Dieter (Hg.):DIGAREC Lectures 2008/09: Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage. Potsdam, S. 84-92. http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2009/3329/pdf/digarec02_S084_092.pdf (zuletzt aufgerufen am 23.9.2014).

Schröter, Felix (2013): Das moralische Dilemma. Zur (Un)möglichkeit moralischer Ambivalenz in digitalen Spielen. In: BMWFJ (Hg.): Game Over. Was nun? Vom Nutzen und Nachteil des digitalen Spiels für das Leben. Dokumentation der Tagung Future and Reality of Gaming 2012. Wien, S. 133-146,

Statman, Daniel (1995): Moral Dilemma. Amsterdam

Zagal, Jose P. (2009): Ethically notable videogames: Moral dilemmas and gameplay. In: DiGRA (Hg.): Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory. Proceedings of DiGRA 2009. www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.13336.pdf (zuletzt aufgerufen am 23.9.2014).

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2014-3-274 - am 23.01.2026, 11:44:31. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -