

DIGAREC Series 07

Der kluge Spieler und die Ethik des Computerspielens

Ralf Wunderlich

DIGAREC Series 07

Universitätsverlag Potsdam 2012

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.de> abrufbar.

Universitätsverlag Potsdam 2012

Am Neuen Palais 10, 14469 Potsdam

Tel.: ++49 (0) 331 / 9 77 25 33

Fax: ++49 (0) 331 / 9 77 22 92

Web: <http://info.ub.uni-potsdam.de/verlag.htm>

E-Mail: verlag@uni-potsdam.de

DIGAREC Series wird herausgegeben von:

Digital Games Research Center (www.digarec.org)

Wissenschaftlicher Beirat:

Prof. Dr. Hartmut Asche (Institut für Geographie, Universität Potsdam)

Prof. Dr. Oliver Castendyk (Medienrecht, Erich Pommer Institut Potsdam)

Prof. Winfried Gerling (Fachbereich Design, Fachhochschule Potsdam)

Prof. Dr. Petra Grell (Department Erziehungswissenschaft, Universität Potsdam)

Prof. Dr. Stephan Günzel (Medientheorie, Berliner Technische Kunsthochschule)

Prof. Dr. Barbara Krahé (Institut für Psychologie, Universität Potsdam)

Prof. Dr. Dieter Mersch (Institut für Künste und Medien, Universität Potsdam)

Prof. Dr. Torsten Schaub (Institut für Informatik, Universität Potsdam)

Prof. Ulrich Weinberg (School of Design Thinking, Hasso-Plattner-Institut Potsdam)

Teilw. zugl.: Potsdam, Univ., Masterarbeit, 2010

Das Manuskript ist urheberrechtlich geschützt.

Layout: Klaus Zimmermann (www.signandshine.com)

Satz: Ralf Wunderlich

Proof-Editing: Antti Mäkeläinen

Druck: docupoint GmbH Magdeburg

ISSN 1867-6219 (print), 1867-6227 (online)

ISBN 978-3-86956-157-8

Zugleich online veröffentlicht auf dem Publikationsserver der Universität Potsdam:

URL <http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2012/5551/>

URN [urn:nbn:de:kobv:517-opus-55518](http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:kobv:517-opus-55518)

[<http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:kobv:517-opus-55518>]

Eines Nachts wachte ich auf und dachte: „Vielleicht ist das die einzige Vorwortmöglichkeit deines Lebens, mach was draus.“ Dann schlief ich wieder ein.

Inhalt

Intro: Ludi incipiant – Mögen die Spiele beginnen – 008

Prelude: Über das Computerspiel – 012

1. Level: Problemexposition – 019

2. Level: Argumente der Computerspielgegner – 026

2.1 Computerspiele in der öffentlichen Meinung – 026

2.2 Flashback: Kritik an einem jungen Medium – 027

2.3 Wissenschaftliche Contra-Positionen – 034

2.3.1 Folgenethischer Ansatz – 035

2.3.2 Pflichtethischer Ansatz – 054

2.3.3 Tugendethischer Ansatz – 070

Cut-Scene: Ludere causa ludendi –

Spielen um des Spielens willen – 101

**3. Level: Miguel Sicart und die Antwort der Computerspielbe-
fürworter – 104**

3.1 Computerspiele als moralische Objekte – 105

3.2 Computerspieler als moralische Subjekte – 113

3.3 Computerspielen als moralische Handlung – 120

3.4 Der kluge Spieler – 127

4. Level: Ethik des Computerspielens – 131

**5. Level: Auf dem Weg zu einer Ethik des Computer-
spiels – 143**

Outro: Ludendo discimus – Durch Spielen lernen wir – 148

Nachweise – 150

Biografie – 165