

Philip Dietrich

Moralische Entscheidungen in virtuellen Handlungswelten

**Verantwortliche Vermittlung
gesellschaftlich relevanter Themen
im Videospiel**



P. Dietrich: Morale Entscheidungen in virtuellen Handlungswelten

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <https://www.dnb.de> abrufbar.

[Zugl.: Inauguraldissertation, Universität Passau, 2025]

Die Dissertation ist als freie Online-Version über den OPUS4-Publikationsserver der Universität Passau erreichbar: URN: urn:nbn:de:bvb:739-opus4-18481, URL: <https://opus4.kobv.de/opus4-uni-passau/frontdoor/index/index/docId/1848>.

Es gelten die Lizenzbestimmungen der Online-Version.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz – <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>.



© 2025 Philip Dietrich. Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung des Autors möglich.

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2025. Für die Printversion geringfügig bearbeitet und um ein Vorwort ergänzt.

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektorat und Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-213-5

Inhaltsverzeichnis

Vorwort zur Buchausgabe	7
1 Zwischen Unterhaltung, Verherrlichung und Vermittlung – Das Medium des Videospiels	15
2 Abgrenzung des Untersuchungsgegenstands	21
2.1 Genealogie der Spielwissenschaft	21
2.2 Game Studies als interdisziplinäres Forschungsfeld	32
3 Videospiele und digitale Medienethik	37
4 Digitale Moral Agency	41
5 Lernfunktionen digitaler Spiele	45
6 Publikationen	49
6.1 Teilstudie A: „Diese Handlung wird Konsequenzen haben! – Videospiele als generationsübergreifende Chance des moralischen Lernens“	50
6.2 Teilstudie B: „Zwischen Spiel und Geschichte – Verantwortung und Ethik in der Darstellung des Nationalsozialismus in Videospiele“	58
6.3 Teilstudie C: „Die Rolle von Narration und Interaktion in digitalen Spielen – Vermittlung von Nachhaltigkeit durch Perspektivwechsel und Rollenübernahme“	65
6.4 Teilstudie D: „(Neuro-)Aesthetics: Beauty, ugliness, and ethics“	70
7 Synthese	77
8 Abschließende Betrachtung und Ausblick	85
Literatur	89
Ludografie	107

Anhang A

„Diese Handlung wird Konsequenzen haben! – Videospiele als generationsübergreifende Chance des moralischen Lernens“ **Fehler!**
Textmarke nicht definiert.

Anhang B

Zwischen Spiel und Geschichte – Verantwortung und Ethik
in der Darstellung des Nationalsozialismus in Videospiele 129

Anhang C

Die Rolle von Narration und Interaktion in digitalen Spielen –
Vermittlung von Nachhaltigkeit durch Perspektivwechsel und
Rollenübernahme 144

Anhang D

(Neuro-) Aesthetics: Beauty, ugliness, and ethics 159