

**Philip Dietrich**

# **Moralische Entscheidungen in virtuellen Handlungswelten**

**Verantwortliche Vermittlung  
gesellschaftlich relevanter Themen  
im Videospiel**

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

P. Dietrich: Moralische 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](http://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.

Korrektur 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

	<b>Vorwort zur Buchausgabe</b>	<b>7</b>
<b>1</b>	<b>Zwischen Unterhaltung, Verherrlichung und Vermittlung – Das Medium des Videospiele</b>	<b>15</b>
<b>2</b>	<b>Abgrenzung des Untersuchungsgegenstands</b>	<b>21</b>
2.1	Genealogie der Spielwissenschaft	21
2.2	Game Studies als interdisziplinäres Forschungsfeld	32
<b>3</b>	<b>Videospiele und digitale Medienethik</b>	<b>37</b>
<b>4</b>	<b>Digitale <i>Moral Agency</i></b>	<b>41</b>
<b>5</b>	<b>Lernfunktionen digitaler Spiele</b>	<b>45</b>
<b>6</b>	<b>Publikationen</b>	<b>49</b>
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 Videospielen“	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
<b>7</b>	<b>Synthese</b>	<b>77</b>
<b>8</b>	<b>Abschließende Betrachtung und Ausblick</b>	<b>85</b>
	<b>Literatur</b>	<b>89</b>
	<b>Ludografie</b>	<b>107</b>

**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 Videospielen 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