merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

# André Weßel: Ethik und Games

Beitrag aus Heft »2016/06: Digitale Spiele«

Das Bildungspotenzial digitaler Spiele im Hinblick auf Möglichkeiten der Förderung von ethischem Reflexionsvermögen und moralischer Entscheidungskompetenz ist bislang wenig erforscht, auch in der Praxis ist das Thema bisher kaum präsent. Im vorliegenden Beitrag soll daher auf der Basis einer empirischen Studie der Frage nach den Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion moralischen Handelns nachgegangen werden. Hierzu wurde ein Forschungssetting entwickelt, das gleichzeitig als Vorlage für Lehr-/Lernsettings fungieren kann.

Literatur:

Beauchamp, Tom/Childress, James (1994). Principles of Biomedical Ethics. New York/Oxford: Oxford University Press.

Birnbacher, Dieter (2013). Analytische Einführung in die Ethik. 3., durchges. Aufl. Berlin/Boston: De Gruyter.

Bohnsack, Ralf/Marotzki, Winfried/Meuser, Michael (Hrsg.) (2011). Hauptbegriffe qualitativer Sozialforschung. 3. Aufl. Opladen/Farmington Hills: Budrich.

Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus/Ring, Sebastian (Hrsg.) (2014). Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: kopaed.

Fenner, Dagmar (2008). Ethik. Tübingen/Basel: Francke.Fenner, Dagmar (2010). Einführung in die Angewandte Ethik. Tübingen: Narr Francke Attempto.

Fritz, Jürgen (2011). Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Berlin: Vistas.

Fromme, Johannes/Biermann, Ralf/Kiefer, Florian (2014). Computerspiele. In: Meister, Dorothee/von Gross, Friederike/Sander, Uwe (Hrsg.), Enzyklopädie Erziehungswissenschaft Online. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.

Gert, Bernard (1983). Die moralischen Regeln. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Günzel, Stephan/Liebe, Michael/Mersch, Dieter (Hrsg.) (2009). Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: University Press.

Heron, Michael/Belford, Pauline (2014). ‚It's only a game' – ethics, empathy and identification in game morality systems. In: The Computer Games Journal, Vol. 3.
tcjg.weebly.com/uploads/9/3/8/5/9385844/tcgj_31_heronbelford.pdf [Zugriff: 12.04.2016].

Hoblitz, Anna/Ganguin, Sonja (2014). Digitale Spiele im Schulunterricht? Game-based Learning in formalen



kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Bildungskontexten. In: Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus/Ring, Sebastian (Hrsg.), Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: kopaed, S. 79-90.

Lauffer, Jürgen/Röllecke, Renate (Hrsg.) (2012). Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven. München: kopaed.

Lüders, Christian (2011). Teilnehmende Beobachtung. In: Bohnsack, Ralf/Marotzki, Winfried/Meuser, Michael (Hrsg.), Hauptbegriffe qualitativer Sozialforschung. 3. Aufl. Opladen/Farmington Hills: Budrich. S. 151-153.

Mayring, Philipp (2010). Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 11., akt. u. überarb. Aufl. Weinheim/Basel: Beltz.

McGonigal, Jane (2012). Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern. München: Heyne.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2015). JIM-Studie 2015. Jugend, Information, (Multi-) Media. www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf15/JIM_2015.pdf [Zugriff: 06.04.2016].

Meister, Dorothee/von Gross, Friederike/Sander, Uwe (Hrsg.) (2014). Enzyklopädie Erziehungswissenschaft Online. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.

Nagenborg, Michael (2006). Computerspiele als Gegenstand der Angewandten Ethik. In: Zeitschrift für Didaktik der Philosophie und Ethik 28 (3), S. 197-208.

Plass-Fleßenkämper, Benedikt (2014). Interview mit Pawel Miechkowski und Karol Zajaczkowski, www.gamona.de/games/this-war-of-mine,was-wuerdest-du-tun-wenn-deine-stadt-bombardiert-wird:article.html [Zugriff: 23.03.2016].

Pohl, Kirsten (2009). Ethical Reflection and Emotional Involvement in Computer Games. In: Günzel, Stephan/Liebe, Michael/Mersch, Dieter (Hrsg.), Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: University Press, S. 92-107.

Ring, Sebastian. (2012). Wie kommt die Moral ins Spiel? Spielerdiskurse über moralische Implikationen des Spiels Grand Theft Auto IV. In: Lauffer, Jürgen/Röllecke, Renate (Hrsg.), Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven, München: kopaed.

Schäffer, Burkhard (2011). Gruppendiskussion. In: Bohnsack, Ralf/Marotzki, Winfried/Meuser, Michael (Hrsg.), Hauptbegriffe qualitativer Sozialforschung. 3. Aufl. Opladen/Farmington Hills: Budrich. S. 75-80.

Schulzke, Mark (2009). Moral decision-making in Fallout. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, Vol. 9. URL: gamestudies.org 0902/articles/schulzke [Zugriff: 21.04.2016].

Sicart, Miguel (2005). Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games. In: International Review of Information Ethics, Vol. 4 (12/2005), S. 13-18, www.i-r-i-e.net/inhalt/004/Sicart.pdf [Zugriff: 17.05.2016].

Sicart, Miguel (2009). The Ethics of Computer Games. Cambridge, MA/London: MIT Press.Sicart, Miguel (2013). Beyond choices. The Design of Ethical Gameplay, Cambridge, MA/London: MIT Press.Vollbrecht, Ralf (2008). Computerspiele als medienpädagogische Herausforderung. In: Fritz, Jürgen (Hrsg.), Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Welten für Eltern und Pädagogen. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 236-262.

Wimmer, Jeffrey (2014). Moralische Dilemmata in digitalen Spielen. Wie Computergames die ethische Reflexion fördern können. In: Communicatio Socialis, 47 (3), S. 274-282.

Witting, Tanja (2010). Wie Computerspiele beeinflussen. In: AJS Informationen. Analysen, Materialien, Arbeitshilfen zum Jugendschutz, Nr. 1/2010, S. 10-16. www.ajs-bw.de/media/files/ajs-info/AJS-Info_1-2010.pdf [Zugriff: 18.04.2016].

Wunderlich, Ralf (2012). Der kluge Spieler und die Ethik des Computerspielens. Potsdam: Universitätsverlag.Zagal, José P. (2009). Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay, www.digra.org/dl/db/09287.13336.pdf [Zugriff: 23.05.2016].

Zimmerman, Eric/Chaplin, Heather (2013). Manifesto. The 21st Century will be defined by Games. kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204 [Zugriff: 02.06.2016].