



# **Die Körperfresser kommen. Medienethische Herausforderungen durch Computerspielkultur**

TH Köln/Spielraum: Medienpädagogische  
Netzwerktagung

12./13. Juni 2017

Prof. Dr. Jeffrey Wimmer



# 1. Intro und Ausgangspunkt(e)



**ezra1pound** vor 3 Jahren

It happened. Only it takes place more slowly in real life. Not ma

Antworten • 7



**Ari Hansson** vor 2 Jahren

And they use the Internet to hunt down those of us who s  
for me any minute now.

Antworten • 4



**Garl Vinland** vor 2 Jahren

Everything's fine folks. Nothing to worry about here. Just

Antworten • 4

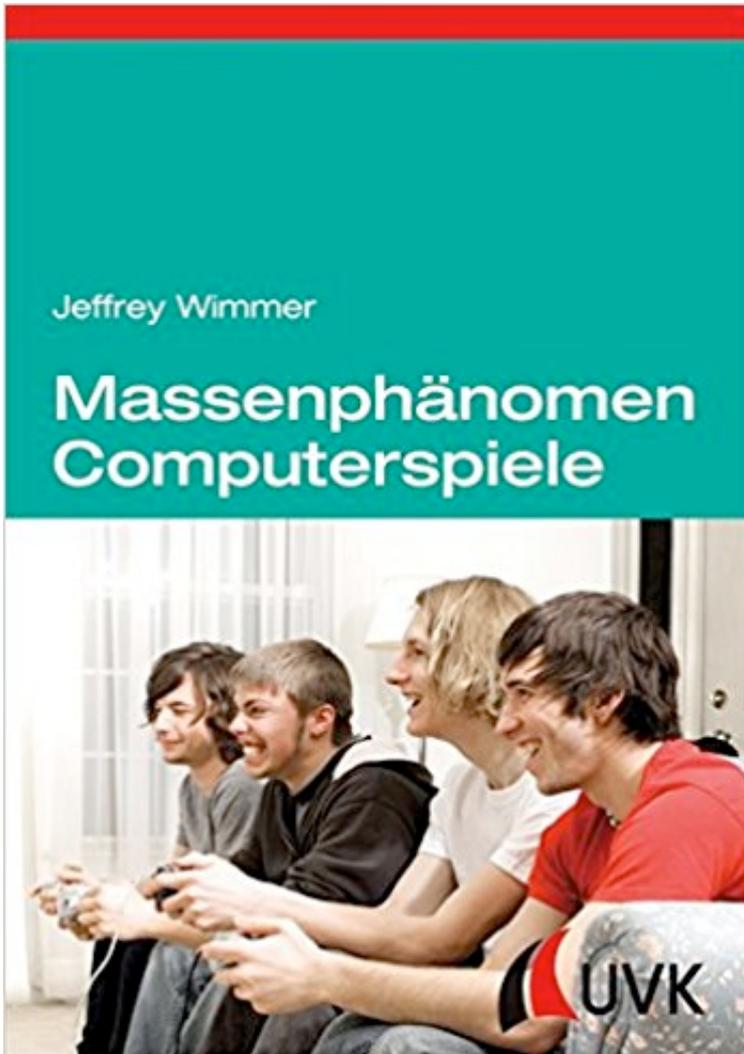


ome



Trotz einer aktuell breiten Debatte um das Kulturgut Computerspiele dominieren in öffentlichen Diskursen und z.T. auch in der empirischen Kommunikationsforschung noch immer oftmals (unausgesprochene) monokausale und unterkomplexe Wirkungsvermutungen. Diese gehen auch oftmals mit technikedeterministischen Vorstellungen einher, wie sie idealtypisch z.B. in der Debatte um die Wirkung von Computerspielen offenbar werden. (Wimmer 2013)

Wimmer, J. (2013): Kontextualisierung vs. Komplexitätsreduktion. Medienwirkung aus kulturtheoretischer Perspektive. In: Fahr, A./Schweiger, W. (Hg.): Handbuch Medienwirkungsforschung. Wiesbaden: VS Verlag, 113-128



## Altersverteilung der Nutzer digitaler Spiele in Deutschland

Nutzer von Computer- und Videospiele, die mindestens gelegentlich spielen

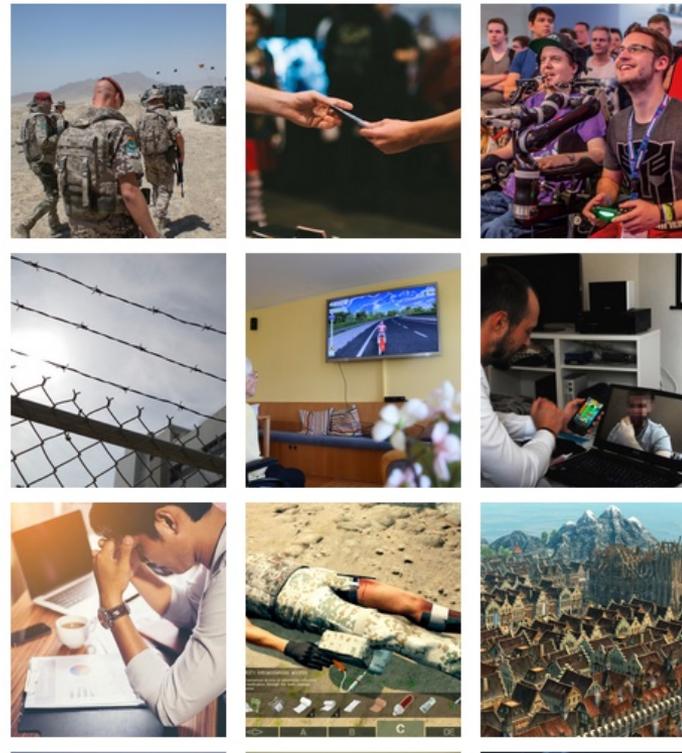


# GRENZ<sup>2</sup> GAMER

Was uns Spielen bedeutet  
Ein Projekt der DLR und Striker Media Brands

Grenzen sind überall. Sie halten Menschen ab, teilen ein, sperren aus. Grenzen werden jedoch auch überwunden. Davon soll dieses Projekt erzählen.

Beispiel: <http://www.sueddeutsche.de/digital/computerspiele-fadi-spielt-um-sein-leben-1.3529019>





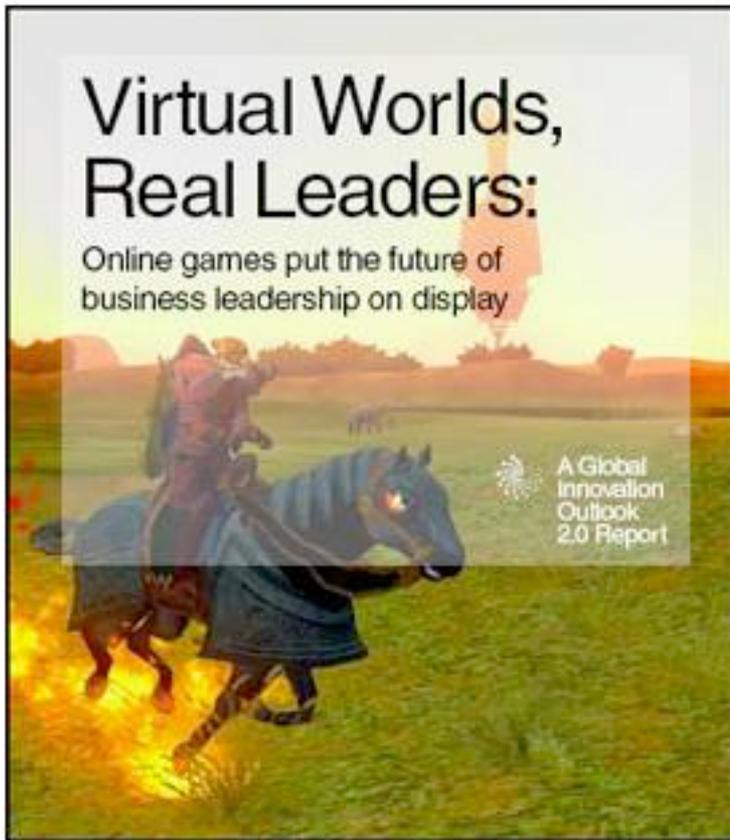
Computerspiele **prägen** die alltägliche Lebenswelt nicht nur im Moment ihrer Nutzung, sondern auch in längerfristiger Hinsicht durch ihre Kommunikationsprozesse und -inhalte, die wiederum die Auffassung der Lebenswelt verändern. Aus personaler Perspektive stellen sie Sozialisierungs- und Identitätsangebote dar und prägen das kommunikative Handeln der Menschen insgesamt (Krotz 2007, Wimmer 2013)



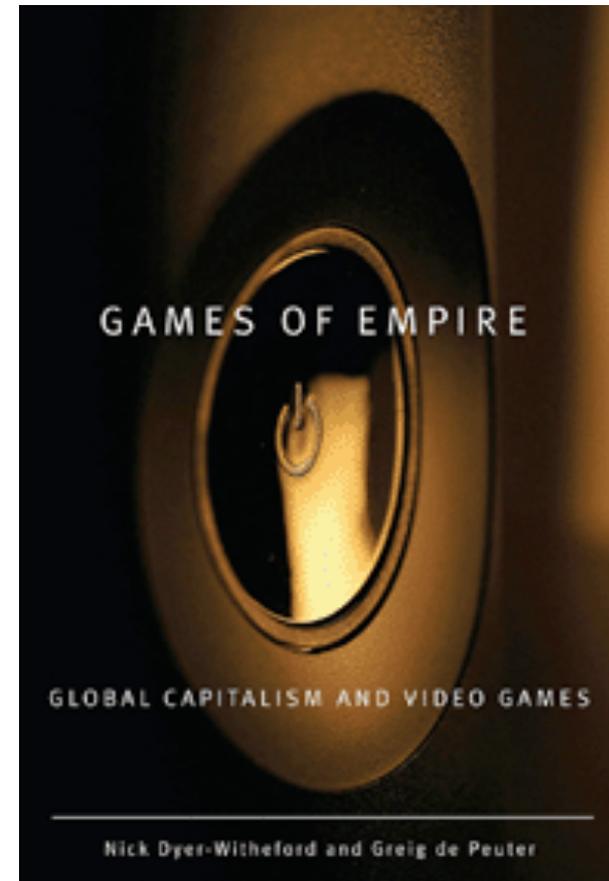
# Sozialisation in und durch virtuelle Welten



... bezieht sich auf die zum Teil höchst differenzierten Praktiken des täglichen Umgangs, die damit zusammenhängenden jeweils recht unterschiedlichen, individuellen Erfahrungen wie auch auf deren Einbettung in die Alltagswelt der Spieler. (Beispiel GTA vs. Airline Simulation)



**vs.**



**Computerspielwelten sind nicht unabhängig von ökonomischen und politischen Interessen, „öffentlich-rechtliche“ Spiele eine Utopie.**

# Neue und umkämpfte Identitätsräume auch in Deutschland

EINE  
BUNDESWEHR  
ORIGINALSERIE

AB NOVEMBER WIRD  
**DRAUSSEN**  
GESPIELT.

Die  
**REKRUTEN**  
DEINE GRUNDAUSBILDUNG ALS WEBSERIE

YouTube DIE NEUE SERIE  
MO-FR 17 UHR  
JETZT ABONNIEREN!

youtube.de/DieRekruten

Bundeswehr

bundeswehrkarriere.de

## OBEY

von Christian Huberts

*Im Computerspiel spukt der Geist des autoritären  
Kapitalismus. Gehorsam gegenüber  
Leistungsbefehlen ist die oberste Bedingung zum  
Mitspielen. Und Gamer finden das schon  
irgendwie ziemlich geil. Schlechte  
Voraussetzungen für eine Revolution.*

Aktuelle Ausgabe der WASD <sup>10</sup>

## **2. Ethische Problemfelder aktueller Computerspielkultur(en)**



- **Ethik sucht nach allgemeingültigen Begründungen für gutes und gerechtes Handeln.**
- **Ethik macht sensibel dafür, dass jeder über die Güte seines Handelns verantwortlich entscheiden sollte und (meistens) auch kann.**
- **Aufklärung menschlicher Praxis und Einübung in ethische Argumentationsweisen**
- **Sie zielt auf Innen- bzw. Selbststeuerung**

Schicha, Christian / Brosda, Carsten (Hrsg.) (2000): Medienethik zwischen Theorie und Praxis. Normen für die Kommunikationsgesellschaft. Münster

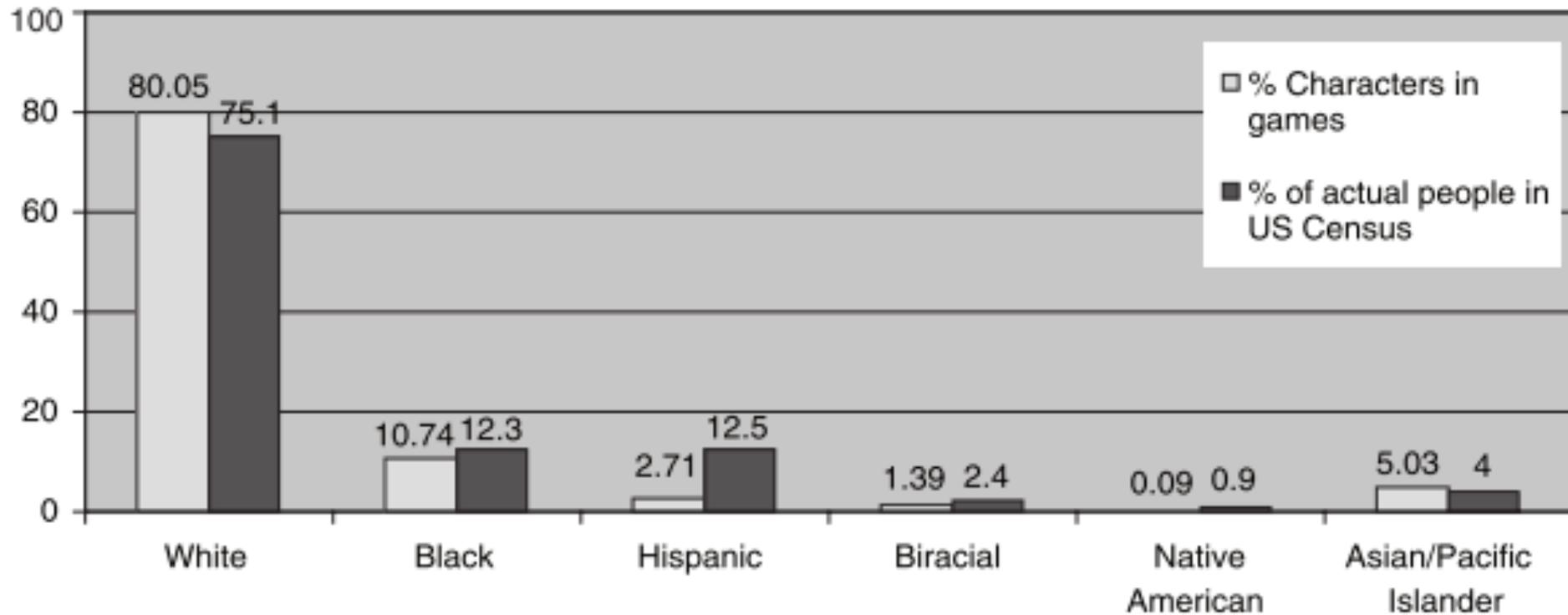


# Medienkulturelle Einbettung von Computerspielen

Repräsentation



# Williams et al. (2009): The virtual census: representations of gender, race and age in videogames



• Figure 2 Over-representation and under-representation by race



Rockstar-Mitgründer Dan Houser

## "Unsere Spiele sind antikapitalistisch"

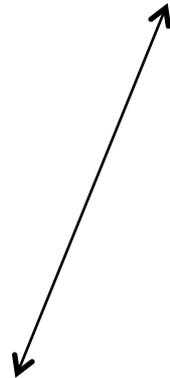
Es ist raus: "Grand Theft Auto V" kommt, im Frühjahr 2013. Der Brite Dan Houser, Mitgründer der Firma Rockstar Games, ist für Geschichte und Spielwelt verantwortlich. Im Interview spricht er über antikapitalistische Botschaften, eine bahnbrechende Neuerung - und den amerikanischen Alptraum.





# Medienkulturelle Einbettung von Computerspielen

Repräsentation



Nutzung



# Serious Games: Sensibilisierung der Jugend leichtgemacht?



THE GAME

WHY THIS GAME?

DOWNLOAD AREA

COVERAGE & SHOWS

PRESS & CONTACTS

## The Game



In einem Unternehmen wie McDonald's Geld zu verdienen ist gar nicht so einfach! Hinter jedem Sandwich stehen komplexe Prozesse, die Du in den Griff bekommen musst: von der Schaffung von Weiden bis zum Schlachten, vom Restaurant Management bis zur Vermarktung.

Du wirst all die schmutzigen Geheimnisse kennenlernen, die uns zu einem der größten Konzerne der Welt gemacht haben.

**PLAY**



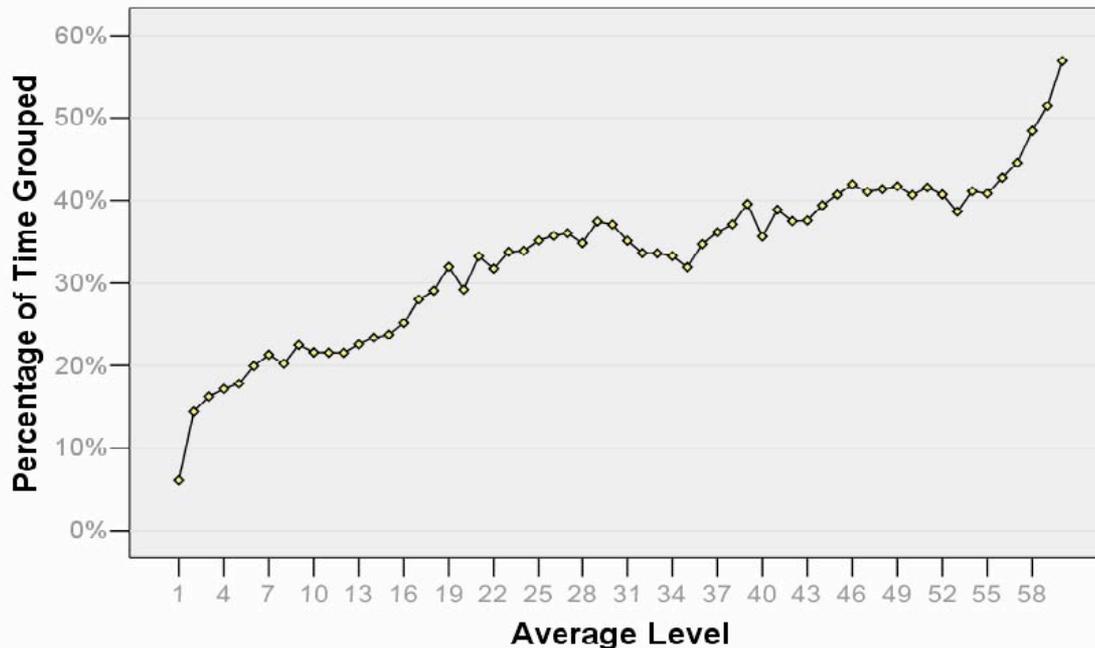


# Page, Richard (2012): Leveling up: Playerkilling as ethical self-cultivation





# Soziale Architektur und Spielmechanik als zentrale Einflüsse



„WoW’s subscribers tend to be **,alone together‘**: they play *surrounded by others* instead of *playing with them...* Indeed, the other players have important roles beyond providing direct support and camaraderie in the context of quest groups: they also provide an *audience, a sense of social presence, and a spectacle.*” (Ducheneaut et al. 2006)

Bamberg, 18.05.2017, 15:33

[GamesMarkt](#) | [Unternehmen](#)

## upjers zählt 100 Mio. Spieler

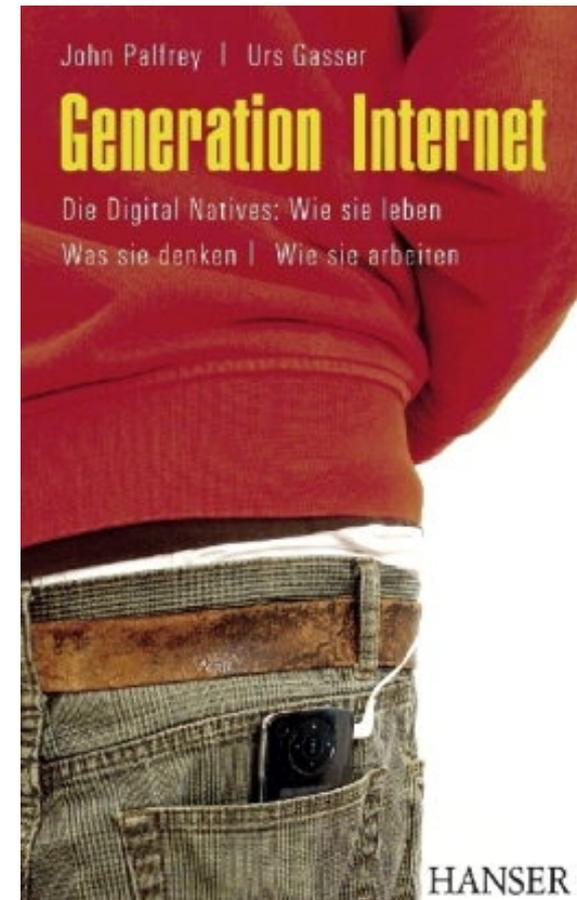
Der Browsergame-Entwickler und Publisher upjers hat allen Grund zu feiern. Nach Unternehmensangaben hat sich jetzt der 100 Millionste Spieler registriert. Das Erreichen der 100-Millionen-Marke feiert upjers mit einer Reihe von Community-Events. "100 Millionen registrierte Spieler ist eine Zahl, auf die wir alle bei upjers stolz sein können. Unser Dank gilt vor allem unserer tollen, treuen Community, die uns mit ihrem Feedback immer wieder hilft, unsere Spiele weiter zu verbessern", so Klaus Schmitt, Gründer und Geschäftsführer von upjers. "Auch in Zukunft wollen wir unserer Linie treu bleiben und weiterhin qualitativ hochwertige Browser- und Mobile-Games auf den Markt bringen."

upjers wurde 2003 gegründet. Binnen weniger Jahre wuchs das Unternehmen von drei auf den heutigen Stand von knapp 100 Mitarbeitern. Neben Neuentwicklungen setzt upjers vor allem auch auf die kontinuierliche Weiterentwicklung seiner bestehenden Marken. Daneben arbeiten die Bamberger auch mit externen Entwicklern zusammen, zum Beispiel mit King Art Games.



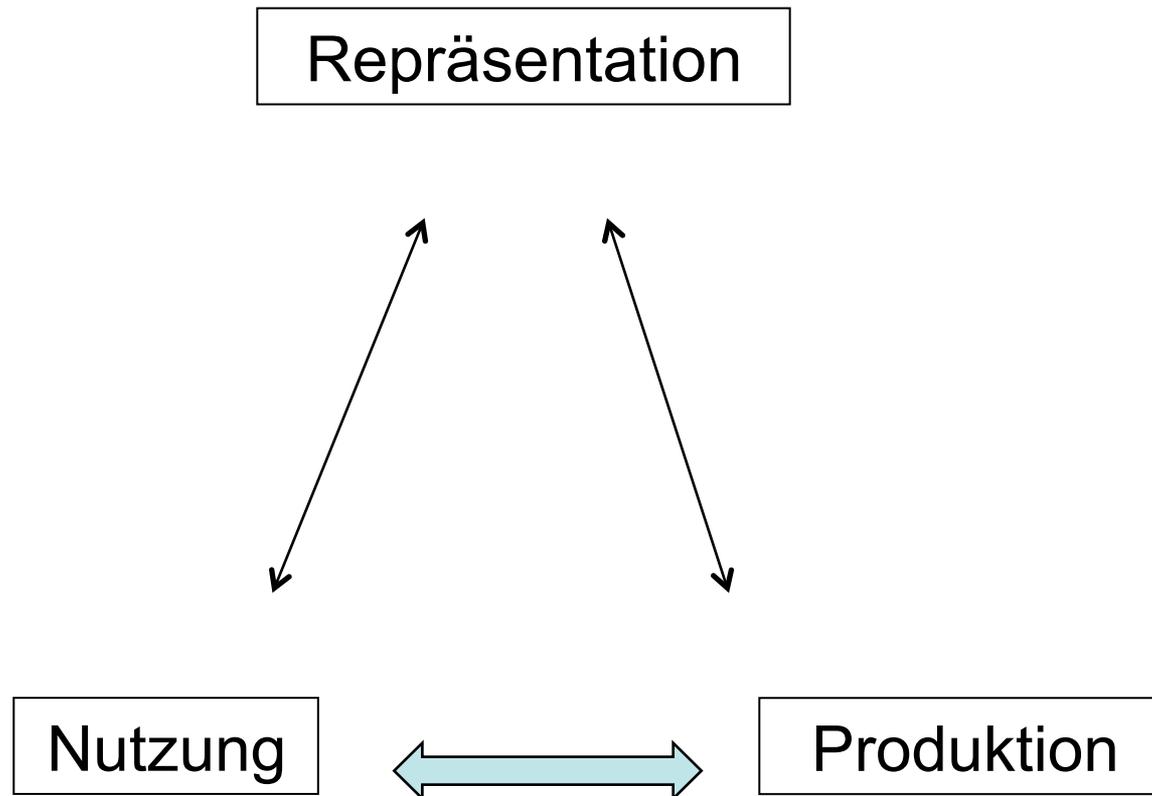
Klaus Schmitt: "Auch in Zukunft wollen wir unserer Linie treu bleiben" (Bild: Michael Pfaff)

- «Jetzt stell dir mal vor, was passiert, wenn **unsere Kinder im Jahr 2016** oder so 15 werden.
- Bis dahin werden sie wahrscheinlich so ungefähr **1'200 bis 1'500 Stunden pro Jahr** (falls sie nicht solche Internetjunkies werden wie ihre Väter!) **mit digitaler Technik verbringen**.
- Fünf Jahre später, **mit 20**, werden sie **mindestens 10'000 Stunden aktiver Internetnutzung** angesammelt haben, sofern die derzeitigen Nutzerstatistiken bis dahin noch Gültigkeit haben.
- **Diese Zeitmenge entspricht** wiederum in etwa dem, was man von einem Musiker an **Übungsaufwand** erwartet, **um z.B. Berufspianist oder – cellist zu werden.**»





# Medienkulturelle Einbettung von Computerspielen





# „Fun to play, far from fun to make them“ (Potanin 2010)

- Durchschnittlicher Spielentwickler: „white, male, heterosexual, not disabled, 31 years old, working in the industry just over five years, university/college educated, is a programmer, artist or designer [. . .] agrees that workforce diversity is important to the future success of the game industry. “ (IGDA 2005)
- extreme Arbeitbedingungen in der Branche (IGDA 2004):  
*Crunch Time*-Periode
- De Peuter/Dyer-Whiteford (2005)
  - „dark side of gamework“: (1) passionate pay slaves, (2) precarious global developers (3) free networked labor
  - „Those in long-term relationships, those who have children or want to start a family ..., are ostensibly excluded from the game sector...“



- Third-Person Effect bei der Beurteilung der negativen Wirkungen
- Überschätzung positiver Effekte
- Geringe Berücksichtigung ethischer Kodizes

Wimmer, J./Sitnikova, T. (2012): The professional identity of gameworkers revisited. A qualitative inquiry on the case example of German professionals. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 6(1), 155-171.

# #Gamergate Trolls Aren't Ethics Crusaders; They're a Hate Group



Jennifer Allaway

10/13/14 12:10pm · Filed to: GAMERGATE ▾



160.6K



884



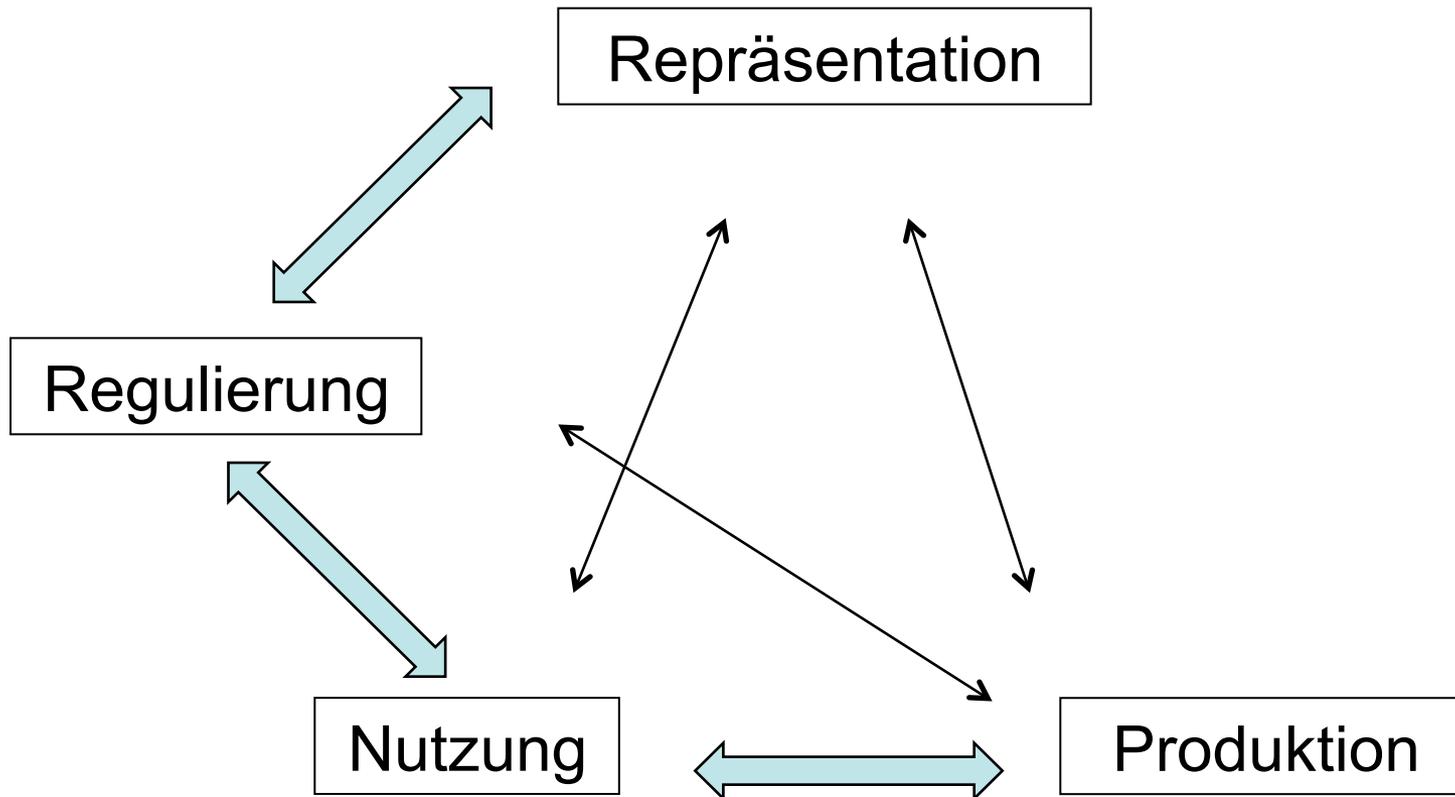
242



The #Gamergate community is a hate group. Let me explain why.



# Medienkulturelle Einbettung von Computerspielen





# Beispiel – Ingame-Protest der Kriegerkaste (2005) in WoW



[Xanan] says: Attention: Gathering on a realm with intent to hinder gameplay is considered griefing and will not be tolerated. If you are here for the Warrior protest, please log off and return to playing on your usual realm.

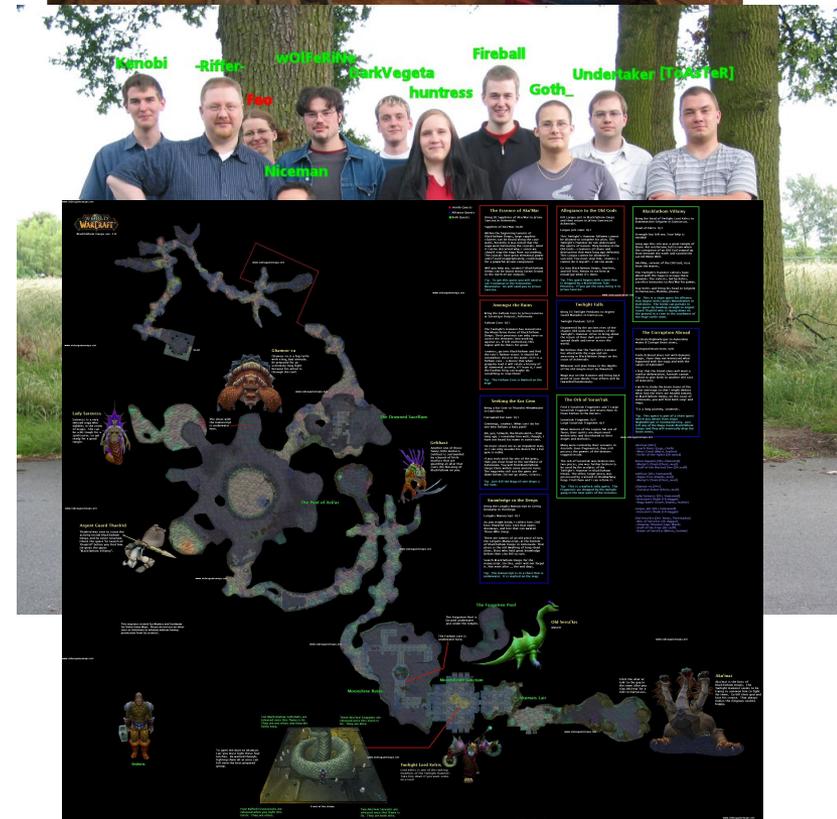
[Xanan] says: We appreciate your opinion, but protesting in game is not a valid way to give us feedback. Please post your feedback on the forums instead. If you do not comply, we will begin taking action against accounts.

[Xanan] says: Please leave this area if you are here to disrupt game play as we are suspending all accounts.

**This World of Warcraft account has been  
suspended -- Please check the registered email  
address of this account for further information.**

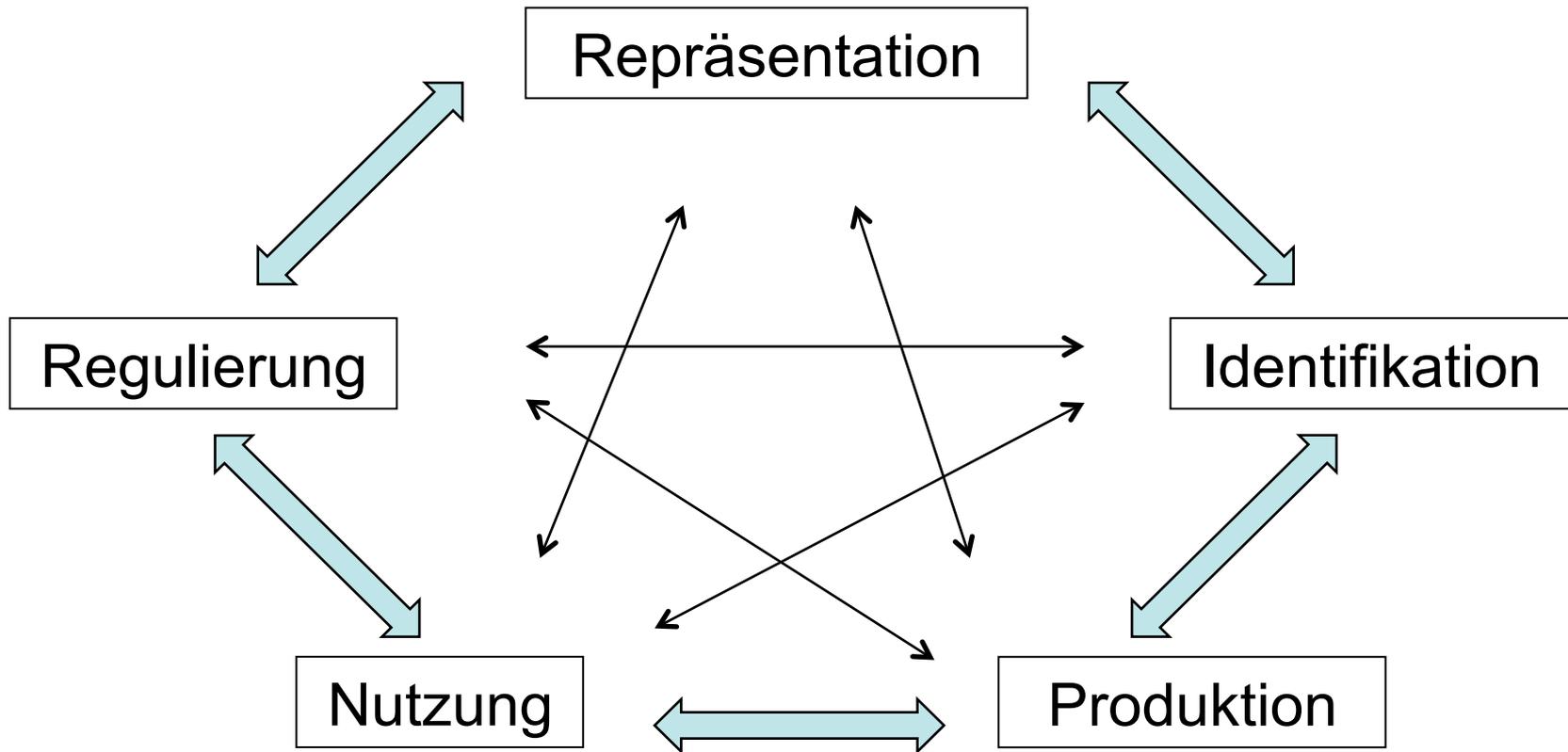
**Okay**

Tom Apperley (2010: 129):  
„The bottom line of full inclusion is not just to be able to play games, but to be able to participate in the productive paratextual industries, and also in the content creation and sharing that characterizes the contemporary digital game ecology.“





# Medienkulturelle Einbettung von Computerspielen







## 3. Fazit

- Die Mediatisierung macht es über die „klassischen“ Dimensionen von Medienethik hinaus erforderlich, noch stärker auf die ethische Dimension digitaler Medien Bezug zu nehmen, und sich mit den Kontextbedingungen zu beschäftigen, wie ein **verantwortungsvoller Umgang** mit digitalen Medien gelingen bzw. gefördert werden kann.
- Der enge Zusammenhang zwischen den konkreten Alltagserfahrungen der Menschen und ihrer Mediennutzung zeigt aber, dass nach wie vor die **gesellschaftlichen Bedingungen** der Mediennutzung maßgeblich sind.
- **Studien zur (ethischen) Relevanz von Games im Zusammenspiel mit dem gesamten Medienrepertoire ihrer Nutzer stehen noch aus!**



**...Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!**

**Kontakt: [jeffrey.wimmer@phil.uni-augsburg.de](mailto:jeffrey.wimmer@phil.uni-augsburg.de)**