

Sabrina Auer

Ethik und Moral in digitalen, narrativen Bildschirmspielen und deren Beeinflussung auf Entscheidungen und Motivation der User/innen

Anhand des Fallbeispiels Mass Effect 2

Bachelorarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2013 GRIN Verlag
ISBN: 9783656560296

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/266250>

Sabrina Auer

Ethik und Moral in digitalen, narrativen Bildschirmspielen und deren Beeinflussung auf Entscheidungen und Motivation der User/innen

Anhand des Fallbeispiels Mass Effect 2

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

Bachelorarbeit

Ethik und Moral in digitalen, narrativen Bildschirmspielen und deren Beeinflussung auf Entscheidungen und Motivation der User/innen anhand des Fallbeispiels Mass Effect 2

Arbeit von Auer Sabrina

In 180.116 Game Studies (WS 2012/13)

Alpen-Adria-Universität Klagenfurt
Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaften

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	1
1 Forschung.....	1
1.1 Brainstorming.....	1
2 Forschungsfrage.....	2
2.1 Methoden.....	4
2.1.1 Teilnehmende Beobachtung.....	4
2.1.2 Qualitatives, leitfragengestütztes Interview.....	5
2.1.2.1 Reichweite.....	6
2.1.2.2 Spezifizität.....	7
2.1.2.3 Tiefe.....	7
2.1.2.4 Personaler Kontext.....	7
2.1.3 Selbstbeobachtung.....	9
3 Was ist ein Spiel?.....	10
3.1 Selbstzweck des Spiels (Handlung um der Handlung willen).....	12
3.2 Wechsel des Realitätsbezuges.....	12
3.3 Wiederholung und Ritual.....	13
3.4 Gegenstandsbezug.....	13
4 Was ist ein Computerspiel?.....	14
5 Werte.....	16
6 Ethik und Medien.....	17
7 Moral und Videospiele.....	19
7.1 Pan European Game Information (PEGI).....	21
7.2 Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)	22
7.2.1 Einstufung der Videospiele am Beispiel der USK.....	23
8 Empathie und die Legitimation von Gewalt.....	26
9 Mass Effect 2.....	33
9.1 Der Plot.....	34
9.1.1 Romanzen	37
9.1.2 Dramatische Dilemmata.....	39
9.2 Merchandise.....	40
10 Forschung.....	41
10.1 Die Mission.....	41

10.2 ProbandenInnen.....	45
10.3 Spielweisen.....	46
10.3.1 Keine erkennbaren Reaktionen	46
10.3.2 Wenige bis mittelmäßige Reaktionen	47
10.3.3 Sehr starke Reaktionen	48
10.3.4 Vorbildliche Spielweise.....	49
10.3.5 Neutrale Spielweise.....	51
10.3.6 Abtrünnige Spielweise.....	51
10.4 Selbstbeobachtung.....	53
10.4.1 Physische Reaktionen.....	58
10.4.2 Emotionen.....	58
10.4.3 Hypothesen.....	60
10.5 Eine weitere Mission	62
10.5.1 Legitimation von Genozid.....	65
10.5.2 Zur Selbstbeobachtung.....	66
Resümee/Fazit.....	69
Quellenverzeichnis.....	
Abbildungsverzeichnis.....	
Anhang.....	

Einleitung

Videospiele sind aus der heutigen Zeit kaum mehr wegzudenken. Lenkte man vor etwa zwanzig Jahren noch bunte Pixel durch zweidimensionale Welten auf dem Bildschirm, muten die detailreichen Avatare und großen, digitalen Spielwelten der heutigen Games auf überwältigende Art und Weise real an. Egal ob Adventure, First Person Shooter oder Rollenspiel, ob Single- oder Multiplayer-Modus – in unzählig vielen Computerspielen begegnet man virtuellen Spielfiguren und -elementen, die täuschend echt aussehen.

Diese farbenfrohen Abbilder des „wirklichen“ Lebens abseits des Computermonitors oder des Fernsehgerätes stellen heutzutage für viele Menschen Welten dar, die parallel neben dem „RealLife“ existieren; Orte, in denen man flüchten kann, um seine Zeit zu vertreiben, Aggressionen abzubauen, im Mehrspielermodus Spaß mit FreundenInnen zu haben und einfach einmal vom Stress des Alltags abzuschalten. Games sind daher wichtige, virtuelle Spielplätze für Personen jeglichen Alters. Denn sie stehen nicht nur für die zuvor genannten Tätigkeiten und/oder Möglichkeiten parat, sondern erlauben es dem/der SpielerIn auch Neues auszuprobieren. Dazu gehört beispielsweise das Austesten diverser Grenzen oder das Annehmen einer völlig anderen Identität und Persönlichkeit. Ob als Graue/r WächterIn, Jedi, Assassine oder als MagierIn von Winterfeste – als Spielende/r mimit man eine Rolle und wird in gewissem Maß zum/r SchauspielerIn. Inwiefern Anteile der wirklichen Persönlichkeit – wie Wertvorstellungen, Prinzipien, Charaktereigenschaften e.t.c. - eines/r Game-KonumentenIn dabei in das Handeln am Bildschirm einfließen, hängt von der jeweils betroffenen Person ab. Wo ein/e Manche/r on- oder offline eine, von seinem/ihrem RealLife absolut unabhängige Rolle spielt, erschaffen Andere virtuelle Ebenbilder von sich selbst. Und das nicht nur hinsichtlich der Eigenschaften des Avatars sondern auch was das Aussehen der Spielfigur betrifft; denn auch dieses kann man in einigen Computerspielen individuell gestalten. Die Möglichkeiten sind dabei oftmals schier unbegrenzt und so fällt es SpielernInnen leicht sich gegebenenfalls mit ihrem/r HeldenIn zu identifizieren.

Identifikation mit einer Spielfigur ist auch in dieser Bachelorarbeit ein Punkt von Wichtigkeit. Denn in der vorliegenden Forschung wird das Hauptaugenmerk auf die Rolle von Moral und Ethik in Videospielen, Motivation oder Demotivation, Werteveränderung beim Spielen und emotionale Beeinflussung der Konsumenten/innen gelegt. Alle genannten Punkte liegen sehr nahe beieinander und sind teils sogar voneinander abhängig. Sie werden in der heutigen Zeit sehr oft im Zuge der

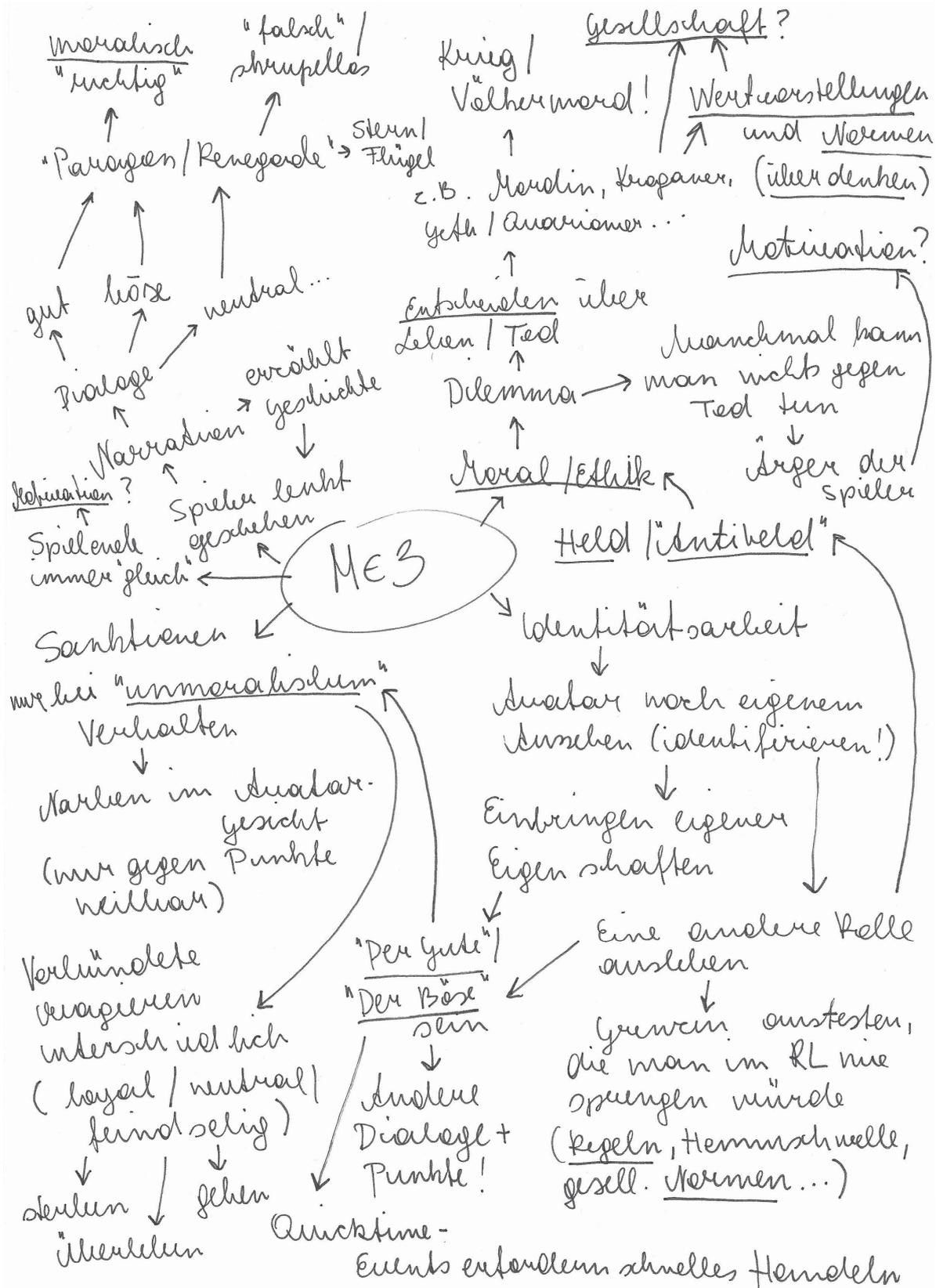
Debatten um die Gewalt und deren Auswirkungen in/durch Videospiele/n diskutiert und sind daher von hoher gesellschaftlicher Relevanz.

Gerade Moral und Ethik sind dabei wohl die wichtigsten Punkte, denn als Computerspielende/r bewegt man sich hinsichtlich dieser Werte oftmals auf einem sehr schmalen Grat.

Diese schriftliche Arbeit soll insbesondere einen Überblick darüber liefern inwiefern dies der Fall hinsichtlich des Spieles Mass Effect 2 ist. Dieses Game ist am ehesten dem Genre der rollenspielbasierten Third Person Shooter einzuordnen; sein Plot bewegt sich innerhalb eines erbitterten Kriegsszenarios zwischen dem Universum und einer fremden, „bösen“ Macht, die Jenes bedroht. Unzählige moralische Dilemmas und emotional tiefgründige Handlungsstränge verlangen von dem/der Konsumenten/in Entscheidungen ab, die oftmals sehr nahe an der Schmerzengrenze der persönlichen Wertvorstellungen liegen, diese auch in Frage stellen und die Identitätsarbeit des/r Betroffenen möglicherweise beeinflussen.

1 Forschung

1.1 Brainstorming



2 Forschungsfrage

Ich stellte mehrere Unterfragen auf, durch deren Beantwortung ein Ergebnis für meine eigentliche Forschungsfrage erzielt werden sollte.

Meine vorläufige Frage lautete zunächst wie folgt:

„Inwieweit kann mit Hilfe eines Avatars im Videospiel Mass Effect Identitätsarbeit geleistet werden und inwiefern identifiziert sich der/die Spieler/in mit der Rolle seiner/ihrer Spielfigur on- und offline?“

Nach einem ersten Gespräch mit meinem Betreuer stellte sich heraus, dass meine Fragen zu sehr auf den Avatar und dessen Aussehen abzielen. Der Punkt der Motivation der Computerspielenden über die Handlung eines Games wurde daher so gut wie nicht beachtet. Zudem kam die Idee auf in der Bachelorarbeit auch ein Augenmerk auf die Arten der Narration, Ethik und Moral in digitalen Spielen zu legen.

Auch kam ich zum Entschluss den Punkt des Multiplayer-Moduses und der Kommunikation der Spielenden mit anderen „realen Partnern/innen“ online zu streichen, da ich mein Forschungsgebiet etwas einschränken musste.

Daraus ergab sich schließlich eine neue Forschungsfrage:

„Wie kann mit Hilfe des Avatars im Videospiel Mass Effect Identitätsarbeit geleistet werden und inwieweit wird der/die Spieler/in emotional von dem teils selbst steuerbaren Spielverlauf beeinflusst?“

Im Zuge der anschließenden Literatursuche und dem Sammeln von Daten für die geplante Arbeit erkannte ich, dass mein Forschungsgebiet nach wie vor viel zu breit gefächert war. Es war nötig es