

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Die YouTube-Revolution	11
2.1	Aufstieg und Charakteristika der Plattform	13
2.2	Die Befreiung der audiovisuellen Medien	21
2.3	Katalysator für gesellschaftliche Entwicklungen	29
3	Let's Play: Das Gaming-Entertainment-Format	39
3.1	Gaming auf YouTube	40
3.2	Das Format ‚Let's Play‘ und seine Spezifika	44
3.3	Let's Player als Spieler und Produzenten	48
3.4	Rezipierende und ihr Nutzungsverhalten	53
4	Ethisches Gameplay und Computerspielethik	59
4.1	Normative Computerspielethik nach Miguel Sicart	60
4.2	Mechanismen ethischen Gameplays	63
4.3	Gewalt und Aggression	70
4.4	Repräsentation der realen Welt und ihrer Problemfelder	74
4.5	Moralisches Entscheidungshandeln	79
4.5.1	Kognition und Intuition – psychologische Grundlagen	82
4.5.2	Handlungsanleitende Motivationen und Tugenden	85
5	Methoden und Ziele der Untersuchung	91
5.1	YouTube-Recherchen	93
5.2	Explorative Voruntersuchung von Grand Theft Auto IV	96
5.3	Bestimmung von Material und Analyseeinheiten, Datenerfassung	99

5.4	Videoanalysen	103
5.5	Userkommentaranalysen	108
6	Ethische Let's Plays auf YouTube	113
6.1	Angebot und Nachfrage	114
6.2	Diskurse und Reflexionen im Kontext konkreter Spielsituationen	122
6.2.1	<i>Plague Inc.</i> : Die Menschheit vernichten	126
6.2.2	<i>Moral Machine</i> : Wen soll das selbstfahrende Auto töten?	131
6.2.3	<i>Papers, Please</i> : An der Grenze von Arstotzka	138
6.2.4	<i>Fable III</i> : Gut oder Böse spielen	143
6.2.5	<i>This War of Mine</i> : Zivilisten im Krieg	148
6.2.6	<i>Call of Duty: WWII</i> : Den Strand der Normandie stürmen	154
6.2.7	<i>Far Cry 4</i> : Das Geheimnis von Pagan Min	158
6.2.8	<i>Grand Theft Auto V</i> : Gewaltexzesse mit Trevor	163
6.2.9	<i>Red Dead Redemption 2</i> : Outlaw im Wilden Westen	171
6.2.10	<i>The Witcher 3</i> : Dilemmata eines Hexers	175
6.2.11	<i>The Walking Dead</i> : Entscheidungen in der Zombie-Apokalypse	179
6.2.12	<i>The Last of Us</i> : Joel nimmt der Welt die letzte Hoffnung	184
6.2.13	<i>Beyond: Two Souls</i> : Obdachlos und nahe dem Jenseits	190
6.2.14	<i>Life is Strange</i> : Teenager-Tragödie in Arcadia Bay	196
6.2.15	<i>Life is Strange 2</i> : Rassismus in Seattle	201
6.3	Die Moral des Spiels: Interpretation von Spielbotschaften	209
6.4	Moralisches Entscheidungshandeln im Let's-Play-Format	225
6.5	Virtuelle Charaktere als Schlüsselfiguren	235
6.6	Ethik im Wechselspiel zwischen Let's Player und Publikum	243
6.7	User-Interaktionen im Mediendispositiv YouTube	254
6.8	Zusammenfassung: Let's Plays als angewandte Informationsethik	260
7	Rückschlüsse auf den Spielprozess	269
7.1	Wiederholung Ethischen Gameplays	270

Inhaltsverzeichnis	XI
7.2 Spielhandlungsmotive	273
7.3 Moral Gameplay Model	283
8 Fazit und Ausblick	301
Quellenverzeichnis	311