

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 Spilsituationen | 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 | Papers, Please: An der Grenze von Arstotzka | 138 |
| 6.2.4 | Fable III: Gut oder Böse spielen | 143 |
| 6.2.5 | This War of Mine: Zivilisten im Krieg | 148 |
| 6.2.6 | Call of Duty: WWII: Den Strand der Normandie stürmen | 154 |
| 6.2.7 | Far Cry 4: Das Geheimnis von Pagan Min | 158 |
| 6.2.8 | Grand Theft Auto V: Gewaltexzesse mit Trevor | 163 |
| 6.2.9 | Red Dead Redemption 2: Outlaw im Wilden Westen | 171 |
| 6.2.10 | The Witcher 3: Dilemmata eines Hexers | 175 |
| 6.2.11 | The Walking Dead: Entscheidungen in der Zombie-Apokalypse | 179 |
| 6.2.12 | The Last of Us: Joel nimmt der Welt die letzte Hoffnung | 184 |
| 6.2.13 | Beyond: Two Souls : Obdachlos und nahe dem Jenseits | 190 |
| 6.2.14 | Life is Strange: Teenager-Tragödie in Arcadia Bay | 196 |
| 6.2.15 | Life is Strange 2: 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 |

| | |
|-----------------------------------|------------|
| 7.2 Spielhandlungsmotive | 273 |
| 7.3 Moral Gameplay Model | 283 |
| 8 Fazit und Ausblick | 301 |
| Quellenverzeichnis | 311 |