

Michael Nagenborg

# **Computerspiele in der Informationsethik**

# Übersicht

- Verbreitung und Nutzung von Computerspielen
- Forschungsstand
  - Allgemein
  - Informationsethik
- Spielmechanik: Ein Blick unter die Oberfläche
- Zwei Problemfelder:
  - Die „kleinen“ Unterschiede (Gender, Rasse etc.)
  - Fairness im E-Sport
- Zusammenfassung

# Verbreitung und Nutzung von Computerspielen

- Weltweiter Umsatz: 18,8 Milliarden Euro pro Jahr
- Prognose für 2008: 27,1 Mrd. Euro weltweit
- Deutschland (2004):
  - 59,78 Mio. Programme verkauft, 1,3 Mrd. Euro Umsatz
  - 3 Mrd. Euro Hardware (Konsolen, PCs)
  - Zweitstärkster Markt in Europa
  - Mehr Umsatz als DVD- und Videomarkt

Quellen: [vud.de](http://vud.de) / [gamesmarkt.de](http://gamesmarkt.de)

# Verbreitung und Nutzung von Computerspielen

- 2004 wurden 2.152 Titel von der USK geprüft
- Über 50% erhielt eine Freigabe unterhalb „ab 12“
- 19 Titeln wurde eine Freigabe verweigert

Quelle: [www.usk.de](http://www.usk.de)

## **PC-Games über 28 EUR Jahrescharts 2004**

- 1 „Die Sims 2“ (o.A.)
- 2 „*Half-Life 2*“ (k.J.)
- 3 „Need For Speed: Underground 2“ (o.A.)
- 4 „Sacred“ (12)
- 5 „Die Siedler: Das Erbe der Könige“ (6)
- 6 „Battlefield Vietnam“ (16)
- 7 „Fußball Manager 2005“ (o.A.)
- 8 „Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde“ (12)
- 9 „Rome - Total War“ (12)
- 10 „Codename - Panzers: Phase One“ (16)
- 11 „FIFA Football 2005“ (o.A.)
- 12 „*Doom 3*“ (k.J.)
- 13 „*Counter-Strike: Condition Zero*“ (k.J.)
- 14 „Star Wars Battlefront“ (16)
- 15 „DTM Race Driver 2“ (o.A.)
- 16 „Anno 1503: Aufbruch in eine neue Welt“ (6)
- 17 „Unreal Tournament 2004“ (16)
- 18 „*Far Cry Ubisoft*“ (k.J.)
- 19 „Need For Speed: Underground“ (o.A.)
- 20 „Die Sims Deluxe“ (o.A.)

Quelle: Gamesmarkt.de / MediaControl

# Verbreitung und Nutzung von Computerspielen

- JIM 2004 (1.000 Jugendliche, 12-19 Jahre):
  - 41% spielen täglich/mehrmals die Woche am PC
  - Lieblingsgenre: Denk- und Strategiespiele (59%), Actionspiele (41%), Sport- und Simulationsspiele (38%)
  - Lieblingsspiel der Jungen: Need for Speed (20%)
  - Lieblingsspiel der Mädchen: Sims (35%)
  - „Verbotene Spiele“, z. B. „Counterstrike“:
    - 64% der Jungen, 13% der Mädchen
    - 26% der 12-13-jährigen, 49% der 14-15-jährigen

# Forschungsstand

- Allgemein ... z. Z. eher wenig
- Informationsethik ... noch weniger

## Literaturhinweis:

- J. Raessens, J. Goldstein, hg.: Handbook of Computer Game Studies. MIT Press 2005
- Internation Review of Informations Ethics – Schwerpunkt „E-Games“ (Dez. 2005)

# Informationsethik - Einige Anknüpfungspunkte

- Freizeit und Mediennutzung
- Fragwürdige Inhalte: Sex, Gewalt etc.  
(etc. = Ernährung, Selbstmord, Propaganda ...)
- Geistiges Eigentum bzw. Raubkopien
- Selbstkontrolle / Jugendschutz
- Privacy / Datenschutz
- PR und Werbung – für und *in* Spielen



# **Spielmechanik: Ein Blick unter die Oberfläche**

# Spielmechanik

## ***Beispiel 1 (einfache Regel):***

Wenn ( UFO\_Pos = Schuss\_Pos ) dann ( UFO\_explodiert )

## ***Beispiel 2 (etwas komplizierter):***

...

UFO\_Hitpoints := 2;

...

Wenn ( UFO\_Pos = Schuss\_Pos ) dann ( UFO\_Hitpoints := UFO\_Hitpoints-1 )

...

Wenn ( UFO\_Hitpoints = 0 ) dann ( UFO\_explodiert )

# Spielmechanik

***Beispiel 3 (ziemlich komplizierte Regel):***

...

UFO\_Hitpoints := 2;

UFO\_Verteidigung := 2;

Schuss\_Schaden := 3;

...

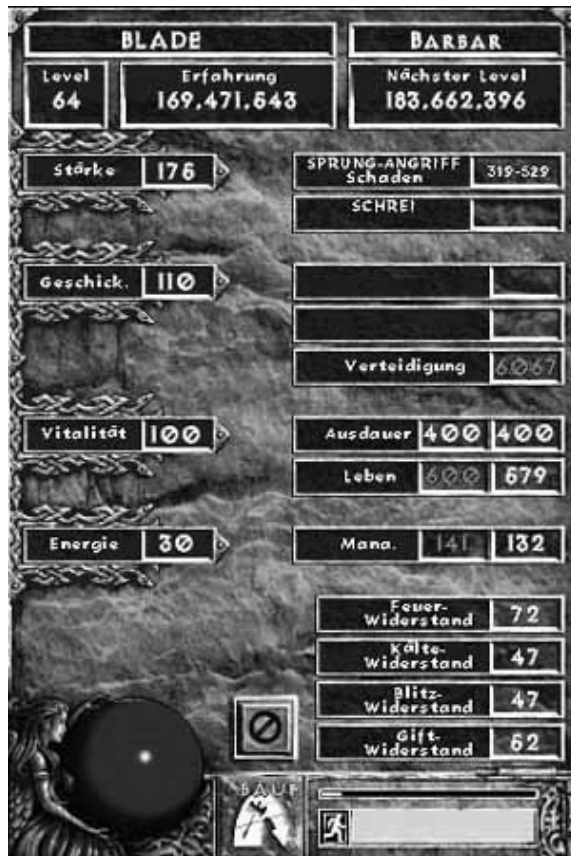
Wenn ( UFO\_Pos = Schuss\_Pos ) dann

( UFO\_Hitpoints := UFO\_Hitpoints – (Schuss\_Schaden – UFO\_Verteidigung) )

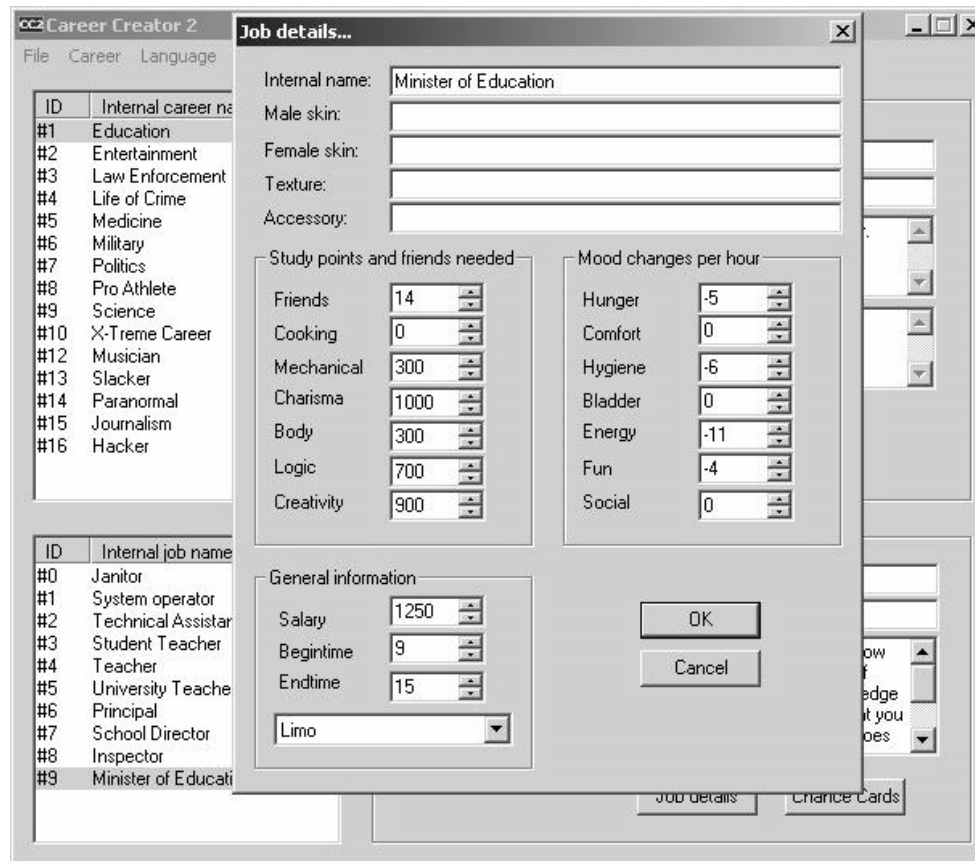
...

# Spielmechanik

## Beispiele aus Spielen



Diablo 2



Sims (Editor)

# Spielmechanik

## *Beispiel 4:*

...

Zuhörer\_Verteidigung := 3

Zuhörer\_Wissen := 5

Referat\_Überzeugungskraft := 3

Referent\_Bonus := 1 (weil Lieblingsthema)

...

Wenn ( Referat\_Pos = Zuhörer\_Pos ) dann

( Wenn ( Referat\_Überzeugungskraft + Referent\_Bonus > Zuhörer\_Verteidigung )

dann ( Zuhörer\_Wissen := Zuhörer\_Wissen+1 )

)

# **Problemfeld 1:**

## **Die „kleinen“ Unterschiede**

- **Allgemein: Wo sind die Grenzen der Beschreibung des menschlichen Zusammenlebens?**
- **Ist es z. B. ethisch bedenklich, wenn weibliche Charaktere andere Eigenschaften haben?**
- **Lassen sich Individuen überhaupt in Zahlen darstellen? (z. B. Konsumententypen)**

# Problemfeld 2: Fairneß im E-Sport

- Sport und „E-Sport“
- Kurzer Exkurs: Das seltsame Phänomen „Profizocker“
- Cheats und Betrug
- E-Sport und die Philosophie des Sports

# Zusammenfassung

- Computerspiele sind sowohl ein Multimilliarden-Euro-Geschäft als auch ein bedeutsamer Teil der Freizeitkultur.
- Es gibt relativ wenig (informationsethische) Veröffentlichungen zu dem Thema, aber zahlreiche Anknüpfungspunkte.
- Der Blick unter die „schöne Oberfläche“ lohnt sich.