

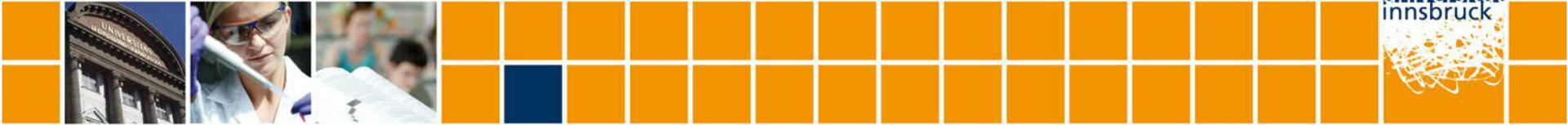


universität innsbruck



„Gratuliere, du hast etwas Gutes getan!“
Vom (Un)Sinn moralischer Computerspiele

Gegründet im Jahr 1669, ist die Universität Innsbruck heute mit mehr als 28.000 Studierenden und über 4.000 Mitarbeitenden die größte und wichtigste Forschungs- und Bildungseinrichtung in Westösterreich. **Alle weiteren Informationen finden Sie im Internet unter: www.uibk.ac.at.**



Was ist das Besondere am Spielen?

- Ästhetische Dimension
- Epistemologische Dimension
- Anthropologische Dimension
- Pädagogische Dimension
- Ethische Dimension



Huizinga in *Homo Ludens*: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“

Was passiert beim Computerspielen?

Spaß haben, Abwechslung, Freunde finden,...



immer neue Türen
und Welten tun sich auf...

Fertigkeiten erlernen,
Wissen generieren,...





universität innsbruck



komplexe
Zusammenhänge
verstehen lernen,...





universität innsbruck



räumliche
Vorstellung
schulen,...





universität innsbruck



Selbstorganisation
einüben,...





universität innsbruck



Teamfähigkeit
entwickeln,...

Rollenmuster
ausprobieren,...





universität innsbruck



Verantwortung
übernehmen,...

Konsequenzen
abschätzen,...





universität innsbruck



kreative Impulsen verfolgt,...

Schönes hervorbringen,...





universität innsbruck



Perspektivenwechsel
wagen,...

Prioritäten setzen,...





universität innsbruck



Woher kommt (dann) die Angst vor dem Computerspiel?

Neues verunsichert

Medienwandel wurde zu jeder Zeit als Bedrohung wahrgenommen -> Je älter das Medium, desto positiver die Perzeption.

Sorge um eigene Kinder

viele dieser Sorgen sind heute mit Bildschirmaktivitäten verbunden

Sorge um die Jugend

Jugend ist Zukunft einer Gesellschaft



Positionen der Spieleangst

- Trivialität und kultureller Verfall
- Sucht und diverse Schäden
- Täuschung und Werteverfall
- Isolation und Aggression
- charakterliche und kognitives Defizit



- > Computerspiele werden als massive Bedrohung erlebt
- > kognitive Dissonanz
- > Auflösung durch Zuflucht in die Moral
- > **Moral lernen beim Computerspielen...**

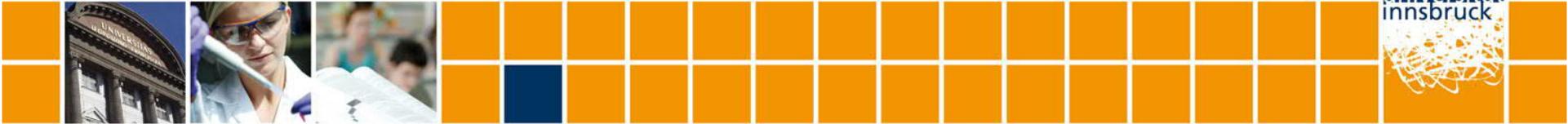


„Gratuliere, du hast etwas Gutes getan!“

- Unbeholfene Anfänge
- Mittlerweile „moralische“ Entscheidungen eingebettet in Story, haben Auswirkungen im Spielverlauf

Bioshock: „Little Sisters“ und „Big Daddies“ als Wächter der Droge „Adam“, „Big Daddies“ müssen getötet werden, „Little Sisters“ können verschont werden -> Abgabe von einer geringeren Menge der Droge, später Belohnung in Form von Geschenken

Fabel 2: Entscheidungen haben Auswirkung auf Erscheinungsbild des Avatars, „gute“ Entscheidungen: porzellanbleiche Hautfarbe, Heiligenschein, „schlechte“ Entscheidungen: Böser Gesichtsausdruck, Hörner;



Was ist das Besondere an der Moral?

- Das Gute um seiner selbst willen anstreben
- Bewusste Entscheidung, nicht Konditionierung
- Einzigartigkeit der Entscheidungssituation - > Festschreiben in Regeln problematisch
- Kritisches Reflektieren -> normative Vorentscheidungen nicht zielführend
- Sensibilität für Situation des anderen
-> Perspektive des körperlich gesunden, wirtschaftlich potenten und bewaffneten weißen heterosexuellen Mannes aufbrechen