

TAGUNG - HISTORIES III

Dimensionen der Moral im Spiel

Programm

13. August 2016

13:00 Uhr - Eröffnung Christian Klager,
Mario Donick

13:15 Uhr - Stephan Härle (Erlangen):
Quasi-moralische Entscheidungen vs.
genuin-moralische Handlungen - Zu den
Voraussetzungen moralischer
Repräsentationen im Videospiel

14:30 Uhr - Thomas West (Frankfurt):
„...for the Players!“ Der Spieler als
moralisches Subjekt

15:45 - Pause

16:15 Uhr - Erik Eschmann (Halle/Mainz):
How to nuke Megaton. Die Spiel-Handlung
als Gegenstand moralischer Urteile

17:30 Uhr - Christian Klager (Rostock): Die
Moral einer anderen Welt? Die Ethik von
Parallelwelten.

20:00 Uhr - gemeinsames Abendessen der
ReferentInnen

14. August 2016

09:00 Uhr - Michael Allman Conrad
(Berlin): Ist das Spiel schuld? Zur
Verantwortung von Spielbesessenheit im
späten 13. Jahrhundert

10:15 Uhr - Alexander Flegler (Halle):
Killing the inhuman: KI-Soldaten im
Computerspiel

11:30 Uhr - Pause

12:00 Uhr - Mario Donick (Magdeburg):
Integration und Parallelgesellschaft: Zum
Umgang mit Flüchtlingen und anderen
Kulturen in „The Elder Scrolls Skyrim“

13:15 Uhr - Lisa Schulmeister (Rostock):
Ist Doping überhaupt unmoralisch? Ethik in
der Spielwelt des Sports.



Moral im Spiel

Vertraut man Artikeln der einschlägigen Fachpresse und Kommentaren ihrer Leser, dann haben (Computer-)Spiele zunehmend den Anspruch, als Kunst wahrgenommen zu werden. Dafür sorgen nicht nur immer realistischere Darstellungsformen, sondern auch vielschichtigere Handlungen und komplexere Spielmechaniken. Gleichzeitig bleibt das Spiel ein Konstrukt im Als-ob, das nur einen diffusen Übergang zu der Realität hat, die wir als Wirklichkeit wahrnehmen. Auf beiden Ebenen stehen zunehmend Themen und Entscheidungen im Fokus, die alltagssprachlich und eher undifferenziert oft synonym mit den Begriffen „moralisch“ oder „ethisch“ belegt werden. Was aber meint es, wenn man behauptet, man müsse in einem Spiel moralische oder ethische Entscheidungen treffen, oder wenn man beklagt, ein Spiel würde solche Entscheidungen nicht erlauben? Gibt es eine Moral im Spiel? Oder ist gar eine Ethik des Spielens gefordert? Und wenn ja, welche Formen nimmt sie an? Dies sind, kurzgefasst, einige Fragen, die auf der HiStories III – der nunmehr 3. Interdisziplinären Tagung zu Computerspielen an der Universität Rostock – diskutiert werden sollen.

Eine Anmeldung zur Tagung ist kostenfrei bis zum 10. August 2016 möglich unter: christian.klager@uni-rostock.de

