



## Neue Perspektiven auf Tugenden und Laster

**Donnerstag, 19. Dezember 2024, 18.15–19.45 Uhr**

CART Rotunde 0.67

### **Computerspiele - eine kritische Perspektive auf den ludischen Amoralismus**

**Deniz Kaya (Stuttgart)**

#### **Laster und Computerspiele(n)**

Intuitiv scheint zumindest manches Computerspiel-Verhalten moralisch problematisch zu sein. Ludische Amoralisten behaupten jedoch, dass sich das Spielen grundsätzlich moralischer Bewertbarkeit entziehe, weil alles Spiel immer nur ein ‚Tun als ob‘ sei. Tatsächlich haben Utilitaristen wie auch Kantianer Schwierigkeiten, bestimmtes Computerspiel-Verhalten moralisch zu kritisieren. Richtig verstanden, kann die Tugendethik jedoch einen Weg aufzeigen, der „Herausforderung des ludischen Amoralisten“ zu begegnen.

**PD Dr. Maria Schwartz (Wuppertal)**

#### **Tugenden und Computerspiele(n)**

Aus Perspektive eines ludischen Amoralismus sind ‚unmoralische‘ Computerspielhandlungen irrelevant für die Charakterbildung – es ist ja schließlich „nur ein Spiel“. Die Kehrseite dieser These ist aber, dass auch das Anliegen von *Serious Games*, welche z.B. eine Awareness-Haltung für Themen wie Migration oder Klimaschutz fördern wollen, verfehlt ist. Was sind überhaupt Möglichkeiten und Grenzen der Charakterbildung durch digitale Spiele? Sie sollen unter Rückgriff auf Aristoteles, Nussbaum und Kant kritisch diskutiert werden.