

Im Rahmen unserer Kooperation mit dem Zentrum für Computerspieleforschung [DIGAREC](#) in Potsdam werden Andreas Lange und Dr. Klaus Spieler am 13.11.2008 eine Vorlesung zu Computerspielen in Kultur und Bildung halten. Die Vorlesung findet an der Universität Potsdam Am Neuen Palais 10 in 14469 Potsdam in Haus 9, Raum 9.112 statt.

Abstracts

Andreas Lange:
Computerspiele Historiographie

Mit Computerspielen ist ein neues Medium entstanden. Wie andere vormals neue Medien entstanden sie in einem dynamischen kommerziellen Umfeld und haben sich mit der Zeit zu einer breiten, mit unserer Gesellschaft vielfältig verbundenen Unterhaltungsindustrie entwickelt, um die sich eine große globale Community gebildet hat. Dieser Prozess wäre nicht komplett ohne den Prozess einer Geschichtschreibung über das Medium.

Andreas Lange arbeitet die wesentlichen Grundzüge der Geschichtschreibung über Computerspiele von frühen institutionellen Ansätzen über die Beiträge der Community bis hin zu den heutigen akademischen Ansätzen heraus. Um diese Beobachtungen historisch einzuordnen, geht er der Frage nach, wie und wann bei dem mittlerweile etablierten ehemals neuem Medium Film, das in einem ähnlichen Kontext entstand, zum ersten Mal die Idee aufkam, dass es sich bei Filmen um etwas Bewahrungswürdiges handelt.

Dr. Klaus Spieler:
Die Ethik der Computerspiele

In den Debatten über Gefährdungen durch Computerspiele stehen sich zwei Positionen scheinbar unversöhnlich gegenüber. Argumentieren die einen, dass die Games mit ihren Spielregeln ja schon so etwas wie eine interne Ethik besitzen, setzen die anderen die ethischen Prinzipien ihrer sozial-kultureller Welt dagegen.

Klaus Spieler vertritt die These, dass Computerspiele künstliche Welten sind, in denen menschliche und künstliche Intelligenzen interagieren. Wenn es verschiedene Möglichkeiten des Handelns gibt, treffen die Handelnden Entscheidungen über „gut“ und „böse“. Es entstehen „soziale“ Spielregeln, eine neue Ethik, die auch durch positive oder negative Sanktionen der Mitspielenden durchgesetzt wird. Diese Ethik folgt sowohl der internen Logik der Spielregeln und des Genres als auch den Wertmaßstäben der Spielenden aus deren realen Welten. Weil es sich um einen globalen Vorgang handelt, können unsere nationalen Werte nur bedingt wirksam sein.