



Warum Aristoteles Fallout lieben würde:

Ein Plädoyer für mehr moralische Entscheidungen in Spielen

1.

Kunst, insbesondere die Tragödie, ist in der Lage, ihre Zuschauer zu moralisch besseren Menschen zu machen.

2.

Ethische Tugenden sind nur dann von Wert, wenn sie durch Training zu einem stetigen Dauerzustand werden.

3.

Menschen müssen für alle Tugenden lernen, den Mittelweg zwischen Übermaß und Mangel zu finden.

Videospiele, Aristoteles und die Qual der Wahl

Warum denn nun das Ganze?



Welchen Fragen muss ein Spiel sich dann stellen?



Von genuinen moralischen Entscheidungen



Bietet das Spiel
echte moralische
Entscheidungen?

Beeinflussen
Entscheidungen
Spielerlebnis und
Narration?

Führen alle
Entscheidungen
zum selben
Ende?



Votre karma a
diminué !





Einfluss von Entscheidungen auf das Spielerlebnis



Bietet das Spiel
echte moralische
Entscheidungen?

Beeinflussen
Entscheidungen
Spielerlebnis und
Narration?

Führen alle
Entscheidungen
zum selben
Ende?

All the cake is gone

Oder: Offenbarung falscher Versprechungen

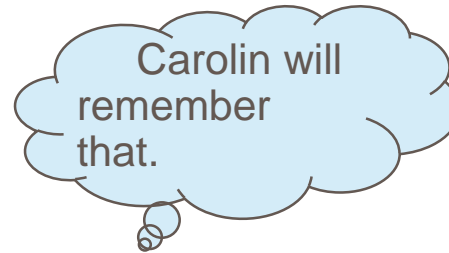


Bietet das Spiel
echte moralische
Entscheidungen?

Beeinflussen
Entscheidungen
Spielerlebnis und
Narration?

Führen alle
Entscheidungen
zum selben
Ende?





**Vielen Dank für
Eure Aufmerksamkeit!**

Carolin Wendt | Projektmanagerin

Stiftung Digitale Spielekultur GmbH | Torstraße 6 | 10119 Berlin

T +49 30 30 86 23 12 M wendt@stiftung-digitale-spielekultur.de | www.stiftung-digitale-spielekultur.de