

## Die Ethik des Als-ob

### Video- und Computerspiele als technische Sphären der Ethik

#### *Abstracts*

Alle technischen Erfindungen stehen in Verdacht gefährlich zu sein. So ist es auch mit Computer- und Videospielen. Wie aber kann etwas ethisch bedenklich sein, das nur im Als-ob passiert? Für eine ethische Beurteilung von Spielen müssen daher drei Dimensionen unterschieden und untersucht werden: Eine Ethik des Spielkonstrukts, eine Ethik des Spielinhaltes und eine Ethik der Spielwirkung. Besonders durch den letzten Aspekt lassen sich Spiele als Katalysatoren und Indikatoren eines ethischen Handelns begreifen. Spiele verändern unsere Welt(-en).

All technical inventions are suspected of being dangerous. This is also the case with computer and video games. But how can something be ethically questionable which only takes place in the As-if? Therefore, to guarantee an ethical assessment of games, three dimensions must be distinguished and analyzed: An ethics of the game construct, an ethics of the game content and an ethics of playing. The result: Games can be understood as catalysts and indicators of ethical action. Games change our world(-s).

#### *Technikethische Probleme*

Automobile bringen uns bequem durch die regnerische Nacht, haben aber den Nachteil, dass deren Antriebsenergie nur durch massive Eingriffe in die Umwelt gewonnen werden kann. Atomkraftwerke produzieren enorme Mengen Energie, die verhältnismäßig sauber und CO<sub>2</sub>-arm sind, hinterlassen jedoch tödlich-strahlende Abfälle, die unsere Nachkommen noch Millionen von Jahren beschäftigen werden. Messer sind gut, um Nahrungsmittel zu zerschneiden, können jedoch als Waffen missbraucht werden. Jede Technik, so gut sie auch gemeint sein mag, birgt Nachteile, Gefahren und Risiken. Diese nicht-banale Erkenntnis führt Hans Jonas zur Formulierung des ökologischen Imperativs und des *Prinzips der Verantwortung*.<sup>1</sup> Technik, so das Fazit, benötigt eine regulierende Ethik und darf nicht sich selbst überlassen werden, so groß die Verheißungen oder Drohungen einer Technologie auch sein mögen.

Ist die *Heuristik der Furcht*,<sup>2</sup> nach der wir zunächst immer das Schlimme begutachten müssen, aber überhaupt auf jede Technik anwendbar? Spiele in ihrer techni-

---

1 Vgl. Hans Jonas: *Das Prinzip Verantwortung*, Frankfurt am Main 2015.

2 Vgl. ebd., S. 63–64.

schen Realisierung als Video- oder Computerspiel scheinen in mehrfacher Hinsicht nicht in das Schema von Technik zu passen, da die Spielwelt als künstliche Sphäre des Als-ob von der Wirklichkeit unseres Alltags getrennt ist. Wie wichtig ist es da, was in der Spielwelt passiert, wenn es doch nicht echt ist? Und wie ist eine Technik zu bewerten, die uns solche Als-ob-Räume zur Verfügung stellt, in denen man sich gleichsam erholen wie überarbeiten kann, in denen man sowohl seine soziale Ader und aufklärerischen Ideale ausleben kann als auch das Töten, Ermorden und Zerstückeln von digitalen Gegnern oder Passanten?

In gängigen aktuellen Spielformaten, die sich seit vielen Jahren thematisch wiederholen und nur technisch ausgereifter, ansprechender und komplexer werden, lässt sich das Problem konzentrieren: *Lara Croft* verpasst es, einem Ast auszuweichen und der Spieler wird mit einer Simulation ihres schmerzhaften Todes konfrontiert, in der sich dieser direkt durch den Kopf der Protagonistin bohrt, die zuckend und schließlich leblos zurückbleibt. Die Hauptfiguren der Reihe *Assassins Creed* nutzen Lanzen, Schwerter und Bajonette, die detailreich in die Kehlen und Köpfe ihrer Opfer eindringen und diverse unzählbare Spiele des Genres *Ego-Shooter* zeigen hochauflösend blutüberströmte Leichen, von Kugeln durchsiebte Monster und zufällig getötete Zivilisten – oder zumindest Moorhühner. Die Aushängeschilder gewaltarmer Spiele, wie *Die Sims*, warten hingegen mit anderen Besonderheiten auf: Die Spiele erlauben Figuren jeder Hautfarbe und jeden Geschlechtes mit besonderen Reizen und üppigem Körperbau zu erstellen, die dann in nahezu durchsichtiger Lingerie den Haushalt erledigen, den Müll herunterbringen und auch sonst nahezu alles tun, was sich der Hausherr wünscht. In allen beschriebenen Fällen stellt sich offensichtlich die Frage nach einer Ethik des Spiels und des Spielens oder der Spielprogrammierung, denn gleiche Fälle sind für die nicht technisch vermittelte Wirklichkeit längst in den Bereichsethiken diskutiert worden. Das wahllose Töten von Menschen oder Tieren gilt ethisch nicht als zulässig und die sexistische Darstellung von Personen in einer Reduktion auf deren Geschlechterklischees darf ebenso als ethisch problematisch gelten wie die, einen Haushalt zu führen, in dem allein die Mitglieder dunklerer Hautfarbe den Rasen mähen müssen, während die anderen Astronauten oder Schriftsteller werden. Die Kernfragen lauten also, ob Video- und Computerspiele als besondere Art von Technik auch einer besonderen Art von Ethik bedürfen – oder ob sie vielleicht aufgrund ihrer Struktur *zur* Wirklichkeit gar als ethisch unbedenklich gelten können.

Der Untersuchung stelle ich zunächst drei terminologische Vorbemerkungen voran, die nicht allgemeingültig sind und daher kurzer Klärung bedürfen:

1. Eine gute ethische Handlung ist eine Handlung, der die Tendenz innewohnt, das Glück zu befördern und das Leid zu vermindern. Damit ist eine utilitaristische/präferenzutilitaristische und konsequenzialistische Position für diese Untersuchung gewählt, die nicht behauptet, dass deontologische oder naturalistische

Philosophinnen und Philosophen per se irren. Es würde jedoch deutlich zu weit führen, die angestellten Überlegungen für alle *möglichen* ethischen Positionen zu prüfen. Dieser Blickwinkel ist daher eine Setzung, die *methodisch* zu verstehen ist, weil sie angibt, unter welchen Voraussetzungen in diesem Beitrag von »gut« gesprochen wird. Sie ist kein Bekenntnis.

2. Um mehrere hundert Seiten abzukürzen, wird eine bewährte Spieldefinition vorausgesetzt und nicht diskutiert: Ein Spiel ist eine künstliche Sphäre, die sich durch Spielregeln, einer Andersartigkeit gegenüber der Welt, die wir als unsere Wirklichkeit beschreiben, Freiheit von Zwecken oder Zwängen, Zielgerichtetheit und Spannung auszeichnet.<sup>3</sup>
3. Wenn von *Spielern* die Rede ist, sind damit auch *Spielerinnen* gemeint.

### *Spielwelten als Parallelwelten*

Das Spiel findet im Als-ob in Abgrenzung von einer Wirklichkeit statt, die wir als unsere Realität begreifen. Es ist notwendig *nicht echt*, *anders*, oder *nur Spaß* – sonst könnte es kein Spiel sein. Niemand glaubt *wirklich*, dass der Kinderzimmerteppich aus Lava besteht und von den umherfliegenden digitalen Trümmern einer PC-Spiel-Explosion gehen auch keine unmittelbaren Gefahren für den Spieler vor dem Monitor aus. Ob das Spiel daher gleich weniger *wahr* ist oder vielmehr sogar symbolisch oder wie ein Spiegel auf die hinter unseren Gegenständen befindlichen Ideen verweist,<sup>4</sup> ist zunächst nicht von Belang. Viel wichtiger ist, dass die Spielwelt – so unterschieden sie auch von unserer Realität sein mag – einen Übergang zu dieser hat und einen Transfer von Erfahrungen, Gedanken und Strategien erlaubt. Denn so richtig die Dichotomie vom Spiel und Wirklichkeit auch ist, darf sie nicht überinterpretiert werden. Beide Welten sind keine Blasen, die nebeneinander existieren, sondern Welten mit diffusem Übergang,<sup>5</sup> deren Inhalte wir nicht immer klar der einen oder anderen Sphäre zuordnen können: Nicht alles, was in PC- und Videospielen passiert, ist erfunden, unwirklich und falsch, während nicht alles wahr und real ist, was wir in unserer Realität erfahren. Wir werden von unseren Sinnesorganen oder den Urhebern unserer Sekundärerfahrungen getäuscht und können häufig gar nicht zwischen Wahrheit und Schein unterscheiden: Jahrhundertlang wurden in europäischen Lexika Fabelwesen wie der Greif neben dem ebenso wahrscheinlichen Nashorn abgebildet und uns ist das Leben des Sherlock Holmes ebenso vertraut wie das

3 Eine ausführliche Auseinandersetzung mit der Spieldefinition erfolgt hier: Vgl. Christian Klager: *Spiel als Weltzugang. Philosophische Dimensionen des Spiels in methodischer Absicht*, Weinheim, Basel 2016, S. 21–76.

4 So überlegt es Eugen Fink – Vgl. Eugen Fink: *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp, Stuttgart 2010.

5 Vgl. Klager: *Spiel als Weltzugang*, S. 55–59.

des Arthur Conan Doyle – über beide können wir lediglich lesen. Markus Gabriel bringt es auf den Punkt: Die Wesen der fiktionalen Literatur, die des Spiels, des Films und der Wirklichkeiten, die wir Traum oder Realität nennen, existieren selbstverständlich und es kommt nur auf das entsprechende Sinnfeld<sup>6</sup> an, aus dem wir auf diese Objekte schauen.<sup>7</sup> Da es methodisch unmöglich ist, mit epistemischer Sicherheit zwischen dem, was wirklich ist und dem, von dem nur behauptet wird, dass es wirklich sei, zu unterscheiden, lohnt sich ein Blick auf das Verschwimmende und Vage. Denn auch Gegenstände, von denen wir glauben, dass sie nicht existieren, haben eine Wirkung auf uns und lassen sich begrifflich fassen. Das Einhorn, der Drache und Außerirdische aller Couleur sind aus der Lebenswelt und Popkultur kaum noch wegzudenken und beeinflussen uns, indem wir sie bewundern, verachten, fürchten – oder gar wissenschaftlich untersuchen. Der Umgang mit ihnen in der fiktionalen Literatur, in Filmen und Spielen bestimmt auch unser Verhältnis zu ihnen – und analogen ähnlichen Wesen. Für das Spiel bedeutet dies nicht die Aufhebung seiner Andersartigkeit – es wird damit nicht zu unserer Lebenswelt – aber es wird eine gleichwertige Art von Wirklichkeit *neben* der Wirklichkeit, die wir als Realität begreifen. Dass aus diesen Welten eine diffuse Übertragung in die jeweils andere(n) möglich ist, lässt sich auf vielfältige Weise belegen: Der Strategiespieler kann sich vor oder nach dem Spiel am Computer einen Plan zurechtlegen, wie er im nächsten Spiel agieren wird und diesen Plan dann in der Sphäre anwenden. Die Verletzung, die der Fußballspieler auf dem Feld erfährt, betrifft ihn auch nach dem Abpfiff und unsere Erkenntnis im Spiel, dass Bewohner von Städten ohne Nahrung diese verlassen oder verhungern, trifft auch auf Bewohner in anderen Welten zu.

Der naheliegende Fehlschluss, dass das Spiel nicht wirklich sei und es daher auch keine Ethik des Spiels gäbe, ist somit schnell zurückgewiesen. Wenn das Spiel eine Wirkung auf die Wirklichkeit hat, die wir Realität nennen, dann hat das Spiel auch ethisch relevante Auswirkung auf unsere Handlungen. Spielhandlungen verbleiben also nicht im Spiel und das Töten von Gegnern, das Versklaven von Völkern oder die Darstellung sexueller Inhalte kann durch eine Übertragungsleistung eine Wirkung zeitigen.<sup>8</sup> Technische Spiele enthalten daher immer auch ethische Implikationen. Insgesamt sind damit jedoch drei verschiedene Ebenen von Ethik parallel angesprochen, die systematisch unterschieden werden müssen. Zunächst kann eine Ethik das Spiel als solches betreffen (Ethik des Spielkonstrukts), sie kann sich auf den In-

6 Der Begriff entstammt Gabriels Sinnfeldontologie und ist etwa mit Aufmerksamkeitsbereich zu beschreiben. Vgl. Markus Gabriel: *Warum es die Welt nicht gibt*, Berlin 2015, S. 254–255.

7 Vgl. Gabriel: *Warum es die Welt nicht gibt*, S. 14 f. und Markus Gabriel: »Existenz realistisch gedacht«, in: ders. (Hg.): *Der neue Realismus*, Berlin 2014, S. 171–199.

8 Zur Wirkung von Spielen – vgl. Christian Nibler: *Achievement & Exploration. Dramaturgie der Grenzüberschreitung im Computerspiel*, Glückstadt 2015; Ursula Krambrock: *Computerspiel und jugendliche Nutzer. Hermeneutische Deutungsversuche des Adventure-Computerspiels und seiner jugendlichen Nutzer und Nutzerinnen*, Frankfurt am Main 1998; Marion Kauke: *Spielintelligenz. Spielend lernen – Spielend lehren?*, Heidelberg, Berlin, New York 1992.

halt beziehen (Ethik im Spielinhalt) und aber auch auf dessen Wirkung (Ethik des Spiels).

### *Ethik des Spielkonstrukts*

Das Spielkonstrukt<sup>9</sup> selber – konstituiert durch seine Regeln – entzieht sich zunächst auf faszinierende Weise einer ethischen Beurteilung. Es gibt keinen Programmiercode, der es nicht ermöglichen würde, jede noch so erschreckende Situation in einem Spiel technisch abzubilden und erfahrbar zu machen. Das Spiel *Playing History 2 – Slave Trade* erlegt es dem Protagonisten daher wie selbstverständlich auf, afrikanische Sklaven möglichst effektiv in einem Transportschiff zu »stapeln«. Für den Spieler und Programmierer kann dies makaber oder gar zynisch erscheinen, im Programm/Spiel selber jedoch ruft es kein ethisches Problem hervor. Die Technik selbst hat keine ethischen Grenzen und auch keine Sicherungsprinzipien, Gewalt, Ausbeutung oder sexuelle Erniedrigung zu verhindern. Gegenüber Spielinhalten ist die Spieltechnik vollständig blind und gewissenlos. Dennoch gibt es eine Ethik, die allein auf der technischen Ebene greift: Gegenüber dem Spiel selber ist alles erlaubt, was die spielimmanenten Regeln erlauben – aber eben nicht mehr: »Ein Spiel hat Regeln: Gegenüber den Regeln eines Spiels ist kein Skeptizismus möglich.«<sup>10</sup> Falschspieler, Betrüger oder Spielverderber stellen genau diese Spielregeln und damit die Existenz der ganzen Spielwelt in Frage.

Der Spielverderber führt eine innerweltliche Legitimationsrevolution. Er spielt nicht (mehr) mit und hält den anderen die Falschheit ihrer Spielwirklichkeit vor. Er zerstört das Spiel. Sätze wie »Das ist ja alles nur ein Spiel!« sind ihm geläufig und dienen dazu, die erlebte Niederlage, den Regelverstoß oder die Kapitulation vor der Komplexität der Spielwelt auszugleichen. Zumeist gründet der Spielverderber damit automatisch eine neue Spielwelt, in der die von ihm gewünschten Regeln gelten.<sup>11</sup> Poker- oder Schachspieler, die das Spiel als reines Glückspiel ohne Taktik und Strategie spielen, sind dafür Beispiele und irritieren andere Spieler oft gewaltig. Immerhin ist der Spielverderber ehrlich.

Der Falschspieler und Betrüger hingegen spielt die Regeln des Spiels zum Schein mit und hintergeht die anderen Spieler oder das Spiel selber jedoch, indem er sich nicht an die Regeln hält oder diese insgeheim verändert. Er spielt daher *falsch*, weil er die Regeln verletzt und ist *falsch*, weil er den anderen weismacht, er würde die

9 Vgl. Vorbemerkung 2 – als Spielkonstrukt wird hier technische Realisation des Spiels verstanden. Dieses wird vornehmlich durch Regeln gestaltet, die sich bei digitalen Spielen in einem Programmcode niederschlagen.

10 Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg 2006, S. 20.

11 Vgl. ebd.

Konventionen befolgen. Wer im Video- oder Computerspiel also Programmierfehler (Bugs) nutzt, die per Definition nicht zum Spiel gehören (können), oder *cheatet*, indem er geheime Programmcodes nutzt, die ihm Vorteile gegenüber der Spielmechanik oder den Mitspielern verschafft, der betrügt das Spiel und seine Mitspieler und spielt unehrlich und somit unethisch. Da Technik jedoch (noch) nicht leidensfähig ist und selbst die beste Spiel-KI lediglich Intelligenz simuliert, ist das ethische Problem *zunächst* nur allein eines, das die *Mitspieler* betrifft und daher eine besondere Form sozialer Ethik.

### *Ethik im Spielinhalt*

Ähnlich verhält es sich mit dem Inhalt eines Spiels über den Programmcode hinaus. Da der Computer oder Fernseher nicht unter der Darstellung von Gewalt gegenüber digitalen Monstern oder Pixelzombies leidet, ist es auch erlaubt, diese darzustellen. Dargestellt werden *kann*, was technisch dargestellt werden *kann*. So wie es in unserer Wirklichkeit unglaubliche Exzesse der Gewalt an Menschen und Tieren geben *kann*, *kann* dies auch in einer anderen Wirklichkeit wie fiktionaler Literatur oder im Spiel vorkommen. Video- und Computerspiele spiegeln daher technisch häufig Konflikte, die wir auch aus unserer Wirklichkeit kennen und greifen auf Feindbilder zurück, die uns geläufig sind. Der bekannte Kampf zwischen Cowboys und Indianern, der Konflikt zwischen Sozialisten und Kapitalisten ist ebenso abbildbar, wie jede Art von Unterdrückung oder Ausbeutung. Im Spiel selber ist das Androhen und Anwenden von Gewalt, selbst das Drohen mit Terror, Tod und Vernichtung üblich und abhängig vom Genre erlaubt oder sogar Teil der Spielmechanik. Da das Spiel keine andere Ethik kennt als die Einhaltung der Spielregeln, ist es in diesem naiv-tabulosen Zustand offen für alle Einfälle von Spielentwicklern sowie ad-hoc- und Lustentscheidungen der Spieler. Dieser Zustand markiert erneut die Neutralität von Technik und Spielmechanik, ist jedoch nicht auf das PC- und Konsolenspiel beschränkt: Es macht für das Spiel keinen Unterschied, ob man beim Schach einen Bauern opfert, tausende Pixelsoldaten in den Tod schickt, dem Boxgegner diese Nase bricht, Wahlergebnisse fälscht oder sich durch Menschenhandel, Drogen, Zuhälterei oder Sklaverei finanziert. Manche Schritte können für den Spielverlauf *unklug* sein – mit Ethik hat dies jedoch zunächst nichts zu tun. Kein Bauer beim Schach hatte Schmerzen, kein digitaler Soldat hat gelitten und auch die Sklaven haben nur eine simulierte Freiheit verloren, während sie für simuliertes Geld eingetauscht wurden.

Wenn im Spiel gestattet ist, was den Regeln entspricht und erlaubt ist, was gefällt, sind auch die absurdesten Spiele denkbar (und tatsächlich umgesetzt worden). Zu den geschmacklosesten gehört zum Beispiel der *KZ-Manager*, ein Simulationsspiel mit eindeutig vorhersehbarem Inhalt. Warum aber schrecken wir davor zurück, den *KZ-Manager* neben das *Hotel-Manager-Spiel* zu stellen, wenn die Technik des Spielens zunächst niemandem schadet und es sich von der Programmierung und Mechanik nicht sonderlich unterscheidet?

Die Antwort liegt im diffusen Übergang zwischen (Spiel-)Welten. Das Spiel hat zwar keinen konkreten Zweck – aber durchaus eine beobachtbare Wirkung.<sup>12</sup> Diese ist mehrgestaltig und lässt sich wenigstens hinsichtlich drei verschiedener Elemente klassifizieren:

1. Auf den *Spieler* wirkt das Spiel direkt und indirekt physisch und psychisch. Direkt, indem die Spielinhalte und die Spielmechanik ihn beeindrucken, abschrecken, ihn zur Nachahmung anregen, verblüffen oder ihm zu einer Erkenntnis verhelfen. Indirekt, indem das Spiel Ergebnisse hervorbringt, die zunächst nichts mit dem Inhalt des Spiels zu tun haben, zum Beispiel eine verbesserte Auge-Hand-Koordination oder das Versäumnis eines Referats für den Propädeutikkurs, weil das Spiel so spannend war. In therapeutischen und pädagogischen Ansätzen, die auf das Spiel zurückgreifen, werden solche Wirkmechanismen eingesetzt.<sup>13</sup>
2. Auch der *Zuschauer* eines Spiels ist direkt und indirekt physisch und psychisch in seinem Wirkungskreis. Auch für ihn ist das Spiel eine Identifikationsmöglichkeit, auch er kann emotional und kognitiv herausgefordert und überfordert werden, ebenso wie das Zusehen anstrengend sein und er beim Fußball den Ball »abbekommen« kann. Da er jedoch keine spielimmanenten Entscheidungen trifft, hat er auf mögliche ethische Entscheidungen weniger Einfluss. Er müsste schon zum Mitspieler werden oder den Spieler von seinen Handlungen abhalten.
3. Selbst das Spiel, besser das *Spielgenre*, ist von Wirkungen des Spiels betroffen. Das Vorhandensein des Spiels erschafft erst das Spielgenre, welches wiederum Wirkung auf die gesellschaftliche Wirklichkeit hat. Entscheidet sich die Gesellschaft gegen eine besondere Art von Spielen, fällt auch das Einzelspiel unter dieses Verbot.

---

<sup>12</sup> Vgl. Punkt 2 dieses Aufsatzes.

<sup>13</sup> Vgl. Holger Diener, u.a. (Hg.): *Spielend Lernen*, Stuttgart 2010; Norbert Kluge: *Spielen und Erfahren. Der Zusammenhang von Spielerlebnis und Lernprozeß*, Bad Heilbrunn 1981; Michael Renner: *Spieltheorie und Spielpraxis. Eine Einführung für pädagogische Berufe*, Freiburg im Breisgau 1995.

Differenziert nach der Art des Spielens fallen die unterschiedlichen Wirkungen ungleich ins Gewicht. Der Tod des digitalen Soldaten hat nur in der Spieldimension Gültigkeit, während die gebrochene Nase des Boxers auch nach dem Boxkampf noch gebrochen ist. Für die Frage nach den ethischen Implikationen des Spiels ist diese Qualität der Wirkung jedoch nebensächlich. Wichtiger ist die Überlegung, welche Wirkung die Spielinhalte auf den Spieler und die ihn umgebende Gesellschaft und damit auch auf die Zukunft dieser haben.

Das Spiel wirkt wie eine der Realität vorgelagerte, technisch realisierte Protowirklichkeit, die durchaus nicht exklusiv ist und dem Spieler wenigstens mitgibt, sich mit dem Stattgefundenen auseinanderzusetzen. Ethisch sind PC- und Videospiele daher folgerichtig vorgelagerte Dimensionen der *Schiefen Ebene*. Dieses – auch als empirisches Dammbbruchargument – bekannte Argumentationsmuster behauptet (nicht deduktiv), dass man sich Stück für Stück auf ein ethisch gänzlich unerwünschtes Ergebnis zubewegt, indem man eine zunächst nicht in gleichem Maße ethisch problematische Handlung zulässt oder akzeptiert. Das Spiel wirkt nicht nur auf den Spieler selbst, sondern bricht durch die per se tabulose Spielsituation gesellschaftliche Tabus. Es steht damit am vorgerückten Beginn des Arguments der schiefen Ebene, indem es *ethisch relevante Zustände spielt*, bevor sie eintreten. Wer seiner Tochter einen Spielzeugherd oder eine Spielzeugwaschmaschine kauft, handelt damit zunächst nicht unethisch, offeriert ihr jedoch für die Spielwelt die gesellschaftlich tradierte Rolle der Frau in der Küche. Das im Spiel erlebte und eingeübte geschlechterstereotype Rollenverständnis wirkt sich im Modell der schiefen Ebene bis in unsere Wirklichkeit aus, in der die Annahme, dass Frauen in irgendeiner Weise für Küchenarbeit prädestiniert seien, durchaus als sexistisch, chauvinistisch und ethisch problematisch beschrieben werden kann. Analog gewöhnt sich jemand, der Moorhühner (oder andere digitale Tiere) am PC schießt, daran »auf Tiere zu schießen«, was wiederum jenseits der Spielwelt ethisch fragwürdig ist; von den Ego-Shootern und Rollenspielen, die es ermöglichen, wahllos Mitmenschen zu töten, soll gar nicht erst die Rede sein.

Spielhandlungen als auch das Vorhandensein von Spielen und Spielgenres haben Wirkung, die sich ethisch bewerten lassen. Softwarefirmen, Programmierer, der Handel, der Gesetzgeber, der Spieler und der Zuschauer entscheiden durch Produktion, Verkauf, Kauf, Spiel und Rezeption, welche Inhalte schließlich auch Wirkung haben. Wer es zulässt, dass ein Spiel programmiert, verkauft, gespielt und gesehen wird, welches es ermöglicht, junge Sims-Frauen mit ausgesprochen erotischem Esprit leichtbekleidet den Haushalt erledigen zu lassen, projiziert ein Frauenbild, das erwarten lässt, dass auch echte Frauen sich auf diese Weise verhalten.

Das Argument der schiefen Ebene bildet jedoch – wie alle auf die Zukunft bezogenen Prognosen – keinen Automatismus ab. Menschen, die offenkundig gewaltdarstellende oder sexistische Spiele spielen, sind im wahren Leben nicht zwangsläufig

gewalttätig oder handeln sexistisch. In der DDR war Kriegsspielzeug in jedem Kindergarten und in jeder Schule allgegenwärtig. Plastikpanzer, Gummisoldaten, selbst farbenfrohe Raketenwerfer gingen durch nahezu alle Kinderhände und zu allem Überfluss wurde im Sportunterricht mit Handgranatenimitationen Werfen geübt. Wenn das empirische Dammbuchargument immer wirksam wäre, wäre das friedliche Ende der DDR mit bestehenden Prämissen nicht zu erklären.

Spielzeug und Spiele dürfen daher nicht als ausschließliche und monokausale Gründe für ein gesellschaftliches, ethisch relevantes Handeln angesehen werden. Besser lassen sie sich als ethisch-technische *Katalysatoren* und *Indikatoren* beschreiben.

### *Spiele als Katalysatoren*<sup>14</sup>

Spiele beeinflussen durch ethisch relevante Inhalte gesellschaftliche Wertvorstellungen und reale ethische Entscheidungen, ohne dass sich dabei ihre Spielregeln oder Codes verändern. Als technische Mittel, die im Alltag und insbesondere in den Händen von Kindern und Jugendlichen virulent sind, wirken sie allein durch ihr Vorhandensein: Wenn es Computerspiele gibt, die Schlachten des Zweiten Weltkriegs nachspielen (lassen), dann mindert dies die Ächtung des Krieges und das damit verbundene unaussprechliche Grauen. Uniformen, Soldaten, Kriegsgerät und eine Diskussion über bessere oder schlechtere Strategien werden über das Spiel wieder gesellschaftsfähig, auch wenn die Spieler *zunächst* nur über *fiktive* Uniformen, Soldaten und Panzer sprechen. Da die Spielwelt in den relevanten Situationen von Kriegsspielen jedoch ein Analogon zur Realität ist – weil mit der Wirklichkeit nachempfundenen Waffen gespielt wird<sup>15</sup> – wirkt die Spielwelt eben auch analog auf die Realität. In gleicher Weise, in der Immanuel Kant davor warnt, mit Tieren grausam umzugehen, weil man dann darin geübt wird, auch mit Menschen grausam umzugehen,<sup>16</sup> muss ausdrücklich auf die ethische Wirkung von Spielen hingewiesen werden. Die erarbeitete tabulose Konstitution *des Spieles selber* ermöglicht es jedoch auch, Spiele zu entwerfen, die ethische Diskussionen aufwerfen und von der Spielergemeinde kontrovers besprochen werden. Dieses didaktische Potenzial von Computer- und Videospielen gilt es fruchtbar zu machen, denn in gleicher Weise, in der Kriegssimulationen abstumpfen und den Krieg zu einer vermeintlichen Normalität werden lassen,

14 Der Begriff »Katalysator« ist der Chemie entlehnt und beschreibt (hier) ein Mittel, das zu einer beobachtbaren ethischen Reaktion führt, ohne, dass sich das Mittel dabei verändert.

15 Damit ist die Spielwelt hier konkret analog zur Realität in Bezug auf die verwendeten Waffen. Die Analogie der Spielwelt zur Realität fußt schließlich auf dem Verhältnis der Spielwelt als Symbolfragment zur Realität – vgl. Fink: *Spiel als Weltsymbol*, S. 14–16; Klager: *Spiel als Weltzugang*, S. 149–154.

16 Vgl. Immanuel Kant: *Eine Vorlesung über Ethik*, Frankfurt am Main 1990, S. 256–257.

stehen sie doch (in unseren Breiten) eher als überraschende Differenz Erfahrung da. Der Spieler kann im Als-ob nicht nur die Faszination von zum Beispiel militärischer Technik erfahren, sondern auch die Grausamkeit des Krieges wahrnehmen, die Ausichtslosigkeit im Angesicht eines übermächtigen Feindes oder die Zerstörung von Infrastruktur und Umwelt, die ein Gefecht mit sich bringt. Einige besondere Spiele, wie *This War of Mine*, greifen dabei besonders die ethisch relevanten Erfahrungen einer solchen Kriegssimulation auf. Das preisgekrönte Computerspiel lässt den Spieler eine kleine Gruppe von Zivilisten in einem modernen Krieg – historisch irgendwo zwischen Jugoslawien und der Ukraine – steuern, die ums Überleben kämpfen, indem sie Unterkunft, Nahrung, Medikamente, Wasser und Schlaf sucht. Der Kampf um knappe Ressourcen stellt schnell die Ethik der Gruppe auf die Probe: Gibt man dem bettelnden Waisenkind das letzte Dosenfleisch? Darf man einen Rebellen töten, wenn dieser eine junge Frau sexuell bedrängt? Ist Plündern in einer existentiellen Notlage erlaubt – besonders, wenn man ahnt, wem die Gegenstände gehör(t)en? Diese und ähnliche Fragen nötigen den Spieler zu Entscheidungen, deren Ergebnisse nicht nur den weiteren Spielverlauf beeinflussen, sondern auch den Spieler nachdenklich zurücklassen. Eine solche Art der Reflexion ist für Video- und Computerspiele vielleicht nicht die Regel, aber eben auch keine Ausnahme mehr. Bieten die technischen Umsetzungen des Spiels keine Möglichkeit der ethischen Reflexion, wird diese nicht selten auf andere Ebenen übertragen: In Chats, Foren oder öffentlichen Medien diskutieren Laien und Experten darüber, was Spiele zeigen dürfen und wovor Spieler zurückschrecken. Als der Protagonist in der Serie *Grand Theft Auto 5* einen digitalen Kontrahenten (detailliert dargestellt) foltern sollte, versuchten einige Spieler die dazugehörige Mission zu umgehen und diskutierten dies im Internet.<sup>17</sup>

### *Spiele als Indikatoren*

Das gleiche Spiel mit gleicher Szene kann gleichsam als Beispiel für Spiele als Indikatoren dienen. Spiele *zeigen* in ihrer Umsetzung einen ethischen Status und einen Wertwandel in einer Gesellschaft: Dass die Folterszene in *GTA 5* nicht von allen Spielern akzeptiert oder toleriert wird, zeigt, wie es um die ethische Gesinnung der Spieler selbst bestellt ist. Es kann daher als *technischer Anzeiger* für eine empirische Beobachtung von konkretem ethisch relevantem Verhalten dienen.

Themen und Phänomene in Spielen verweisen daher auch immer auf ein gegenwärtiges Werteverständnis. *This War of Mine* appelliert genau an dieses, indem es für die Grausamkeit des Krieges und seine Wirkung auf Zivilisten – insbesondere

17 Vgl. Artikel/Kommentar: Franz Liebl: *Warum ich ›GTA 5‹ nicht mehr weiterspielen kann*, <http://www.br.de/puls/themen/popkultur/gta-v-folter-kommentar-100.html> (aufgerufen: 04.01.2017).

auf Kinder – sensibilisieren möchte.<sup>18</sup> Damit zeigt das Spiel ein konstatierbares, vorhandenes pazifistisches Interesse in der Spielproduktion und -rezeption. Dass gleichzeitig auch Spiele entwickelt, vertrieben und gespielt werden, die problematische ethische Situationen darstellen, ohne explizit zu deren Reflexion anzuregen, zeigt wie pluralistisch die gegenwärtige Kultur- und Spielszene ist: Antikriegsspiele und explizite Kriegssimulationen stehen im Regal nebeneinander. Spiele, die kleinen Mädchen eine Karriere als Erfinderin versprechen, stehen gleichzeitig gegenüber der naiven Welt der Supermodels und Barbie-»Abenteuer«.

Spiele sind damit stets technische *Zeugen* des Zeitgeistes und der ethischen Entwicklung einer Gesellschaft, ohne dass eine notwendige Verknüpfung vom allgemeinen Vorhandensein zum Individuum geschlossen werden kann. Nicht jeder, der ein Spiel spielt, welches konkrete Gewaltszenen enthält, wird zum Amokläufer oder Soldaten. Nicht jeder Sims-Spieler, der die digitale Frau seines Haushaltes kochen lässt, ist im wahren Leben ein Chauvinist. Und nicht jeder, der ein Spielcasino betritt, ist spielsüchtig. Dennoch lässt ein übermäßiges Vorhandensein von Spielen bestimmter Arten, eine gewisses gesellschaftliches Faible und Interesse ablesen. Das vielfach vorhandene Kriegsspielzeug<sup>19</sup> vor dem Ersten und Zweiten Weltkrieg zeugt zum Beispiel von einer Gesellschaft, in der das Militärische einen großen Stellenwert hatte. Heute sind PC- und Videospiele besonders virulent, die einen individuellen Überlebenskampf oder die Schaffung von anderen Welten simulieren und ermöglichen. Das Spiel wird zur Utopie und das Spielen zur Flucht in eine bessere Welt: Im Spiel kann man stets von vorn beginnen, sich die optimaleren Startbedingungen aussuchen, zwischenspeichern und vom Spiel ausruhen. In der Wirklichkeit ist das bedeutend schwieriger: Man bleibt gewöhnlich in seinem Beruf, man bleibt Mutter und man bleibt Staatsbürger eines bestimmten politischen Systems. Das Spiel führt uns vor Augen, was man alles nicht mehr kann, welche Freiheiten man bereits aufgegeben hat und welche Optionen einem verwehrt bleiben, während es gleichzeitig im Als-ob verlockend unendliche Möglichkeiten offeriert.<sup>20</sup> Je verlockender diese fiktive Welt ist, desto mehr verliert die Realität an Glanz – und umso weniger überraschend ist es, dass das Spielen mehr und mehr als gesellschaftliches Phänomen akzeptiert und toleriert wird. Erwachsene Computer- und Videospiele sind allgegen-

18 Dafür hat das Spiel auch verschiedene Preise gewonnen – vgl. Benedikt Plass-Fleßenkämper: »Das traurigste Spiel des Jahres«, in: *Die Zeit*, 10.11.2014, <http://www.zeit.de/digital/games/2014-11/this-war-of-mine-antikriegsspiel-rezension> (aufgerufen: 21.12.2016).

19 Vgl. Berghof Foundation: Friedenspädagogik, [http://www.friedenspaedagogik.de/themen/kriegs\\_und\\_gewaltspielzeug/zur\\_wirkung\\_von\\_kriegs\\_und\\_gewaltspielzeug](http://www.friedenspaedagogik.de/themen/kriegs_und_gewaltspielzeug/zur_wirkung_von_kriegs_und_gewaltspielzeug) (aufgerufen: 11.08.2015) und Bernd Schorb: »Science-Fiktion-Spielzeug – Kriegsspielzeug. Haben sie Wirkungen? Was weiß man darüber?«, in: *ajs-informationen. Mitteilungen der Aktion Jugendschutz*, Stuttgart 6/1985, o.S.

20 Vgl. Klager: *Spiel als Weltzugang*, S. 193–196 und Jörg Neufeld: *Alles ist Spiel*, Würzburg 2005, S. 13.

wärtig und haben den verschrobenen Modelleisenbahner als Prototypen des spielenden Alten längst abgelöst. Spielen gehört zum Leben in jeder Altersstufe.

### *Spiele als Auseinandersetzung mit der Welt*

Die Technik des PC- und Videospiele und Spielsituationen im Allgemeinen sind nicht per se problematische ethische Situationen, wenn man von singulären Phänomenen wie Isolation und Realitätsverlust absieht. Spiele sind nicht gefährlicher oder unethischer als spannende Filme oder fesselnde Bücher und bedürfen daher keiner besonderen Art von Ethik. Weder ihre strukturelle noch inhaltliche Offenheit verleitet zum ethisch schlechten Handeln in der Welt des Spiels oder der Welt, die wir Realität nennen. Ethisch problematisches Verhalten entsteht zunächst außerhalb der Spielwelt und wird im Spiel als Analogon zur Wirklichkeit fortgesetzt oder vorweggenommen. Durch fehlende Reflexion und blindes Vertrauen in bekannte Lösungsmuster und -strategien lassen sich reale Probleme im Spiel jedoch steigern: Wer alle Probleme – im Spiel wie in der Realität – immer nach dem gleichen Schema löst, wird feststellen, dass die Welt zu komplex ist für einfache Schemata und zu divers für homogene Vorgehensweisen. Das Spiel bietet auch hier einen Ausgang: In der Gewinnung von Perspektiven auf (verschiedene) Welten, erlaubt das Spiel methodische Innovation und Erkenntnis. Die Spieleentwicklerin Jane McGonigal beschreibt etwa die besondere Art von kooperativem Handeln, das Computerspieler durch Multiplayersessions erfahren. Die Partizipation am gemeinsamen PC-Spiel benötigt und evoziert die Koordination von Handlungen und die Kokreation gemeinsamer Ergebnisse.<sup>21</sup> Menschen, die gemeinsam spielen, werden gut darin, gute Teamplayer zu sein, Einsätze zu synchronisieren, sich gegenseitig Anerkennung zu schenken und die kollektive Leistung als wertvoll zu schätzen.<sup>22</sup> Solche Menschen sind nachweislich sozial (digital) engagiert<sup>23</sup> und bergen das Potenzial die wesentlichen Probleme der Welt lösen zu können – weil sie es immer schon üben. In Computer- und Videospielen sind die Spieler stets aufgefordert auf Probleme zu reagieren, Konflikten angemessen zu begegnen und Kompromisse einzugehen. Die komplexen Simulationen von Städten oder Ländern geben den Spielern ähnliche Befugnisse, wie sie auch Politiker haben. Mit Weitblick und einem ökosystemischen Denken sind Spieler darin geübt, sich komplexen Herausforderungen zu stellen und nicht monokausale Erklärungsmodelle oder populistische Entscheidungen zu wählen. Sie treffen allein die richtigen Entscheidungen, um das Spiel zu gewinnen,<sup>24</sup> wenn auch nicht unbedingt

21 Vgl. Jane McGonigal: *Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern*, München 2012, S. 352.

22 Vgl. ebd., S. 353–354.

23 Vgl. ebd., S. 364–365.

24 Vgl. ebd., S. 387–447.

beim ersten Mal. Das relativiert die Chance des Computerspiels jedoch keineswegs: Zwar ist es im Vergleich zur Realität unterkomplex und mit naiven Wirkungsmechanismen ausgestattet – Spieler wissen dies jedoch auch, weil sie wissen, dass sie ein Spiel spielen. Das methodische und didaktische Potenzial des Spiels – vom reinen Einüben mechanischer Tätigkeiten bis hin zur Emergenz von Kooperationserfahrungen, dem Spielen als Kontemplation, als Modus der Weltinterpretation, der Transformation und Transzendenz des Menschen<sup>25</sup> – ist enorm. Das Spiel kann als epistemischer Weltzugang verstanden werden, in dem Symbole und Zeichen auf die Realität verweisen und einen Ort zum verhältnismäßig gefahrlosen Üben bieten. Dies darf jedoch nicht per se als ein ethisch positives Merkmal des Spiels verstanden werden; Erkenntnis, Multiperspektivität, Kokreation und Teamplaying nützen auch der Mafia.

Das Computer- und Videospiel erweitert unsere Welt technisch um die Dimensionen des Möglichen mit all den darin enthaltenen Implikationen. Spiele wirken, indem sie Tabus brechen, ethische Regeln in Frage stellen und das Unsagbare und scheinbar Unmögliche im Als-ob möglich machen. Damit enthalten sie das von Jonas beschriebene Potenzial, die Welt radikal zu verändern. Wie bei aller bisherigen Technik ist jedoch allein der Mensch entscheidend, der sie einsetzt. Ein reflektierter Computerspieler ist nicht gefährlicher als ein Theaterpublikum – und ein Programmierer nicht unethischer als eine Schriftstellerin.

Anders als der Leser oder Zuschauer hat der PC- und Videospieler jedoch die Möglichkeit, die Wirklichkeit, in der er agiert, aktiv mit- und umzugestalten. Spiele bieten nicht nur Lücken, ethisch problematischen Situationen zu entgehen – indem man statt auf digitale Tiere zu schießen einfach mal den simulierten Sonnenuntergang genießt –, sie eröffnen dem versierten Spieler auch die Möglichkeit das Spiel zu manipulieren, so dass er *sein eigenes Spiel* spielen kann. Zu einem reflektierten und mündigen Spieler gehört daher eine gewisse *Code Literacy*,<sup>26</sup> die es erlaubt, Spielprogrammierungen zu durchschauen und ggf. auch umzuprogrammieren.

---

25 Vgl. Klager: *Spiel als Weltzugang*, S. 144–180.

26 Mario Donick: *Code Literacy. Vom Verlust der Illusion*, <http://www.gamersglobal.de/user-artikel/vom-verlust-der-illusion> (aufgerufen: 14.04. 2017).

