

Diego Compagna,  
Stefan Derpmann (Hg.)

# Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele

Virtuelle Handlungsräume und  
neue Formen sozialer Wirklichkeit



**Stefan Heinemann**

## **Godmode? - Überlegungen zu Grundfragen und Perspektiven einer Videogamesethik<sup>1</sup>**

### **1. Einleitung**

Wenn heute im öffentlichen Diskurs über Videogames<sup>2</sup> diskutiert wird, kann man im Wesentlichen fünf Positionen herausarbeiten. Entweder werden jene aufgefasst als *deutlich negativ* also `Killerspiele` etc., *deutlich positiv* als lernstimulierend, Kreativität weckend, e-sportlich<sup>3</sup>, moralisches Verhalten (oder

---

<sup>1</sup> Den Herausgebern des vorliegenden Werkes zu `Soziologischen Perspektiven auf Digitale Spiele` ist für die Aufnahme eines videogamesethischen Beitrages zu danken. Erstens, weil `Ethik` zumindest im Verständnis des Autors keine ausschließlich sozialwissenschaftlich zu erledigenden Fragen bearbeitet und damit eine gewisse hermeneutische Benevolenz seitens der Herausgeber deutlich wird, zweitens, weil damit einer ethischen Reflexion im Rahmen soziologischer Beiträge *Raum* gegeben wird (für den es gewiss auch Alternativen gegeben hätte). Der Autor ist übrigens Wirtschaftsethiker, kein ausgewiesener Medienethiker, verfügt aber über differenzierte eigene Erfahrungen von 12 Jahren in der Unterhaltungssoftwareindustrie. Daher auch die Titelidee: `Godmode` war und ist ein beliebter Cheat-Code, welcher i.d.R. einen erheblichen Vorteil bringt (unbegrenzte Leben, Munition, etc.) - zum Cheaten vgl. auch (Consalvo 2010: 27). Damit kein falscher Eindruck entsteht: Der Autor hat selber Jahre lang *DOOM*, *Duke Nukem*, *C&C*, *GTA* und *Crysis* gespielt, ist also der moralischen Unberührtheit enthoben. Allerdings hat er dazu gelernt und überlegt intensiv ob *Crysis 3* im Frühjahr 2013 auf der Kaufliste stehen sollte. Zu diesem Lernprozess gehörte auch die Vorlesung "Darf man alles, was der eigene Avatar kann? Videogamesethik im Spannungsfeld von Amokläufen und Lernspielen" (vgl. [http://www.uni-due.de/imperia/md/content/ise/study/ios\\_ws0910\\_ise.pdf](http://www.uni-due.de/imperia/md/content/ise/study/ios_ws0910_ise.pdf), S. 237 (zuletzt besucht am 03.11.2012)), gehalten an der Universität Duisburg-Essen im WS 2009/2010 im Rahmen einer Veranstaltungsreihe am Lehrstuhl für Systematische Theologie. Der spannende Diskurs mit rund 200 kritischen Studierenden hat gezeigt, dass `Videogamesethik` ein relevantes und nicht einfach zu behandelndes Thema voller Emotionen ist.

<sup>2</sup> `Videogames` wird nachfolgend synonym mit `Computergames` und `Computerspielen` verwendet – obschon eigentlich nur Konsolengames `Video` -Games sind. Definitiv wird nachfolgend in einem eher pragmatischen Sinne von `Video Games` die Rede sein - nicht zuletzt weil noch kein Konsens vorhanden ist. Narratologische und ludologische aber auch eher ökonomische Videogamesdefinitionen sind verfügbar. Vgl. (Salen/Zimmerman 2004) oder (Juul 2005).

<sup>3</sup> Vgl. bereits Müller-Lietzkow (2006).

zumindest bspw. Umweltbewusstsein) fördernd<sup>4</sup> und kognitiv generell anregend<sup>5</sup> etc., *eher differenziert-negativ* als gefährlich aber nicht zwingend zu verteufeln und für entsprechend wünschenswerte Zwecke relativ gefahrlos einsetzbar, *eher differenziert-positiv* als eher positiv zu bewertende Medienform, die aber doch auch in ihren Schattenseiten immer wieder kritisch hinterfragt werden muss oder *neutral* als schlicht eine Form spätmoderner Unterhaltung die eben sei wie sie ist. Eines scheint jedoch sicher: "Computer games are here to stay." (Dodig-Crnkovic/Larsson 2005: 4).

Eine differenzierte empirische Medienauswertung mit Blick auf Videogames ist, soweit zu sehen, weder für den englisch- noch deutschsprachigen Raum verfügbar, doch prägen gerade die tieftraurigen Ereignisse letztlich nachhaltig das Meinungsbild. Spätestens seit den furchtbaren Tragödien, wie wir sie in Columbine<sup>6</sup> und Blacksburg, Erfurt, Emsdetten, Winnenden oder Oslo/Utøya sehen mussten, ist der Frage "Wie kommt der Krieg in die Köpfe - und in die Herzen?" des "Kölner Aufruf gegen Computergewalt"<sup>7</sup> (2008) und der dort getroffenen Feststellung "Killerspiele sind Landminen für die Seele" zumindest emotional nicht mehr zu entgehen. Es kann in der Tat nicht leicht fallen, sich vor diesem Hintergrund einem solchen Thema mit der gebotenen wissenschaftlichen Neutralität zu nähern. Die Reaktionen reichen auf der einen Seite von einer teilweise durchaus selbst grenzfällig polemischen Presse (die damit dem Leiden der Opfer nicht gerecht zu werden vermag) über engagierte Bürgerinitiativen<sup>8</sup> bis zu Empfehlungen von Expertenkommissionen, Verschärfungen bestehender Gesetze (z. B. § 131 StGB<sup>9</sup>) vorzunehmen. Es geht letztlich immer um Gewalt und

---

<sup>4</sup> Beispielsweise das Videogame *World Without Oil* <http://www.worldwithoutoil.org/> (zuletzt besucht am 03.11.2012); solche `persuasive games` sind klar `on a mission` und nutzen die Wirkungspotenziale von Videogames für andere, i.d.R. umweltaufklärungs- oder nachhaltigkeitsbasierte Zwecke. Damit steigt allerdings auch der Grad der Verantwortung für die Entwickler solcher den `magic circle` um eine intrinsische Dimension erweiternde Videogames.

<sup>5</sup> Vgl. Barlett et al (2009).

<sup>6</sup> Völlig inakzeptabel - selbst wenn auf diesem Wege eigentümliche Einsichten möglich werden mögen - ist ein Videogame wie *Super Columbine Massacre* (<http://www.columbinegame.com/>) (zuletzt besucht am 03.11.2012).

<sup>7</sup> Vgl. [http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf\\_gegen\\_Computergewalt.pdf](http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf_gegen_Computergewalt.pdf) (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<sup>8</sup> Beispielsweise <http://www.aktionsbuendnis-amoklaufwinnenden.de/> (zuletzt besucht am 03.11.2012).

<sup>9</sup> Vgl. <http://www.stiftung-gegen-gewalt-an-schulen.de/media/BERICHTExpertenkreisAmok.pdf>, S. 55 (zuletzt besucht am 03.11.2012). Wobei der deutsche Jugendschutz sicher als einer der besten der Welt zu gelten hat - bereits heute. Wenn Kultur nicht kontrolliert werden soll und damit zensiert wird - was nie mehr geschehen darf - muss notwendig in Einzelfällen sorgfältig abgewogen werden, inwieweit die schwerer noch als die Kunst- und Kulturfreiheit wiegende Menschenwürde tatsächlich in Gefährdung steht. Ohne die Menschenwürde als ewige (Art. 79, III GG) Grundnorm wären die weiteren Rechte nicht denkbar. Kunst- und Kulturfreiheit leitet sich aus der Menschenwürde ab, nicht umgekehrt.

Sucht (letzteres vor allem bei MMOGs (Massively Multiplayer Online Games). Auf der anderen Seite sind kritische Stimmen vernehmbar, die eine Sippenhaft einer ganzen Industrie und die Diskreditierung eines nicht per se `schlechten` Kulturgutes befürchten.<sup>10</sup> Zudem wird vor einer "neuen Lustfeindlichkeit" gewarnt (Nagenborg 2010: 21), die mit einem Hochkochen der Videogamesaversion in pathologische Richtungen einhergehen könnte.<sup>11</sup> Auch die `guten Seiten` von Videogames werden diskutiert - man denke an Serious Games<sup>12</sup> oder Good Games<sup>13</sup>.

Informationen mit eher objektivierendem Anspruch finden sich allerdings mittlerweile durchaus.<sup>14</sup> Gerade für die Aufklärung im traditionellen Sinne der Schulung der Urteilskraft, sind solche Publikationen sehr wichtig. Die wichtige jugendnahe Gruppe der Lehrerinnen und Lehrer kann damit erreicht werden.

Die regulatorische Antwort auf diese Debatten findet sich in den diversen Kennzeichnungssystemen.<sup>15</sup> Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist als Selbstbindungsinstrument der Computerspielwirtschaft zu nennen. Die angewandten Regeln sind aus dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) (Weigand 2010: 46ff.) abgeleitet und im internationalen Maßstab in der Tat recht verbindlich (als hoheitlicher Verwaltungsakt). Hierbei kann und wird auf einen großen Erfahrungsschatz zurückgegriffen: "Bei der USK werden die jährlich etwa 1.000 Neuerscheinungen im Rahmen eines der mit 17.000 Titeln größten Archive für

---

<sup>10</sup> Der G.A.M.E. Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V. ist in der `Sektion Film und audiovisuelle Medien` als offizielles Mitglied des Deutschen Kulturrates aktiv (<http://www.kulturrat.de/detail.php?detail=1817&rubrik=1>) (zuletzt besucht am 03.11.2012). Der Deutsche Kulturrat hat 2008 Videogames als Kulturpraxis und Kulturgut anerkannt: <http://www.rp-online.de/digitales/neuheiten/keine-entsorgung-von-killerspielen-1.2130374> (zuletzt besucht am 03.11.2012). Der Kulturrat hat 2008 ein Herausgeberband inauguriert zum Thema, mittlerweile kostenlos online abrufbar <http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf> (zuletzt besucht am 03.11.2012).

<sup>11</sup> Man denke an den provokativen Vorwurf der "digitalen Demenz" von Spitzer.

<sup>12</sup> Einen guten Überblick über die aktuelle thematische Vielfalt in diesem Bereich bietet das Programm der von vielen Akteuren getragenen `GameDays 2012 und Edutainment 2012` unter <http://www.gamedays2012.de/index.php?id=program10> (zuletzt besucht am 03.11.2012).

<sup>13</sup> Das Projekt `SG4Health` beispielsweise zielt die präventiv-gesundheitsförderliche Wirkung von Videogames bei der Bekämpfung von Kinderübergewicht. Partner aus Wissenschaft (TU Darmstadt) und Wirtschaft (Software- und Gesundheitsbereich) arbeiten in dem mit öffentlichen Mitteln (OEWE - Landes-Offensive zur Entwicklung Wissenschaftlich-ökonomischer Exzellenz) an Lösungen. Die Nintendo Wii im Sinne von Therapiekonzepten nutzbar zu machen wird seit einigen Jahren verfolgt.

<sup>14</sup> Vgl. <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2096> (zuletzt besucht am 03.11.2012); oder auch Fileccia et al 2010 für den Schulunterricht; Vgl. auch <http://www.erfurter-netcode.de/110.html> (zuletzt besucht am 03.11.2012) sowie [http://www.bke.de/content/application/shop/download/1324387610\\_Generation\\_digital\\_Band\\_1\\_9.pdf](http://www.bke.de/content/application/shop/download/1324387610_Generation_digital_Band_1_9.pdf) (zuletzt besucht am 03.11.2012).

<sup>15</sup> Vgl. dazu auch (Weigand 2010).

Computer- und Videospiele weltweit dokumentiert."<sup>16</sup> Das PEGI-System (Pan-European Game Information) agiert europaweit - im aktuellen Jahresbericht werden 30 Länder benannt die das System zur Kennzeichnung von Videogames nutzen.<sup>17</sup> Das Entertainment Software Rating Board (ESRB) stellt ein weiteres, international sehr wichtiges, Selbstregulierungssystem dar.<sup>18</sup> Auch beim ESRB-System ist das `Enforcement` eine wichtige Komponente: Es werden privatrechtliche Verträge mit den entsprechenden Industriepartnern geschlossen. Dies ist bei beiden vorgenannten Systemen ein wesentlicher Unterschied zur deutschen USK, denn die USK ist ein `fremder Dritter` im Prüfungssinne. Dabei ist hier durchaus eine Entwicklung spürbar, die dem zeitlich-kulturellen Wandel Rechnung trägt. So ist das Kult-Game *Doom* von ID Software in seiner ersten Version von 1994 zuerst über ein Jahrzehnt indiziert gewesen um dann jüngst wieder vom Index gestrichen zu werden (ab 16 Jahren freigegeben). Die Begründung rekurriert im wesentlich darauf, dass nach heutigen Seh- und Spielgewohnheiten die Gewaltdarstellungen beim Original-Doom zu abstrakt seien.<sup>19</sup> Man kann sich über die Konsistenz innerhalb der Systeme wohl auch streiten, jedenfalls ist zwischen jenen noch Raum für Verbesserungen und die jüngsten Forderungen von EA-CEO John Riccitiello zu einer weltweiten Vereinheitlichung sind nachvollziehbar. Freilich geht es ihm zunächst um die Reduktion von Transaktionskosten für die Kunden i.S. einer Kaufentscheidung sowie um Systeme die der veränderten globalen Ubiquität von Videogames Rechnung tragen - aber abgesehen davon dürfte eine einheitliche Klassifizierung auch mit Blick auf die Selbstregulierung i.S. der Anbieterverantwortung Sinn ergeben: "With Great Freedom, Comes Great Responsibility."<sup>20</sup> zitiert die Presse Riccitiello. Allerdings sind die unterschiedlichen Klassifizierungssysteme nicht zufällig entstanden: Ein einheitlicher Blick auf `Sex and Crime` ist global nicht zu erwarten (dies deshalb, weil eine universalistische Ethik noch nicht vorhanden ist).

Da in Krisenzeiten (und leider oft nur in jenen) `Ethik`, oder zumindest die im weitesten Sinne über eine real- oder sozialwissenschaftliche Betrachtung hinaus-

---

<sup>16</sup> Vgl. <http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren/> (zuletzt besucht am 03.11.2012); allerdings muss man fragen, ob die Kennzeichnungssysteme den neuen Geschäftsmodellen vor allem der onlinebasierten Videogames noch gerecht werden. Je mehr der Gamer selber in das Videogame eingreift (beispielsweise im Modding) oder der Publisher produktderivative Angebote macht (vom Patch über bestimmte Zusatzfunktionen etc.) wird die Freigabe des jeweiligen Videogames fragwürdig.

<sup>17</sup> <http://www.pegi.info/de/index/id/media/pdf/369.pdf>, S. 6 (zuletzt besucht am 03.11.2012).

<sup>18</sup> Vgl. <http://www.esrb.org/index-js.jsp> (zuletzt besucht am 03.11.2012).

<sup>19</sup> Vgl. <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/bpjm-aktuell-doom-listenstreichung-aus-03-11.property=pdf,bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf> (zuletzt besucht am 03.11.2012).

<sup>20</sup> <http://www.polygon.com/2012/11/15/3648978/head-of-ea-calls-for-single-universal-rating-system-across-all> (zuletzt besucht am 03.11.2012).

gehende Sicht auf Phänomene der `Wirtschaft`, durchaus populär ist (wobei die Debatte oft über einen abgeschmackt-abstrakten Moralismus nicht hinauskommt<sup>21</sup>), nimmt es nicht Wunder, dass auch die ökonomische Seite von Videogames als `Industrie` kontrovers diskutiert wird. Denn in der Tat sind die allermeisten eher kritisierten Videogames nicht wirklich aus gemeinnutzmaximierenden Motiven hervorgegangen. Das traditionelle Bindeglied zwischen Gesellschaft, Politik und Wirtschaft, die Interessenvertretungen und Fachverbände, haben, soweit zu sehen, allerdings keine dezidierten Arbeitsgruppen oder Kommissionen gebildet, die sich mit dem Thema Videogamesethik beschäftigen. Der BIU für die Publisher/Vertriebsseite unterhält allerdings Aktivitäten im Jugendschutz und Medienkompetenzbereich, der G.A.M.E. Bundesverband für die Entwickler ebenso.<sup>22</sup> Bei beiden Verbänden jedenfalls spielen videogamesethische Reflexionen in der jeweiligen Satzung keine Rolle, wobei es naturgemäß auch nicht einfach ist, hier wirtschaftliche und gesellschaftliche Interessen angemessen zu vermitteln.<sup>23</sup> Zudem ist Deutschland ein Konsumentenmarkt<sup>24</sup> ohne im europäischen, geschweige denn im internationalen Kontext nennenswerte Industrie-Player. Gerade dies muss aber auch als Chance erscheinen, denn obschon die Kultur- und Kreativindustrie aus volkswirtschaftlicher

---

<sup>21</sup> Freilich kann und sollte man vom Grundsatz her Volksvertreter in einem demokratischen Rechtsstaat durchaus kritisch beurteilen dürfen was ihr Verhalten generell angeht - Videogames dürfen hier keine Ausnahme bilden. Was allerdings bei <http://www.colleenlachowicz.com/> (zuletzt besucht am 03.11.2012) und der weiteren Berichterstattung in den USA zu lesen ist kann an nur noch mit einem gewissen schauernden Staunen begleiten: vgl. <http://www.colleensworld.com/> (zuletzt besucht am 03.11.2012). Allerdings ist das eigentümliche Durcheinander von Realität und Virtualität in Berichterstattung in politischer Kommentierung wohl nicht zufällig; es ereilt in gewissem Sinne auch Colleen Lachowitz selbst, die in der Wirkungsdimension ihres Handelns als politische Person denken muss.

<sup>22</sup> Beide Verbände streben offenbar eine Fusion an. Auf den `Deutschen Gametagen` als großem Entwicklerevent war 2010 auch ein Track zum Thema `Computerspiele und Ethik` vertreten (<http://www.deutsche-gamestage.de/en/node/133>) (zuletzt besucht am 03.11.2012). Besetzt mit Akteuren aus dem Regulations-, Verbands- und Politikumfeld. Unternehmensvertreter waren nicht zugegen.

<sup>23</sup> Der BIU hat beispielsweise ein Positionspapier zum "exzessiven Spielen" veröffentlicht ([http://www.biu-online.de/fileadmin/user\\_upload/pdf/BIU\\_exzessives\\_Spielen\\_2012.pdf](http://www.biu-online.de/fileadmin/user_upload/pdf/BIU_exzessives_Spielen_2012.pdf)) (zuletzt besucht am 03.11.2012). Die oben beschriebene Spannung ist hier mit Händen zu greifen. Die Abwägung zwischen - hier ist dem BIU Papier durchaus Recht zu geben - mindestens schwer abwägbaren Kausalitäten der Medienwirkungsforschung und der sicher sehr schwierigen Präventivdiskussion ist eine deutliche Herausforderung. Es gibt allerdings durchaus Argumente für die Annahme, dass im Zweifel bei auch nur potenziell suchtgefährdenden Videogames das Vorsichtsprinzip gelten sollte. Abzulehnen sind freilich die in der Tat oft sehr schwach belegten Pauschalverurteilungen.

<sup>24</sup> Viele aktuelle und nützliche Informationen finden sich unter <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen.html> (zuletzt besucht am 03.11.2012).

Sicht ein wichtiger Faktor ist,<sup>25</sup> scheint eine direkte Abhängigkeit vom eher kleinen Videogamesbereich schwerlich ausweisbar. Andersherum dürfte es deutschen Stakeholdern nicht leicht fallen, nennenswerten Einfluss auf die Übersee- und Asienpublisher zu nehmen.

Man sieht unmittelbar, dass die öffentliche Debatte nicht trivial ist (was unter anderem damit zusammenhängt, dass deskriptive und normative Ebene im Diskurs nicht klar voneinander unterschieden werden und somit nicht klar wird, wo überhaupt ein Dissens vorliegt). Zwischen legitimen und illegitimen Interessen von Wirtschaft und Gesellschaft sowie - oft gleichsam quer dazu - Politik in einer teilweise abenteuerlich faktenfreien Gemengelage von individuellen Vermutungen und einem Wettlauf der wissenschaftlichen Studien, die zu Argumentationszwecken beigezogen werden, kann vielleicht der Wissenschaft die Rolle zuwachsen, etwas Klarheit zu generieren.

Nun ist es allerdings so, dass bereits die natur- und sozialwissenschaftlichen Forschungen in einem hochinterdisziplinären Feld wie den *game studies* in vielen Fällen nicht zu einem einheitlichen Meinungsbild kommen.<sup>26</sup> Die Medienwirkungsforschung ist in vielen Fragen uneinheitlich.<sup>27</sup> Auch beim Suchtphänomen scheint es nur bedingt mehr Klarheit und Konsens zu geben.<sup>28</sup>

---

<sup>25</sup> Vgl. für viele Fakten der entsprechende Research der Deutschen Bank [http://www.dbresearch.de/PROD/DBR\\_INTERNET\\_DE-PROD/PROD000000000270213/Kultur-+und+Kreativwirtschaft%3A+Wachstumspotenzial+in+Teilbereichen.pdf](http://www.dbresearch.de/PROD/DBR_INTERNET_DE-PROD/PROD000000000270213/Kultur-+und+Kreativwirtschaft%3A+Wachstumspotenzial+in+Teilbereichen.pdf) (zuletzt besucht am 03.11.2012). Etwas älter aber ebenfalls wichtig ist der zusammenfassende Forschungsbericht des BMWI, <http://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de/Dateien/KuK/PDF/doku-577-gesamtwirtschaftliche-perspektiven-kultur-und-kreativwirtschaft-kurzfassung.property=pdf,bereich=kuk,sprache=de,rwb=true.pdf> (zuletzt besucht am 03.11.2012).

<sup>26</sup> Das `international journal of computer game research`, `Game Studies` (vgl. <http://gamestudies.org/1201>) (zuletzt besucht am 03.11.2012) liefert immerhin gut zwei Dutzend Beiträge, die sich mehr oder weniger intensiv mit dem hier gegenständlichen Thema wissenschaftlich aus verschiedenen Perspektiven auseinandersetzen. Auch eine deutschsprachige Fachreihe ist zu nennen, die Game Studies-Reihe. Dort ist für unser Thema interessant Stoll (2009). Auch breiter angelegte Fachportale wie DIGRA geben einen guten Einblick in das eher noch marginale Angebot an videogamesethischen Fachveranstaltungen etc., vgl. <http://www.digra.org/> (zuletzt besucht am 03.11.2012).

<sup>27</sup> Vgl. beispielsweise (Kunczik/Zipfel 2010) für eine aktuelle Synopse der Medienwirkungsforschung zum Thema. Allerdings werden dort durchaus Tendenzaussagen getroffen, die aus unterliegenden Studien der Jahre 2004-2009 abgeleitet wurden.

<sup>28</sup> Vgl. <http://opus.kobv.de/zlb/volltexte/2012/12693/pdf/fb108.pdf> (zuletzt besucht am 03.11.2012) für eine mögliche Sicht - welche aber durchaus uneinheitlich diskutiert wird. Die internationalen Klassifikationssysteme (ICD-10, DSM-IV) haben sich wohl auch deswegen noch nicht auf das Thema eingestellt. Es wird aktuell diskutiert, ob `Gaming Addiction` letztlich aus Bereich der `Internet Addiction` zu sehen wäre - was das Problem nicht löst denn auch letztere ist nicht vollkommen überzeugend nachgewiesen worden bisher. Vgl. Kimberly/Nabuco de Abreu

Was das `Spiel` zu einem (wesenhaft gedacht) `digitalen Game` macht (sei es stark differenzbildend oder nicht) und welche Wechselwirkungen mit Kultur und Gesellschaft beobachtbar sind, was die *differentia specifica* eines `virtuellen Raumes` ist und wo dessen vielleicht gar zukunftsprägende Handlungskompetenzentwicklungspotenziale liegen, sind genuin soziologische Fragen, die ebenfalls weder als breit diskutiert noch als konsensfähig aufgeheilt gelten können. Gleichsam quer dazu entwickeln sich in Teilen ethische Überlegungen - wobei es (zumindest unter der Prämisse, dass empirisch uninformierte evaluative oder normative Aussagen nur die `halbe Wahrheit` sein können (während evaluativ oder normativ uninformierte empirische Aussagen mit evaluativem oder normativem Anspruch definitiv `keine Wahrheit` beanspruchen können)) hier dem Ethiker, näher hin dem Medienethiker, nicht leicht fallen wird, sich dem Phänomen `Videogames` zu nähern.

Die Lage verschärft sich entsprechend, wenn es um eine ausgearbeitete `Videogamesethik` geht. Es sind bis heute nur sehr wenige Fachmonographien verfügbar und auch spezifische Herausgeberbände finden sich (auch international) nur am Rande des eigentlichen Forschungsmainstreams: `Videogamesethische` Überlegungen sind oft im Rahmen medienethischer oder auch medienpädagogischer Arbeiten zu finden.<sup>29</sup> Ein griffig-pragmatischer Indikator für die Ernsthaftigkeit des Forschungsfeldes ist zudem die soweit zu sehen nicht vorhandene Drittmittelförderung sowie die kaum vorhandene akademische Institutionalisierung. So gibt es in Deutschland weder einen expliziten Lehrstuhl zur `Ethik der Videospiele`, auch entsprechende Forschungsvorhaben oder sonstige Strukturen wie Institute etc. sind rar.<sup>30</sup> Zudem spielt Ethik im weitesten

---

(2011), dort vor allem Kapitel 5 (Blinka/Smahel, S. 73-90 - zu Online-Rollenspielen). Diese vorstehenden Hinweise verdanke ich Frank P. Schulte.

<sup>29</sup> Es gibt international letztlich nur eine wirklich fachspezifische Monographie: Sicart (2009). Aus dem deutschsprachigen Raum kann noch nichts vergleichbares vermeldet werden. Bei den Herausgeberbänden ist vor allem Grimm/Capurro (2010) zu nennen. Auch in thematisch breiteren Mehrautorenwerken tauchen videogamesethische Akzente auf, beispielsweise in Sageng et al (2012), dort Kapitel zwei (in welchem auch Sicart einen Beitrag geliefert hat). Zudem in Herrlich et al (2012), dort das Kapitel "Exploring the Challenges of Ethics, Privacy and Trust in Serious Gaming" (ab S. 584). Aufsätze sind mittlerweile viele erschienen (u.a. in Games Studies), beispielsweise Wolf (2003), Nagenborg (2006) oder aus der Perspektive der christlichen Ethik (zumindest anteilig mit Videogames befasst) Mitchell (2007). Viele Arbeiten sind in z.B. medienpädagogischer Perspektive verfasst, z.B. Ladas (2002), Theunert et al (2002) oder Warkus (2009). Speziell die theologische Ethik in ihrer sozialetischen Gestalt hat durch die Arbeiten von Hausmanninger hier Berührungspunkte geschaffen. Vgl. u.a. Hausmanninger/Bohrmann (2002).

<sup>30</sup> Freilich gibt es vereinzelt bereits Forschungsstrukturen, beispielsweise im Bereich der Serious Games wie an der TU Darmstadt ([http://www.tu-darmstadt.de/vorbeischauen/aktuell/nachrichten\\_1/seriousgames.de.jsp](http://www.tu-darmstadt.de/vorbeischauen/aktuell/nachrichten_1/seriousgames.de.jsp) (zuletzt besucht am 03.11.2012)) oder der Bereich `Game Research` der Universität Duisburg-Essen

Sinne in den ohnehin nur wenigen hochschulischen und weiterbildenden Angeboten in Deutschland kaum eine Rolle.<sup>31</sup> Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Videogamesethik betritt also kein etabliertes Forschungsfeld und ist zudem institutionell eher heimatlos.

Ein aktuelles Handbuch zur Medienethik (Schicha et al 2010: 5ff.) zeigt beispielhaft auf, mit welcher Bandbreite Fragestellungen an der Grenze von Medienwissenschaft und Ethik heute aufgenommen werden und auch werden müssen. Wie in den meisten `Bindestrichethiken` wird die Begründungsdimension ebenso thematisiert, wie die institutionelle Perspektive und Spannungen wie auch kritische Abwägungsfälle. Dabei ist zweierlei unmittelbar auffällig. Erstens ist in dem gut 600 Seiten starken wissenschaftlich und auch aus Praxissicht schönen Werk kein genuin mit der Videogamesethik befasster Beitrag zu finden. Die Ethik digitaler Spiele wird in einigen Bereichen mitgedacht und erwähnt, wesentlich aber wenn es um freiwillige Selbstkontrollen und ähnliches geht. Interessant ist dies auch deshalb, weil sehr breit verschiedenste Medien fachlich mit Blick auf die ethischen Implikationen diskutiert werden, die Herausgeber direkt in der Einleitung die inkonsequent-manierierte Beschäftigung mit Ethik in diesem Bereich mit vollem Recht als "Thema für Sonntagsreden" disqualifizieren (Schicha et al 2010: 9).

Es scheint mir sinnvoll zu sein, Videogamesethik als `Bereich der Bereichsethik` Medienethik zu fassen; und nicht zufällig wird auch für Letztere konstatiert, "immer noch ein Schattendasein an kommunikations-, medien- und journalistikwissenschaftlichen Instituten und im fachwissenschaftlichen Diskurs" (Schicha 2010: 10) zu fristen.<sup>32</sup>

Aber auch in der Wirtschaft selbst ist `Ethik` zumindest auf der Unternehmensebene zumindest kein wesentliches strategisches Thema. Die Publisher und Developer als wesentliche Wertschöpfungstreiber sind natürlich innerhalb der

---

(<http://www.uni-due.de/game-research/> (zuletzt besucht am 03.11.2012)). Ebenfalls zu nennen ist die IGS Initiative Games Studies (von Studierenden initiiert!) der Ruhr Universität Bochum (vgl. <http://www.ruhr-uni-bochum.de/igs/> (zuletzt besucht am 03.11.2012)). Jedenfalls sind Doktoranden im Bereich `Games Studies` Mangelware - was bei der wissenschaftskarrierebiographischen Risikoverteilung in diesem Bereich nicht ganz unbegreiflich scheint.

<sup>31</sup> Vgl. die mittlerweile alteingesessene Games Academy: <http://www.games-academy.de> (zuletzt besucht am 03.11.2012); Auch im beispielhaften (wie seltenen) `Game Studies Master of Arts` - Angebot der Donau-Universität Krems ist `Ethik` o.ä. im Curriculum zumindest nicht explizit erwähnt (vgl. <http://www.donau-uni.ac.at/de/studium/gamestudies/15920/index.php> (zuletzt besucht am 03.11.2012)). Im Bereich der wirtschaftswissenschaftlichen akademischen Qualifizierung ist ebenfalls ein Trend erkennbar, Ethik in die Managementausbildung zu integrieren (Heinemann/Krol 2011).

<sup>32</sup> Allerdings gibt es natürlich ein weites Feld der Informationsethik, die je nach Autor in einem entsprechenden Ordinationsverhältnis zur Medienethik gesehen wird. Vgl. im deutschsprachigen Raum die Arbeiten von Capurro, z.B. Ders. (2003).

Videogamesindustrie als Akteure mit den regulatorischen und wettbewerblichen Themen befasst. Auch ein für die großen, börsennotierten Publisher obligatorischer `Code of Conduct` enthält gewiss viel sinnvolles (und großen Teilen ohnehin rechtliche Vorgeschriebenes) und zu den entsprechenden Kennzeichnungskontrollen finden sich freilich auch Informationen. Allerdings: Ausführungen zur Ethik der eigenen Produkte finden sich eher nicht.<sup>33</sup> Auch die Jahresberichte der TOP 20 weltweiten Publisher bieten in dieser Hinsicht nichts Erbauliches.<sup>34</sup> Auf der Ebene der Developer,<sup>35</sup> oder auch der diversen Serviceunternehmen oder Intermediäre<sup>36</sup>, findet sich ein vergleichbares Bild.<sup>37</sup> Um fair zu bleiben muss man allerdings gleichzeitig sehen, dass es keine Dritte-Sektor-Organisation wie `Fair Trade` für Videogames gibt – und damit auch keinen Markt für ethische Videogames der ein Preispremium zeigen würde. Die Konsumenten sind hier eher als passiv einzustufen – bei einem Konsumentenmarkt wie in Deutschland

---

<sup>33</sup> Vgl. [http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/2149906319x0x210785/12925cf5-5452-44b3-b701-389792016e2a/ERTS\\_WebDoc\\_4135.pdf](http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/2149906319x0x210785/12925cf5-5452-44b3-b701-389792016e2a/ERTS_WebDoc_4135.pdf) (zuletzt besucht am 03.11.2012). Mit diesem Fokus auf die Produkte ist freilich in keiner Weise mitausgesagt, dass die weiteren moralischen Verpflichtungen gegenüber den Stakeholdern der Akteure im Videogamesmarkt weniger wichtiger wären.

<sup>34</sup> Vgl. [http://files.shareholder.com/downloads/ACTI/2149915363x0x564196/DAD3CBE4-2B7B-4DBF-B5FF-328F598E2E63/Activision\\_Blizzard\\_2011AR\\_FINAL.pdf](http://files.shareholder.com/downloads/ACTI/2149915363x0x564196/DAD3CBE4-2B7B-4DBF-B5FF-328F598E2E63/Activision_Blizzard_2011AR_FINAL.pdf) (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<sup>35</sup> Wobei die Entwickler digitaler Spiele heute (beginnend etwa Mitte der neunziger Jahre mit der `ID-Engine`) teilweise durchaus auch Technologieunternehmen sind. Und damit einer Art `Videogamestechnologiefolgeabschätzung` durchaus Sinn ergeben kann.

<sup>36</sup> Auch sogenannte `Gamesfonds` zur Finanzierung von Videogames zeigen in ihren Verkaufsprospekten nur in Ausnahmen solche Formulierungen, d.h. schließen die Investition in beispielsweise gewaltverherrlichende digitale Spiele schlicht aus. Und zwar unabhängig vom Renditepotenzial.

<sup>37</sup> Im Übrigen spielt die Ethik von Videospiele auch im `Deutschen Computerspielpreis` keine explizite kriteriologische Rolle. Die ausgezeichneten Games sind von hoher Qualität und die Fachjury stellt sicher, dass keine allzu kontroversen Videogames gewählt werden. Trotzdem gibt es zum Thema Videogamesethik keine klare Stellungnahme und der aktuelle Preisträger *Crysis 2* ist gewiss kein Kind von Traurigkeit (und hat keine Jugendfreigabe). Allerdings ist das öffentlich diskutierte Argument, dass es auch filmische Förderwerke gibt, die wahrlich nicht gewaltfrei seien, nicht so einfach abzutun. Auch seitens der Medienwirkungsforschung scheint sich aktuell herauszukristallisieren, dass "Gewalt in Computerspielen (...) nach derzeitigem Stand der Wissenschaft nicht als gefährlicher angesehen werden [kann] als Gewalt in anderen Medien." (Kunczik/Zipfel (2010): 475) Nur scheint mir die Antwort nicht darin zu bestehen, auch bei Videogames großzügig zu sein, sondern die Vergabepraktiken fairerweise auch bei anderen Medienkategorien zu überdenken. Ganz abgesehen davon, dass die empirischen Prämissen im moralischen Syllogismus bei der Bewertung von Videogames durchaus nicht einheitlich sind. Gelder der Solidargemeinschaft der Steuerzahler sind in besonderer Weise unter Treuepflicht zu investieren. Allerdings werden solche Abwägungen nicht eben leichter, wenn man auf die konsequente Beforschung des Gegenstandsbereiches `Videogames` systematisch mangelen entsprechenden Investitionen verzichtet und auf der anderen Seite nicht zuletzt deshalb eine `Videogamesethik` vielleicht nicht als das vordringlichste Problem erscheinen mag.

kein begrüßenswerter Umstand. Die Leitmesse `gamescom`<sup>38</sup> in Köln zeigt für Anbieter wie Nachfrage dementsprechend ebenfalls keine deutlichen Impulse in Richtung `Videogamesethik`.

Wesentlich ist in diesem Kontext sicher auch die videogamesethische *antizipatorische* Betrachtung kommender Wertschöpfungsveränderungen in der Videogames Industry. Wie die aktuelle Marktbeobachtung und -prognose von PricewaterhouseCoopers festhält, sind die Trends hier klar das mobile Gaming, Online-basierte Games mit Item-Selling-Modellen, Zielgruppenerweiterung (Frauen, Casual Gamer) und insgesamt höherer Wettbewerbsdruck die wesentlichen Merkmale der zukünftigen starken Marktentwicklung.<sup>39</sup> Auch und gerade mit Blick auf die boomenden Social-Gaming-Märkte<sup>40</sup> muss die videogamesethische Reflexion sich sputen<sup>41</sup>: *FarmVille* & Co. sind letztlich auch durch dramatischere Inhalte ablösbar.

Als kurzes Zwischenfazit lässt sich festhalten, dass Videogamesethik ein wichtiges Thema ist, welches bisher im öffentlichen Diskurs nicht die wünschenswerte argumentative Kraft zu entfalten vermag, seitens der Wissenschaft noch ein (zudem mit den Ergebnissen der Realwissenschaften nicht leicht zu vermittelnder) Boutiquebereich ist und in der Wirtschaft nicht zuletzt aus naturgemäß eben wirtschaftlichen Gründen nur schwer in das Geschäft wirklich jenseits von (oft nicht leicht zu begründenden) Regulierungen integrierbares Momentum darstellt. Auch auf der Konsumentenebene gibt es keine ernsthaften Impulse (von Diskussionen in den diversen Boards, Blogs, Foren etc. einmal abgesehen).

Auch dieser kleine Beitrag kann schwerlich beanspruchen, hier in allen Bereichen Klarheit zu schaffen. Jedoch mag es helfen, sich des Themas `Videogamesethik` mit dem Fokus auf der Herausarbeitung von Fragestellungen anzunehmen und nach deren Anwendbarkeit zu fragen, sogar vorsichtige Empfehlungen auszusprechen. Zudem für eine bestimmte - etwas `altmodische` - Form der `Ethik` zu votieren. Wenn es nämlich *erstens* richtig ist, dass Video-

---

<sup>38</sup> Vgl. [www.gamescom.de](http://www.gamescom.de) (zuletzt besucht am 03.11.2012).

<sup>39</sup> Vgl. PricewaterhouseCoopers (2012). Die Videogamesindustrie befruchtet seit jeher die Filmindustrie und weitere Medien- und Entertainmentbereiche. Mit starken Lizenzen wie `Angry Birds` (oder früher: Moorhuhn) wird nicht selten eine Neohaptizität eingeläutet.

<sup>40</sup> Laut einer aktuellen Studie (Newzoo, [gamesindustry.com](http://gamesindustry.com), 2011) sehen wir im Juni 2010 bereits 17 Millionen Social-Media-Gamer in Deutschland (in den USA fast 88 Millionen!). In den USA wird dabei mindestens einmal pro Woche von mehr als der Hälfte der User *FarmVille* gespielt (Information Solutions Group (ISG), 2011 PopCap Games Social Gaming Research, 35). Aktuell (25.11.2012) hat *FarmVille* 37.555.147 Facebook-Likes. Es ist übrigens soziologisch m.E. nicht ganz uninteressant, zu fragen, wieso nun gerade die Landwirtschaftssimulationen einen so großen Zuspruch finden in genau dieser Spielform.

<sup>41</sup> Was gelten dürfte auch wenn Zynga schwächelt und mit *FarmVille 2* nun auch in das "zahlen für mehr potenziellen Spielerfolg"-Prinzip einsteigt.

games einer ethischen Betrachtung fähig und bedürftig sind, *zweitens* eine solche Betrachtung auch zu sinnvollen Ergebnissen führen kann und *drittens* jene Ergebnisse eine Wirkung in der Welt der Videogames vom Produzenten über den Konsumenten bis zum Gesetzgeber potenziell zu entfalten vermögen, dann ist auch ein provisorisch-programmatischer Blick gerechtfertigt und sinnvoll.

## 2. Grundfragen der Videogamesethik

Die ethische Beschäftigung mit Videospielen kann systematisch geschehen, indem beispielsweise grundlegende deontologische, teleologische, tugendethische etc. Ansätze auf ihre Angemessenheit und Anwendbarkeit hin überprüft werden.<sup>42</sup> Mit diesem gelernten Raster der praktischen Philosophie lässt sich beispielsweise Sicarts (2009) Position auch unabhängig von seiner eigenen Einschätzung (die ja ebenfalls zu überprüfen ist) als zumindest `quasi-Aristotelisch` bestimmen.<sup>43</sup> Nun kommt aber eine jede Systematik nicht ohne prinzipielle Überlegungen zu ihrer inneren Ordnung aus, es sind metaethische Reflexionen notwendig.

### 2.1 Ethische Positionen explizit machen

Um es explizit zu machen: M.E. ist die einzig überzeugende metaethische Position die des Kognitivismus, d.h. ethischen Urteilen kommt ein Wahrheitswert zu. Dies hat zum einen logische, zum anderen pragmatische Gründe. Rein logisch scheint mir eine wertefreie Ethik selbstwidersprüchlich zu sein. Wo liegt zudem der Sinn in einer dezidiert nicht-normativ (oder evaluativ) auftretenden normativen Theorie? In der Praxis werden als Konsequenz aus relativistischen Ansätzen in Gegenposition zur objektiven Ethik letztlich keine Normen, Werte, Rechte etc. prinzipiell aus dem Dissens herausgenommen. Dies gilt unabhängig davon, wie

---

<sup>42</sup> Vgl. für eine solche Entfaltung im Rahmen einer Bindestrichethik (Heinemann/Miggelbrink 2012) für die Medizinethik.

<sup>43</sup> "...the ethics of computer games are the ethics of the game as a system of rules that creates a game world, which is experienced by a moral agent with creative and participatory capacities, and who develops through time the capacity to apply a set of player virtues." (Sicart 2009: 226). Sicarts "Ludisch-hermeneutischer Zirkel" variiert das hermeneutische Grundproblem auf eine interessante Weise (a.a.O.: 116ff). Der Einsatz von verschiedenen moralphilosophischen Grundpositionen wird in jüngster Zeit auch in diesem Feld ein Thema (zum Beispiel die "Ethics of Care" als Grundposition für die Behandlung von videogamesethischen Fragestellungen, Murphy/Zagal (2011).

sich jene Positionen typologisch fassen lassen, also ob sie eher auf Werte, Rechte etc. oder Gebote, Verbote, Pflichten etc. schauen, oder z.B. die Methode des moralischen Urteils primär in den Blick nehmen.

Daher gilt: Videogamesethische Fragestellungen lassen sich erstens nicht ohne Ethik erledigen. Dies mag eigentümlich klingen, aber in einer Zeit, die entweder nur allzu oft einzelwissenschaftlich gewiss berechtigte Schlussfolgerungen unzulässig verallgemeinert oder *vice versa* universalistische Forderungen der Ethik für unzulässig weil dem Spezialisierungsparadigma widersprechend erklärt werden ist es durchaus wichtig darauf hinzuweisen, dass es zumindest die Möglichkeit einer objektiven Ethik – und damit auch einer objektiven Videogamesethik – auch heute noch gibt. Hier ist nicht der Ort, diese zudem noch erheblich voraussetzungsvollen (und dabei gleichzeitig doch für den philosophisch unbelasteten Leser vielleicht gerade deswegen nicht unplausiblen) Ethik zu begründen, ja auch Höhle, auf den ich mich im Wesentlichen im Folgenden stütze, ist sich der Notwendigkeit gewahr, mit einem nicht vollständig ausgearbeiteten Provisorium zu agieren, ohne dabei den Anspruch einer objektiven Ethik aufzugeben (Höhle 1997: 19). Es kommt also darauf an, nicht eine beliebige, sondern eine angemessene Ethik zu nutzen. Zweitens aber lassen sich videogamesethische Fragestellungen eben nicht ohne eine *objektive* Ethik erledigen. Die These lautet also, dass eine objektive Ethik eine angemessene Grundlage einer Videogamesethik darstellt. Denn gerade an einem verhältnismäßig neuen und multidimensionalen Phänomen wie digitalen Spielen zeigt sich, dass es recht schnell zu Dilemmata-Situationen und zu großen Abwägungsschwierigkeiten kommen kann. Es ist einzuräumen, dass beispielsweise auch eine erste rein intuitive ethische Bewertung des Videogames *Rapelay*<sup>44</sup> nur bei rohen Gemütern nicht zur Entrüstung führen muss. Die digitale Vergewaltigung junger Frauen als Anreizsystem eines graphisch expliziten Videogames ist schlicht abstoßend, moralisch unerträglich und der Versuch der wissenschaftlichen Legitimation ein abzulehnender Kulturpositivismus. Ist ein Vergewaltigungssimulator irgendwie zu rechtfertigen? Die Frage *‘Darf man alles, was der eigene Avatar kann?’* ist durchaus nicht einfach zu beantworten. Der moralphilosophisch nicht eben klare Begriff der *‘Würde’* und ein damit zusammenhängendes (christliches) Menschenbild führen nur auf den ersten Blick weiter, da im eigentlichen Sinne nur natürlichen Personen *‘Würde’* zukommt. Also lebenden Menschen, keinen digitalen Frauen. Ein argumentativer Weg könnte hier in der Bezugnahme auf die Würdediskussion bei beispielsweise Ungeborenen Menschen oder auch sonst nicht diskursfähigen Wesen liegen (wie Komapatienten) - oder weiter gefasst auch mit Blick auf Tiere oder die Natur selbst. Kants eigentümliche argumenta-

---

<sup>44</sup> Über den japanischen Entwickler ist mit frei zugänglichen Mitteln nicht viel herauszufinden. Wohl nicht zufällig.

tive Verrenkungen bei der Begründung des Verbotes der Tierquälerei<sup>45</sup> als Pflicht gegenüber sich selbst deuten bereits an, dass auch in einer rationalen Pflichtenethik nicht jedes Verbot, was intuitiv nahe liegt, leicht zu haben ist. Jedenfalls kann die Soziologie, mithin keine empirische oder formale Einzelwissenschaft, die Frage `Was soll ich tun?` beantworten und damit auch nicht die Frage nach beispielweise einem unethischen Spielegehalt. Es liegt also an der Videogamesethik selber, hier Hinweise zu geben. Um im obigen (gewiss kras- sen) Beispiel zu bleiben, wäre in einer objektiven Ethik auch der virtuelle Raum kein moralfreier Raum. Dies zum einen, weil sich empirisch zeigt: "the majority of players have a strong moral presence within the game environment and do not make decisions as if it were just a game." (Weaver et al 2012: 4). *Zum anderen auf der normativen Ebene, weil in digitalen Spielen dieser Art der erstrangige Anspruch jedes Menschen auf Achtung selbst nicht geachtet wird.* Mit anderen Worten: Auch auf dieser abstrakten Ebene jenseits von konkreten Handlungen wie beispielsweise Folter an realen Personen, greift die Grundidee der Menschenwürde als Recht von Verfassungsrang. Damit soll eine dritte Position angedeutet werden, die einerseits nicht den (begrifflich unpräzisen) Selbstzweckcha- rakter von solchen Darstellungen betont, andererseits aber auch nicht ohne Vor- behalte der Einschätzung des BVG folgt, "dass fiktionale Gewalt als Unterhal- tungsfaktor grundsätzlich konsumierbar ist" (Erdemir<sup>46</sup> 2011: 4). Unbefriedigend an der bisherigen Rechtsprechung ist m.E., dass "man fiktionale Gewaltdarstel- lungen dann nicht unter Berufung auf die Menschenwürde unterbinden [kann], wenn sie allein Beiträge zur geistigen Auseinandersetzung sind" (a.a.O.). Gewalt kann in der Tat nicht Zweck an sich selbst sein, aber kann sie der "geistigen Auseinandersetzung" dienen? Empirisch gewiss, jedoch wird beim obigen Spiel eine Grenze überschritten. Warum?<sup>47</sup>

Letztlich sind deutlich gewalttätige und Frauen- und Menschenbilduntermi- nierende digitale Spiele unmoralisch nicht nur weil sie möglicherweise falsche Motivationslagen gegenüber anderen Menschen schafft und so einer potenziellen Verrohung Vorschub zu leisten vermag, sondern weil sie für ein Wesen zwi- schen Sein und Sollen völlig unangemessen ist und den Menschen in ein Wesen reinen Seins verwandelt. Solche Videogames wären nur zulässig in Produktion

---

<sup>45</sup> "Nicht *um der Tiere willen*, auch nicht *um der Menschen willen*, sondern *um der Moralität willen* ist Grausamkeit ver- und Verantwortung geboten." (kursiv im Original) (Baranzke 2002: 217). Die Originalstellen finden sich in Kants Tugendlehre §17.

<sup>46</sup> Erdemir hat auch einen lesenswerten Blogbeitrag bei EA veröffentlicht, vgl. <http://spielkultur.ea.de/kategorien/jugendschutz/gastbeitrag-dr-murad-erdemir-%E2%80%9Eeist-das-kunst-oder-kann-das-weg-%E2%80%9C-%E2%80%93-kunstvorbehalt-und-altersfreigabe-durch-die-usk> (zuletzt besucht am 03.11.2012).

<sup>47</sup> Die Idee der Kennzeichnung muss immer dann versagen, wenn erstrangige Güter betroffen sind. Diese Abwägung ist notwendigerweise immer neu zu leisten. Und zwar zwischen Kunstfreiheit, Jugendschutz, Grundrechten und legitimen wirtschaftlichen Interessen.

und Konsumtion, wenn damit ein höheres Gut bewahrt würde und dies ist offenkundig nicht der Fall. Im Sinne des hier vertretenen moralischen Realismus kann jemand diese Werte anerkennen, er muss es aber nicht. Nur deswegen kommt jenen Werten ein vom individuellen Willen nicht beeinflussbares Sein zu - wie man sieht gibt es ja leider Angebot und Nachfrage für solcher digitalen Spiele.<sup>48</sup> Möglicherweise übertragbare Hinweise ergehen zudem durch die Auffassung des BVerwG, sogenannte `Tötungsspiele` als nicht im Einklang mit der Menschenwürde zu sehen.<sup>49</sup> Im JMStV wird im Übrigen bereits heute zum Thema Pornografie klar die digitale Welt einbezogen: „Kinder oder Jugendliche in unnatürlich geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen; dies gilt auch bei virtuellen Darstellungen,“ § 4, Abs. 9. Warum dies nicht auch für adulte Avatare gelten sollte, leuchtet nicht ein.

Dieses Beispiel soll nur verdeutlichen, dass ohne zumindest eine, dem Anspruch nach, objektive Videogamesethik mehr als *endlose* Abwägungen nicht zu haben sind. Natürlich ist auch eine solche Ethik nicht perfekt, denn Menschen bilden in ihr Urteile und Menschen machen Fehler. Aber dem Grunde nach leistet sie den Ausgleich zwischen einer falschen Absolutheit, die keine Ausnahmen mehr anerkennen kann, und einer falschen Relativität, die nur noch Ausnahmen kennt. Zumindest einige wesentliche Grundbegriffe und Kernzusammenhänge seien nachfolgend skizziert (siehe auch Abb. 1). Eine objektive Ethik grenzt sich in zwei Richtungen ab: Von relativistischen und rigoristischen Ansätzen, ja sie bietet im dialektischen Vollsinn des Wortes eine Synthese an. Die `klassische` Kant'sche Pflichtenethik mit dem berühmten `kategorischen Imperativ` bietet eine nicht-reflexive Ethikbegründung an, die formal absolute Normen kennt, aber da frei von materialen Werten als Gehalte jener Normen keine Hierarchisierung bleibt jene Ethikbegründung rigoristisch. Diese Pflichten sind als pflichtgemäß synthetische Sätze a priori, Sätze, die absolute Geltung beanspruchen und weder analytisch ableitbar sind noch aus der Erfahrung stammen. Daher können Ausnahmen nicht legitimiert werden und die Einbeziehung von Nicht-Intelligiblen Wesenheiten (Natur, Tiere, Avatare, ...) bleibt chronisch schwierig.

---

<sup>48</sup> Interessant ist der Ansatz, die rationalistische Ethik von Gewirth für die obige Fragestellung zu nutzen, vgl. Spence (2012).

<sup>49</sup> Vgl. auch Scheidler (2009); Beim sehr kritisch diskutierten Mauerschützen-Spiel *1378 (km)* wurden hingegen die staatsanwaltschaftlichen Ermittlungen (SA Karlsruhe) 2011 eingestellt. Das digitale Spiel versteht sich als Serious Game (<http://www.1378km.de/download.html>) (zuletzt besucht am 03.11.2012).

	a Bedingungen subjektiv	objektiv	b Zweck Relativ	absolut	c Mittel --- erfolgversprechend +++
<b>Kategorischer Imperativ</b> Absolute Normen/synthetische Sätze a priori -> Herausforderungen des Rigorismus (Wie können Ausnahmen legitimiert werden?)				X	
<b>Hypothetischer Imperativ</b> Keine absoluten Normen/synthetische Sätze a posteriori -> Herausforderung des Relativismus (Wie können universelle Grundrechte legitimiert werden?)	X	X	X		X
<b>Implikativer Imperativ</b> Absolute Normen die relativ zu objektiven Bedingungen gellen/synthetische Sätze a priori		X		X	X
	<b>Analyse - Sein</b>	<b>Strategie - Soll</b>	<b>Exekution - Sein</b>		
Liegen subjektive oder subjektive und objektive Bedingungen vor? Welche Mittel wirken wie auf was?	Sind der oder die Zwecke relativ oder absolut? Nicht alles, was ist, ist so, wie es sein soll. Es gibt Böses in der Welt, aus der Existenz kann die Gutherheit nicht deduziert werden (Differenz von Sein und Sollen, deskriptivistischer Fehlchluss). Aus der Sein-Sollens- Differenz folgt nicht, dass nichts, was ist, ist, wie es sein soll (fatalistischer Fehlchluss). Es gibt Gutes in der Welt (Identität von Sein und Sollen).	Welche Mittel sind erfolgversprechend zur Realisierung oder Bewahrung der Zwecke? Sollen setzt Können voraus: aus der Sein-Sollens-Differenz folgt, dass etwas, was sinnvoll sein soll, eben sein soll, d.h. auch realisiert werden kann (Es ist möglich etwas zu bewegen – aber nicht alles, was bewegt werden kann, ist auch gesollt). Die Welt ist so wie sie ist weil ich in ihr tun kann was ich tun soll.			

Abbildung 1: Überblick über die Grundbegriffe und Kernzusammenhänge einer objektiven Ethik in Abgrenzung von ihren Alternativen (Quelle: Eigene Darstellung)

Die Frage der Urteilsbedingungen, ob jene subjektiven oder objektiven Bedingungen unterliegen, stellt sich letztlich ebenso wenig, wie die Frage nach der Verantwortung im Sinne der Konsequenzen. Es geht nur um die absoluten Zwecke, nicht um den Erfolg der Mittel oder die Bedingungen. In diesem dualistischen Modell sind die Sphären des Sein und Sollens<sup>50</sup> klar und absolut getrennt, womit die Gefahren des naturalistischen Fehlschlusses vermieden werden. Diese Vermeidung ist aus logischen Gründen bereits schlagend notwendig: Aus dem Sein folgt kein Sollen, aus der bloßen Existenz von  $x$  nicht die Gutheit von  $x$ . Hume wie Kant haben diese Einsicht trotz erkenntnistheoretisch differenter Positionen gewinnen können. Denn: Nicht alles, was ist, ist so, wie es sein soll. Es gibt Böses in der Welt, aus der Existenz kann die Gutheit nicht deduziert werden (die Differenz von Sein und Sollen ist beachtlich, sonst liegt ein "deskriptivistischer Fehlschluss"<sup>51</sup> (Hösle 1997: 127ff./204ff., auch generell zum Folgenden) vor). Aus dieser Sein-Sollens-Differenz folgt allerdings nicht, dass nichts, was ist, ist, wie es sein soll (das wäre gleichsam ein `fatalistischer Fehlschluss`). Es gibt Gutes in der Welt (Identität von Sein und Sollen). Der letzte Punkt bereitet dualistischen Modell freilich Probleme: Denn die Trennung von Sein und Sollen darf eben trotz ihrer Wohlbegründetheit in gewissem Sinne nicht so stark sein, dass sich der Sinn von Sollensforderungen aufhebt. Denn Sollen setzt Können voraus<sup>52</sup>: Aus der Sein-Sollens-Differenz folgt, dass etwas, was sinnvoll sein soll, eben *sein* soll, d.h. auch realisiert werden kann (Es ist möglich etwas zu bewegen – aber nicht alles, was bewegt werden kann, ist auch gesollt). „Es soll so sein, dass Sein und Sollen differieren“ (Hösle 1987: 266) heißt letztlich, dass in der Differenz von Sein und Sollen selbst „Sein und Sollen koinzidieren“ (Hösle 1987: 255). **Die Welt ist so, wie sie ist, weil ich in ihr tun kann was ich tun soll.** An diesem Kulminationspunkt wird eine präsentische Eschatologie (wie man es theologisch formulieren könnte) kreativ und ein nicht-materialen Kausaldeterminismus muss nicht durchbrochen werden da das Wagnis bloß in der epistemologischen Indeterminiertheit des Menschen liegt. A priori kann die Realisierung des Telos der Welt nicht ausgemacht sein (Hösle 1987:

---

<sup>50</sup> "...das Wortpaar "Sein-Sollen" [ist] insofern ungeschickt (...), als damit unterstellt zu werden scheint, das Gesollte gehöre nicht zum Sein. In Wahrheit ist aber damit nur gemeint, daß das Sollen nicht im *realen empirischen* Sein wurzelt; ein *ideales* Sein, das nicht vom Menschen gesetzt ist, wird dem Sollen damit ebenso wenig abgesprochen wie eine mögliche Prinzipiiierungsfunktion gegenüber dem empirischen sein." (kursiv im Original) (Hösle 1997, 127).

<sup>51</sup> Klassischerweise wird vom `naturalistischen Fehlschluss` nach Moore (1903) gesprochen; grundsätzlicher formuliert bei Hume (1977). Freilich könnte man sachlich auch von "Kants Verbot" sprechen.

<sup>52</sup> Und nicht *vice-versa*: Nicht alles, was man kann, ist erlaubt oder gar geboten. Das Zentralproblem der Technikethik.

266), „auf dem Weg zu seiner nie vollendeten Realisierung muß sich eine Parodie des Absoluten schon ereignen“ (Hösle 1987: 255). Daher ist „die Offenheit der Zukunft (...) subjektiv eine Bedingung der Möglichkeit sittlichen Handelns“ (Hösle 1993: 231). Diese Konzeption sichert den Sinn des Sollens.

Dem letzten Punkt werden Positionen gerecht, die hypothetische Imperative formulieren, das heißt, die epistemologisch a posteriorisch verfahren. Sie formulieren keine absoluten Normen und fragen nach den Mitteln, nicht nach dem Zweck. Damit ist der Zweck relativ. Zudem sind die Bedingungen anders als beim kategorischen Imperativ im subjektiven wie objektiven Sinne relevant. Das individuelle Ziel, der persönliche Wunsch nach Macht, Gewalt etc., ist hier prägend, da es nichts jenseits von Wunsch und Mittel gibt was jene transzendieren und somit binden kann. Auch objektive, faktische Rahmenbedingungen spielen eine Rolle, denn jene wirken sich kausal unmittelbar auf den Erfolg der eingesetzten oder einzusetzenden Mittel aus. Die Herausforderung ist hier also nicht der Rigorismus, sondern ein Relativismus, der die Legitimation universeller Grundrechte jenseits von Zeit und Raum unmöglich macht.

Wie kann also ein dritter, synthetischer Weg aussehen? Dass jener attraktiv ist leuchtet vielleicht ein da jener Weg die beschriebenen Diskurse im öffentlichen, wie im wissenschaftlichen Raum der Videogamesethik ganzheitlich in den Blick zu nehmen vermag. Denn weder ein rigoristisches Verbot aller kritisierten Videogames (‘Sippenhaft’) noch die endlose Angemessenheitsdiskussion (‘Am Ende ist alles erlaubt und/oder Kunst’<sup>53</sup>) führend am Ende zu befriedigenden

---

<sup>53</sup> Die argumentative - gewiss prima facie nicht ungerechtfertigte - Einbeziehung von Kunstwerken in die Videogamesdebatte ist durchaus ein gängiger Topos. Dabei wird nicht selten die emanzipatorisch-kritische Funktion der Kunst und die damit verbundenen Freiheitsgrade ins Feld geführt: "Man muss - auch wenn das für manche Kulturpessimisten schmerzvoll sein mag - an alle kulturellen Produkte die gleichen ethischen Maßstäbe ansetzen. Nun will sicherlich niemand die Freiheit der Kunst, die ja auch vom Grundgesetz geschützt ist, um der Ethik willen über die Maßen einschränken. Also sind auch bei den Erzeugnissen der Unterhaltungsindustrie die gleichen weiten Grenzen zu fassen. Denn sicherlich käme niemand auf die Idee, dass alle kulturellen Erzeugnisse - einschließlich der künstlerischen Produktionen - zunächst einer Art Ethikkommission vorzulegen seien. Die weitgehende Immunisierung der Kunst gegenüber ethischen Fragestellung bedeutet ja auch, ihr entsprechende Freiheit zu lassen, die Menschen da anzusprechen und zu irritieren, wo sie ethisch unsicher sind, kritische Fragestellungen und Interpretationen zu formulieren. Das sollte nicht vorteilig in Frage gestellt werden." (Lorber 2010: 36). Diese Argumentation kann man kritisch anfragen. Erstens hat sich alles vor der Ethik zu verantworten - auch die Kunst (natürlich gibt es auch ethisch Neutrales und sicher auch ethische neutrale Kunst aber eben auch das Gegenteil davon). Zweitens sind wohl die allermeisten Unterhaltungsprodukte keine Kunst und das sowohl Kunst als auch Videogames Kulturprodukte sind, bedeutet in keiner Weise, dass diese Tatsache bereits eine ethische Gleichwertigkeit im Sinne entsprechender 'Freiheitsrechte' beinhalten würde. Lorber ist Director PR GFS für EA und es ist - auch wenn ich vorgenannter Argumentation und auch einigem anderen nicht folge - begrüßenswert, dass sich ein Professional mit dem Thema Videogamesethik engagiert beschäftigt. Vgl. auch

Ergebnissen. Bereits rein kombinatorisch erschließt sich, dass es möglich ist, auf absolute Zwecke, ebenso wie auf erfolgversprechende Mittel, zu setzen, und jene nicht bedingungslos zu fassen, aber auch nicht subjektiven Bedingungen anheim zu stellen. "Implikative Imperative", (Hösle 1997: 126ff/Hösle 1992: 24) so der m.E. attraktive Vorschlag von Hösle, formulieren absolute Normen, die relativ nur zu objektiven Bedingungen gelten. Damit sind es synthetische Sätze a priori, die aber in Hierarchie zu anderen synthetischen Sätzen a priori stehen - wobei diese Hierarchisierung selbst wieder eine Sache von synthetischen Sätzen a priori ist. Man erkennt leicht, dass hier offenbar ein mehrdimensionales Modell inauguriert wurde. Zum einen reformuliert solch ein Modell erstens die oben skizzierte Sein-Sollens-Metaphysik, indem das Sein nicht, wie im kategorischen Imperativ, als nicht durch das Sollens beeinflussbar gefasst wird, ohne in das andere Extrem zu verfallen und eine Identität von Sein und Sollen anzunehmen. Da `Sollen` `Können` impliziert, sind eben implikative Imperative eine interessante Alternative. Sie sind zum anderen zudem eine Abbildung der Schlusslogik des gemischten Syllogismus. Aus zwei deskriptiven Prämissen kann wegen des Verbotes des naturalistischen Fehlschlusses keine normative Konklusion folgen. Aus zwei normativen Prämissen kann wegen der Nichtbeachtung der Seinsprinzipiierung durch das Sollen keine Umsetzbarkeit sinnvoll folgen, was ein fatalistischer Fehlschluss wäre. Es braucht mindestens eine normative und eine deskriptive Prämisse, um zu einer gemischten normativen Schlussfolgerung zu kommen und mindestens eine normative Prämisse, um überhaupt zu einer normativen Schlussfolgerung zu gelangen. Damit sind Ausnahmen nicht deswegen legitimierbar, weil es auf Grund subjektiver Machtverhältnisse etc. gewünscht ist, sondern weil diese Ausnahmen einer *materialen Werteethik* folgen. Dass heißt, dass sie nicht willkürlich angenommen werden, sondern, weil sie um der Realisierung oder Bewahrung eines höheren Wertes willens notwendig sind. Damit sind implikative Imperative zudem eine, in gewissem Sinne, Art `Vereinigung` von Elementen deontologischer, teleologischer und tugendethischer Ansätze.

Normen lassen sich eben nicht deduzieren, sondern nur selbstreflexiv begründen. Eine Welt, die vom Sollen abgekoppelt ist, läuft immer Gefahr, naturalistisch aufgelöst zu werden. Aber nur, weil sich Normen weder deduzieren noch

---

<http://spielkultur.ea.de/kategorien/forschung/moralische-entscheidungen-in-spielen> (zuletzt besucht am 03.11.2012) (eine dem vorherigen Zitat vergleichbare argumentative Stoßrichtung). Die Freiheit der Kunst (Art. 5 Abs. 1 und Art 3 GG) ist allerdings wie jede andere rechtsstaatlich verbürgte Freiheit immer als Freiheit im Lichte der Rechte Anderer zu verstehen. Dies steht in einer gewissen Spannung zum Jugendschutzrecht (§ 18 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG) und macht die schon thematisierten Abwägungen notwendig. Der `Blog für digitale Spielekultur` von EA hat eine eigene Abteilung für Jugendschutzfragen bzw. -diskussionen (vgl. <http://spielkultur.ea.de/kategorien/jugendschutz> (zuletzt besucht am 03.11.2012)).

empirisch aufrufen lassen, sind sie eben nicht unbegründbar und damit subjektiv bzw. schärfer relativ. Die Schlussfolgerung ist postmodern-leichtgängig aber dennoch falsch. Eine transzendente Reflexion wäre das methodische Mittel der Wahl, um zu implikativen Imperativen zu kommen. Um diese Methode anzuwenden, ist auf den ontologisch erweiterten Letztbegründungsbeweis als Grundlage einer objektiven Ethik einzugehen, was hier nicht geleistet werden kann.<sup>54</sup>

In der Sprache der Managementlehre lässt sich dieser Sein-Sollens-Zusammenhang ebenfalls reformulieren: In der Analysephase (Sein) wird man zu fragen haben, ob subjektive oder subjektive und objektive Bedingungen vorliegen und welche Mittel wie auf was wirken. In der Strategiephase (Sollen) wird gefragt: Sind der oder die Zwecke relativ oder absolut? In der Exekuti-

---

<sup>54</sup> Vgl. (Höslle 1993: 152). Dem mit der philosophischen Letztbegründung nicht vertrauten Leser sei offen gesagt, dass hier mit einer ideengeschichtlich durchaus nicht zufällig immer wieder auftretenden (ebenfalls selber einen Hinweis auf die die Geschichte der Logik transzendierende Logik der Geschichte gebende) objektiv-idealistischen Denkposition in ihrer intersubjektivitätstheoretischen Transformation gearbeitet wird. Und jene Position ist ebenso wie sie immer wieder von Platon über Hegel und heute eben Höslle in verschiedenen material-kategorialen Varianten zu finden ist immer wieder von skeptischen, dezidiert anti-spekulativen und relativistischen, ja sogar nihilistischen Positionen herausgefordert worden. Selbst wenn m.E. die erkenntnistheoretischen Argumente gegen eine Letztbegründung nicht der Möglichkeit sondern der Notwendigkeit nach nicht überzeugend sind, ist das ebenfalls oft zu findende `Argument der falschen Bescheidenheit` (wie man es nennen könnte) im allgemeinen Diskurs durchaus *prima facie* nicht unplausibel. Wie kann sich ein Mensch in all seiner Fehleranfälligkeit seiner kognitiven Prozesse anmaßen, so etwas wie `letzte Gründe` zu kennen? Die dogmatische Theologie ist sich in dieser Sache mit der analytischen Philosophie leider einig. Dabei geht es nicht darum, alles zu durchschauen, sondern lediglich um die Prinzipien von Sein und Sollen, die selber wie gesehen in einem Sollen gründen. Wieso führt eine Ethiktheologie zu einer göttlichen Seinsdurchdringung? Damit ist doch die Welt keineswegs in ihrer empirischen Dichtheit enträtselt. Aber es wäre gezeigt, dass es sinnvoll ist, trotz der Unkenntnis der Zukunft weiter an der Verwirklichung von Idealen zu arbeiten. Denn auch sie sind real, sogar `noch realer`. Es ist daher keine Bescheidenheit, wenigstens auf den Versuch einer Letztbegründung zu verzichten. Es ist gerade das Gegenteil davon: Die Identifikation der eigenen Endlichkeit (theologisch gesprochen: Geschöpflichkeit) mit der Endlichkeit allen Seins. Jenseits eines rational uneinholbaren Glaubens, den nicht alle Menschen teilen werden, ist das Argument, was auf den oben skizzierten Zusammenhang von Sein und Sollen rekurriert, vielleicht der geeignete Kandidat, um auch emotionale Themen wie Videogames einer fairen moralischen Bewertung zuzuführen. Das die Konkretheit des Materials (Videogames) sich nicht immer leicht einer solchen Bewertung erschließt, kann nicht bedeuten, es nicht immer weiter zu versuchen. Hans Jonas formuliert herrlich pointiert: "Natürlich muß jeder Versuch, dem Welträtsel Salz auf den Schwanz zu streuen, mit einer Blamage enden, aber die muß eben stets von neuem, als jedesmal andere und eigene, riskiert werden, gemildert durch den Trost, daß man sich wenigstens dabei in guter Gesellschaft befindet - in allerbesten sogar: der der *philosophia perrennis*." (Jonas 1988: 64, kursiv im Original). Mit einer Einschränkung ist dem zuzustimmen: Die Blamage darf nicht als prinzipiell notwendig verstanden werden, auch wenn sie in dieser postmodernen Welt heute wohl unausweichlich wäre.

ons(Umsetzungs)phase: Welche Mittel sind erfolgversprechend zur Realisierung oder Bewahrung der Zwecke?

Warum sind diese zugegebenermaßen abstrakten Ausführungen für eine gelingende Videogamesethik wichtig? Gerade bei der ethischen Betrachtung von Videogames werden Ausnahmen immer wieder heiß diskutiert und Regeln sind nur schwer zu finden. Für eine aktive Teilnahme am politischen, gesellschaftlichen oder wirtschaftlichen Diskurs ist eine entsprechende Abwägungskompetenz zwischen unverbrüchlichem Wertekanon und fallbezogenen Ausnahmen unerlässlich. Damit jene Abwägung aber nicht ausschließlich willkürlich oder gar machtgetrieben geführt werden kann, ist ein letzter Grund von nicht dissensfähigen Werten und Rechten der entscheidende Punkt.<sup>55</sup> Auch die grundsätzliche Frage, wie eine "Ethik des Spiels und des Spielens" überhaupt konsistent entwickelbar ist (Huizinga war hier skeptisch, vgl. Huizinga 1939: 21), lässt sich, dies hier nur kurz bemerkt, im Sinne einer objektiven Ethik beantworten: Freiheit und das Sittengesetz sind eben keine beispielsweise in der Kulturpraxis `Spiel` aufbrechenden Gegensätze. Im Gegenteil: *Erst ein moralische Spiel und damit auch ein moralische Videogame erlaubt ein wirklich freies Spieelerlebnis.*

---

<sup>55</sup> Das solche Abwägungen teilweise sehr komplex sind, liegt in der Natur der Sache. Denn typischerweise gibt es eben mehrere normative und sehr viele deskriptive Prämissen die in einen gemischt-syllogistischen Kontext gebracht werden müssen. Für das Beispiel der Gerechtigkeit von Managervergütungen vgl. (Heinemann 2011).

Beispielhafte videogamesethische Fragestellungen	
<b>Mikroebene:</b> Videogamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ist es moralisch erlaubt, jedes Videogame zu spielen?</li> <li>• Ist cheaten moralisch vertretbar?</li> <li>• Ist (jede) digitale Gewalt moralisch vertretbar?</li> <li>• Ist die Nutzung von Gold Farming, RMT (Real Money Trade) u.ä. moralisch vertretbar?</li> <li>• ...</li> </ul>
<b>Mesoebene:</b> Videogames-Unternehmen/Verbände/...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ist es moralisch vertretbar, jedes Videogame zu entwickeln?</li> <li>• Ist es legitim, Videospiele auf jede Weise zu entwickeln?</li> <li>• Ist es moralisch vertretbar, Videogames auf jede Art zu vermarkten und zu verbreiten? Sind die Geschäftsmodelle legitim (In-Games-Advertising, Free-to-Play/Item Selling, ...)?</li> <li>• Ist es moralisch vertretbar, Videogamesentwicklungen/vermarktungen auf jede Art zu finanzieren?</li> <li>• ...</li> </ul>
<b>Makroebene:</b> Gesetzgeber, gesellschaftlicher Diskurs/Verbände/...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sind die bestehenden Regulierungssysteme moralisch legitim?</li> <li>• Wird ein moralisch vertretbarer öffentlicher Diskurs über Videogames geführt?</li> <li>• ...</li> </ul>
<b>Grundfragen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Ethik ist für die obigen Fragestellungen angemessen?</li> <li>• Wie ist der Gegenstand „Videogame“ als „Spiel“ und insbesondere „digitales Spiel“ mit Blick auf die moralische Frage zu fassen?</li> <li>• ...</li> </ul>

Abbildung 2: Vorschlag einer Systematisierung videogamesethischer Fragestellungen (Quelle: Eigene Darstellung)

## 2.2 Vorschlag einer Fragetypologie der Videogamesethik

Ethisches Nachdenken hebt mit den richtigen Fragen an. Um also konkreter zu werden, wird hier das Angebot einer Systematisierung möglicher, ethischer Fragestellungen im Rahmen der Videogamesethik gemacht.

Analog zur gängigen Einteilung in der Wirtschaftsethik (Enderle 1987) differenziert beispielhaft Abb. 2 in eine Mikro-, Meso- und Makroebene und benennt zudem Grundfragen. Auf der ersten Ebene ist primär der Konsument angesprochen, die Arbeitnehmer in der Videogamesindustrie werden in der Mesoebene adressiert (wobei man jene sicher auch der ersten Ebene unter der Fragestellung, ob es moralisch statthaft ist, für ein Unternehmen zu arbeiten, was unethische Videogames produziert oder entwickelt, subsumieren könnte). Diese erste Ebene fragt nach der Konsumentenverantwortung bei der Nutzung digitaler Spiele. Hier werden auch spezifische Verhaltensweisen angesprochen. Insbesondere die Frage, die sich auch der Konsument stellen sollte, ob nämlich in der Tat jede digitale Gewaltdarstellung vertretbar ist. Freilich könnten hier auch Fragen nach eigenen Suchtpotenzialen stehen - wobei die Beurteilung eigener Suchtgefährdungen gerade für junge Menschen notorisch schwierig sein dürfte. Daher fällt hier der zweiten Ebene eine große wertschöpfungsumgreifende Verantwortung zu. Von der Idee über die Entwicklung, Vermarktung bis zur den eigentlichen Geschäftsmodellen (beispielsweise neue Rabattmodelle oder `In Game Advertising` oder auch Peripherieprodukte betreffend) muss gefragt werden, ob hier legitime Praktiken vorzufinden sind. Auf der dritten, der Makroebene, sind die Gesetze auf ihre Legitimität hin zu überprüfen. Die bloße, positive Tatsache des Gesetzesstatus macht auch in Rechtsstaaten das `gerechte Gesetz` nicht zu einer Tautologie. Daneben ist auch der gesellschaftliche Diskurs eine Frage der ethischen Beurteilung. Die Medienberichterstattung über die Medien ist ebenfalls auf dieser Ebene anzusiedeln, während die PR-Kampagnen der Games-Companies in die zweite Ebene fallen.

An Grundfragen spielen naturgemäß die `Ethik` als wissenschaftliche Disziplin eine ebensolche Rolle, wie weitere Fachrichtungen, wie die Soziologie, die den Gegenstandsbereich entsprechend aufhellen. Auch das spezifische Verhältnis von Soziologie und Ethik ist hier zu beleuchten (aus dem oben Gesagten ergibt sich, dass eine objektive Ethik beide Disziplinen zu integrieren hat). Der Zusammenhang von Narratologie und Ludologie<sup>56</sup> für eine Videogamesethik wäre

---

<sup>56</sup> Die Gegensätze von `Narratologie` und `Ludologie` können möglicherweise ebenfalls synthetisch aufgehoben werden.

ein weiteres Beispiel, ebenso die spezifische Interaktivität<sup>57</sup> (wird auf das Game oder das Gaming geschaut etc.).

### 3. Perspektiven einer Videogamesethik

Es gibt viel zu tun und was zu tun ist, wird auch tatsächlich gebraucht. M.E. ist keinem damit gedient, wenn die Videogamesethik in Gesellschaft, Politik, Wirtschaft und Wissenschaft weiterhin marginalisiert ist (oder auch: wird).

Der **Wirtschaft** ist zu empfehlen, solche Überlegungen zu einem Teil ihrer internen Strategie- und Steuerungsprozesse zu machen, den Verbänden entsprechende Fachkommissionen einzurichten - als dies auch im wohlverstandenen Eigeninteresse, um nicht dem medialen Vollverriss anheim zu fallen. Aber nicht nur im Eigeninteresse: Es muss sich um ernstgemeinte Initiativen handeln.

Der **Politik** wird ein frischer Blick auf die Regulierungsinstrumente - die Selbstkontrollen eingeschlossen - empfohlen. Gerade im schnell drehenden Bereich digitaler Spiele ist eine ausreichende Produktkompetenz mit institutionalisierten Beraterkreisen vorzuhalten.

Die Konsumenteninformation, ja die **Konsumentenaufklärung**, muss mehr sein als pädagogisch inspirierte Medienkompetenzvermittlung (ohne jene damit negativ bewerten zu wollen, ganz im Gegenteil) - hier können die entsprechenden öffentlichen und privaten **Informationsstellen** ihr Angebot verbreitern. Es braucht eine Informationskompetenz auf der Höhe der Zeit, ja, ein wenig der Zeit voraus.

Eine kleine `Ethikecke` in den einschlägigen **Endkundenpublikationen** (PC Games (Print), Weblogs, etc.) wäre ebenfalls wünschenswert.

**Ethikanteile** sollten in keiner **Games-Ausbildung** oder in keinem **Studium im Videogamesbereich** fehlen. Auch in allgemeiner medienorientierten Studiengängen und extracurricularen Angeboten sollten medienethische Anteile nicht fehlen - und könnten videogamesethische Fragestellung mitthematisiert werden.

**Hochschulen und Forschungsförderer** sollten Programme auflegen und entsprechende institutionelle Maßnahmen vorlegen, um die Videogamesethik aus ihrem `Schattendasein` herauszuholen. Im Reputationsghetto forsch und lehrt es sich bekanntlich schlecht.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Vgl. dazu auch (Klimmt 2006).

<sup>58</sup> Die Forderung ist nicht neu, vgl. <http://spielkultur.ea.de/kategorien/politik/interview-mit-prof-dr-muller-lietzkow-uber-die-grundung-eines-kompetenzzentrum-fur-game-studies-und-der-positionierung-der-industrie> (zuletzt besucht am 03.11.2012). Müller-Lietzkow, selber Forscher und Akteur in diesem Bereich, regt hier ein "Kompetenzzentrum" für Games an - eine gute Idee und i.d.T. ein wünschenswerter Schritt um die Kräfte zu fokussieren. Ein Beispiel guter Praxis ist - dort benannt - gewiss die "School of Interactive Games and Media" am "RIT Rochester Institute of Technology" (vgl. <http://games.rit.edu/> (zuletzt besucht am 03.11.2012)). Interessant

**Schulen** sollten grundsätzlich ihre fachpädagogische Arbeit im Mediensektor auch auf Videogames gezielt ausdehnen. Social-Media-Gaming, Location-based-Gaming, Augmented-Reality-Games etc. sind Schnittmengen, die so mitadressiert werden können. Dasselbe gilt auch für die Lehreraus- und fortbildung. Themen wie `Cybermobbing` sind dort bereits präsent (zum Beispiel im Rahmen von Projektwochen).

Vieles der vorstehenden `Wunschliste` ist durchaus im Fluss. Aber von Zeit zu Zeit muss man hinschauen, ob der Fluss auch wirklich fließt.

## Literatur

- Baranzke, Heike (2002): Würde der Kreatur? Die Idee der Würde im Horizont der Bioethik, Würzburg
- Barlett, Christopher P./Vowels, Christopher L./Shanteau, James/Crow, Janis/Miller, Tiffany (2009): The effect of violent and non-violent computergames on cognitive performance, in: Computer in Human Behavior, 25(1), S. 96-102
- Capurro, Rafael (2003): Ethik im Netz, Stuttgart
- Consalvo, Mia (2010): Rule Sets, Cheating, and Magic Cirles: Studying Games and Ethics, in: Grimm, Petra/Capurro, Rafael: Computerspiele - Neue Herausforderungen für die Ethik?, Stuttgart, S. 23-30
- Diverse "Erstunterzeichner" (2008): Kölner Aufruf gegen Computergewalt, Köln (o.V.)
- Dodig-Crnkovic, Gordana/ Larsson, Thomas (2005): Game Ethics - Homo Ludens as a Computer Game Designer and Consumer, in: International Journal of Information Ethics (ICIE), Vol. 4, S. 20-23
- Enderle, G. (1987): Ethik als unternehmerische Herausforderung, in: Die Unternehmung, 41. Jg., Nr. 6, S. 433-450
- Erdemir, Murad (2011): Verbotene Gewalt in Spielfilmen und Computerspielen, in: JMS-Report – Juni 3/2011, S. 2–6
- Fileccia, Marco/Fromme, Johannes/Wiemken, Jens (Hrsg.: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)) (2010): Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht, Düsseldorf

---

ist, dass dort durchaus videogamesethische Ausbildungsanteile zu finden sind, zum Beispiel im Kurs "GCCIS-IGME-602-GAME DESIGN": "This course presents students with core theories of game design, informed by research results from media theory, narrative methods and models, theories of ideation, and the nature of games, play and fun. Specific emphasis is placed on the examination of historical successes and failures, along with presentation of ethical and cultural issues related to the design of interactive software. Students will engage in formal critique and analysis of media designs and their formal elements." (<https://sis.rit.edu/SemCon/courses/1003/?jsessionid=87FDE31E8463C162EB4DF8A243F6D36D.node4242> (zuletzt besucht am 03.11.2012)).

- Fromm, Rainer (2002): Digital Spielen – real morden? Shooter, Clans und Fragger. Computerspiele in der Jugendszene, Marburg
- Grimm, Petra/Capurro, Rafael (2010): Computerspiele - Neue Herausforderungen für die Ethik?, Stuttgart
- Hausmanning, Thomas/Bohrmann, Thomas (2002): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven, München
- Heinemann, Stefan (2011): Vergütung des Vorstands, in: Grundei, J./Zaumseil, P. (Eds.): Der Aufsichtsrat im System der Corporate Governance - Betriebswirtschaftliche und juristische Perspektiven, Wiesbaden, S. 113-162
- Heinemann, Stefan/Krol, Bianca (2011): Nachhaltige Nachhaltigkeit: Zur Herausforderung der ernsthaften Integration einer angemessenen Ethik in die Managementausbildung, Essen
- Heinemann, Stefan/Miggelbrink, Ralf (2011): Medizinethik für Ärzte und Manager, in: Thielscher, C. (Eds.): Medizinökonomie, Wiesbaden, S. 107-144
- Herrlich, Marc/Malaka, Rainer/Masuch, Maic (Hrsg.) (2012): Entertainment Computing - ICEC 2012, Berlin
- Hösle, Vittorio (1987): Begründungsfragen des objektiven Idealismus, in: Forum für Philosophie Bad Homburg (Hrsg.): Philosophie und Begründung, Frankfurt a. M., S.212-267
- Hösle, Vittorio (1992): Praktische Philosophie in der modernen Welt, München
- Hösle, Vittorio (1993): Die Krise der Gegenwart und die Verantwortung der Philosophie, München
- Hösle, Vittorio (1997): Moral und Politik. Grundlagen einer Politischen Ethik für das 21. Jahrhundert, München
- Huizinga, Johan (1939): Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur, Amsterdam
- Hume, David (1977): A Treatise of Human Nature, London (Original 1722)
- Jonas, Hans (1988): Materie, Geist und Schöpfung - Kosmologischer Befund und kosmogonische Vermutung, Frankfurt am Main
- Juul, Jesper (2005): Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds, Cambridge
- Klimmt, Christoph (2006): Computerspielen als Handlung: Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote, Köln
- Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2010): Medien und Gewalt: Befunde der Forschung 2004-2009, Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (o.V.)
- Ladas, Manuel (2002): Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzen von Gewalt in Computerspielen, Frankfurt a. M.
- Lorber, Martin (2010): Macbeth versus Egoshooter - Ethische Fragen bei Computer- und Videospielen, in: Grimm, Petra/Capurro, Rafael: Computerspiele - Neue Herausforderungen für die Ethik?, Stuttgart, S. 31-40
- Mitchell, Joylon (2007): Media Violence and Christian Ethics, Cambridge
- Moore, George Edward (1903): Principia Ethica, Cambridge
- Müller-Lietzkow, Jörg (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?, in medien + erziehung, 2006/6, S. 102-112

- Murphy, John/Zagal, José (2011): Videogames and the Ethics of Care, in: *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 3(3), S. 69-81
- Nagenborg, Michael (2006): Computerspiele als Gegenstand der Angewandten Ethik, in: *Zeitschrift für Didaktik der Philosophie und Ethik*, 2006 (3), S. 197-208
- Nagenborg, Michael (2010): Ethik und Computerspiele, in: Grimm, Petra/Capurro, Rafael: *Computerspiele - Neue Herausforderungen für die Ethik?*, Stuttgart, S. 13-22
- PricewaterhouseCoopers (Hrsg.) (2012): *Videogames in Deutschland - Märkte, Trends und Operative Herausforderungen*, Düsseldorf
- Rötzer, Florian (2003): *Virtuelle Welten – reale Gewalt*, Hannover
- Sageng, John Richard/J Fossheim, Hallvard/Mandt Larsen, Tarjei (Hrsg.) (2012): *The Philosophy of Computer Games*, Heidelberg
- Salen, Katie/Zimmerman, Eric (2004): *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge
- Scheidler, Alfred (2009): Verstoßen Tötungsspiele gegen die Menschenwürde?, in: *JURA - Juristische Ausbildung*. Band 31, Heft 8, S. 575–578
- Schicha, Christian/Brosda, Carsten (2010) (Hrsg.): *Handbuch Medienethik*, Wiesbaden
- Sicart, Miguel (2009): *The Ethics of Computer Games*, Cambridge
- Spence, Edward H. (2012): Virtual Rape, Real Dignity: Meta-Ethics for Virtual Worlds, in: Sageng, John Richard/Fossheim, Hallvard/Mandt Larsen, Tarjei (Hrsg.): *The Philosophy of Computer Games*, Heidelberg, S. 125-142
- Stoll, Alexander (2009): „Killerspiele“ oder E-Sport - Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern, Boizenburg
- Theunert, Helga/Demmler, Kathrin/Kirchoff, Andreas (2002): Vom Ego-Shooter zum Amokläufer? S.138-142, in: *Medien und Erziehung*, 3/2002, S.138-142
- Warkus, Hartmut (2009): Computerspiele - ein Thema für Ethik und Erwachsenenbildung, in: Mikuszeit, Bernd/Szudra, Ute (Hrsg.): *Multimedia und ethische Bildung - E-Learning-Ethik-Blende Learning*, Frankfurt a.M., S. 625-634
- Weaver, Andrew J./Lewis, Nicky (2012): Mirrored Morality: An Exploration of MoralChoice in Video Game, in: *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, Volume 15, Number 11, S. 515-575
- Weigand, Verena (2010): Computerspiele und Jugenschutz, in: Grimm, Petra/Capurro, Rafael: *Computerspiele - Neue Herausforderungen für die Ethik?*, Stuttgart, S. 41-58
- Wolf, Mark P. (2003): From Simulation to Emulation: Ethics, Worldviews, and Video Games, in: Ders. (Ed.): *Virtual Morality. Moral, Ethics, & New Media*, New York
- Young, Kimberly S./ Nabuco de Abreu, Cristiano (2011): *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*, New Jersey

## Internetquellen

- [http://www.uni-due.de/imperia/md/content/ise/study/ios\\_ws0910\\_ise.pdf](http://www.uni-due.de/imperia/md/content/ise/study/ios_ws0910_ise.pdf), S. 237 (zuletzt besucht am 03.11.2012)
- <http://www.worldwithoutoil.org/> (zuletzt besucht am 03.11.2012)
- <http://www.columbinegame.com/> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

[http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf\\_gegen\\_Computergewalt.pdf](http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf_gegen_Computergewalt.pdf) (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.aktionsbuendnis-amoklaufwinnenden.de/> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.stiftung-gegen-gewalt-an-schulen.de/media/BERICHTExpertenkreisAmok.pdf> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.kulturrat.de/detail.php?detail=1817&rubrik=1> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

[www.gamescom.de](http://www.gamescom.de) (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.gamedays2012.de/index.php?id=program10> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2096> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.erfurter-netcode.de/110.html> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

[http://www.bke.de/content/application/shop.download/1324387610\\_Generation\\_digital\\_Band\\_19.pdf](http://www.bke.de/content/application/shop.download/1324387610_Generation_digital_Band_19.pdf) (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren/> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.pegi.info/de/index/id/media/pdf/369.pdf>, S. 6 (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.esrb.org/index-js.jsp> (zuletzt besucht am 03.11.2012).

<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/bpjm-aktuell-doom-listenstreichnung-aus-03-11.property=pdf,bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.colleenlachowicz.com/> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.colleensworld.com/> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.deutsche-gamestage.de/en/node/133> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

[http://www.biu-online.de/fileadmin/user\\_upload/pdf/BIU\\_exzessives\\_Spielen\\_2012.pdf](http://www.biu-online.de/fileadmin/user_upload/pdf/BIU_exzessives_Spielen_2012.pdf) (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen.html> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.digra.org/> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

[http://www.dbresearch.de/PROD/DBR\\_INTERNET\\_DE-PROD/PROD000000000270213/Kultur-+und+Kreativwirtschaft%3A+Wachstumspotenzial+in+Teilbereichen.pdf](http://www.dbresearch.de/PROD/DBR_INTERNET_DE-PROD/PROD000000000270213/Kultur-+und+Kreativwirtschaft%3A+Wachstumspotenzial+in+Teilbereichen.pdf) (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.donau-uni.ac.at/de/studium/gamestudies/15920/index.php> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de/Dateien/KuK/PDF/doku-577-gesamtwirtschaftliche-perspektiven-kultur-und-kreativwirtschaft-kurzfassung.property=pdf,bereich=kuk,sprache=de,rwb=true.pdf> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://gamestudies.org/1201> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://opus.kobv.de/zlb/volltexte/2012/12693/pdf/fb108.pdf> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

[http://www.tu-darmstadt.de/vorbeischaue/aktuell/nachrichten\\_1/seriousgames.de.jsp](http://www.tu-darmstadt.de/vorbeischaue/aktuell/nachrichten_1/seriousgames.de.jsp) (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.ruhr-uni-bochum.de/igs/> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.uni-due.de/game-research/> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

<http://www.games-academy.de> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

[http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/2149906319x0x210785/12925cf5-5452-44b3-b701-389792016e2a/ERTS\\_WebDoc\\_4135.pdf](http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/2149906319x0x210785/12925cf5-5452-44b3-b701-389792016e2a/ERTS_WebDoc_4135.pdf) (zuletzt besucht am 03.11.2012).  
[http://files.shareholder.com/downloads/ACTI/2149915363x0x564196/DAD3CBE4-2B7B-4DBF-B5FF-328F598E2E63/Activision\\_Blizzard\\_2011AR\\_FINAL.pdf](http://files.shareholder.com/downloads/ACTI/2149915363x0x564196/DAD3CBE4-2B7B-4DBF-B5FF-328F598E2E63/Activision_Blizzard_2011AR_FINAL.pdf) (zuletzt besucht am 03.11.2012)  
<http://www.1378km.de/download.html> (zuletzt besucht am 03.11.2012)  
<http://spielkultur.ea.de/kategorien/forschung/moralische-entscheidungen-in-spielen> (zuletzt besucht am 03.11.2012)  
<http://games.rit.edu/> (zuletzt besucht am 03.11.2012)  
<https://sis.rit.edu/SemCon/courses/1003/?jsessionid=87FDE31E8463C162EB4DF8A243F6D36D.node4242> (zuletzt besucht am 03.11.2012)  
<http://spielkultur.ea.de/kategorien/jugendschutz/gastbeitrag-dr-murad-erdemir-%E2%80%9Eist-das-kunst-oder-kann-das-weg%E2%80%9C-%E2%80%93-kunstvorbehalt-und-altersfreigabe-durch-die-usk> (zuletzt besucht am 03.11.2012)  
<http://spielkultur.ea.de/kategorien/jugendschutz> (zuletzt besucht am 03.11.2012)  
<http://www.polygon.com/2012/11/15/3648978/head-of-ea-calls-for-single-universal-rating-system-across-all> (zuletzt besucht am 03.11.2012)

## Videogames

Apogee Software: Duke Nukem, Apogee Software, 1991  
Crytek, Crysis 3, Electronic Arts, 2013  
Crytek: Crysis, Electronic Arts, 2007  
id Software: DOOM, id Software, 1991  
Illusion, Rapelay, Illusion, 2006  
Rockstar North: Grand Theft Auto, Rockstar Games/Take2, 1997  
Westwood Studios: Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt, Virgin Interactive, 1995  
Zygna: FarmVille, Zygna, 2009  
Zygna: FarmVille 2, Zygna, 2012