

Ralf Biermann
Johannes Fromme
Florian Kiefer (Hrsg.)

Computerspielforschung:
Interdisziplinäre Einblicke in
das digitale Spiel und seine
kulturelle Bedeutung

Verlag Barbara Budrich
Opladen • Berlin • Toronto 2023

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<https://portal.dnb.de> abrufbar.

Die Publikation unter der CC-Lizenz wurde unterstützt durch den
Open-Access-Publikationsfonds der Otto-von-Guericke-Universität
Magdeburg.

© 2023 Dieses Werk ist bei der Verlag Barbara Budrich GmbH erschienen und steht
unter der Creative Commons Lizenz Attribution 4.0 International
(CC BY 4.0): <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
Diese Lizenz erlaubt die Verbreitung, Speicherung, Vervielfältigung und Bearbeitung
unter Angabe der UrheberInnen, Rechte, Änderungen und verwendeten Lizenz.
www.budrich.de



Die Verwendung von Materialien Dritter in diesem Buch bedeutet nicht, dass diese
ebenfalls der genannten Creative-Commons-Lizenz unterliegen. Steht das verwendete
Material nicht unter der genannten Creative-Commons-Lizenz und ist die betreffende
Handlung gesetzlich nicht gestattet, ist die Einwilligung des jeweiligen
Rechteinhabers für die Weiterverwendung einzuholen. In dem vorliegenden Werk
verwendete Marken, Unternehmensnamen, allgemein beschreibende Bezeichnungen
etc. dürfen nicht frei genutzt werden. Die Rechte des jeweiligen Rechteinhabers
müssen beachtet werden, und die Nutzung unterliegt den Regeln des Markenrechts,
auch ohne gesonderten Hinweis.

Dieses Buch steht im Open-Access-Bereich der Verlagsseite zum kostenlosen
Download bereit (<https://doi.org/10.3224/84742669>).
Eine kostenpflichtige Druckversion (Print on Demand) kann über den Verlag bezogen
werden. Die Seitenzahlen in der Druck- und Onlineversion sind identisch.

ISBN 978-3-8474-2669-1 (Paperback)
eISBN 978-3-8474-1840-5 (PDF)
DOI 10.3224/84742669

Umschlaggestaltung: Bettina Lehfeldt, Kleinmachnow – www.lehfeldtgraphic.de
Titelbildnachweis: Ralf Biermann
Satz: Angelika Schulz, Zülpich
Druck: docupoint GmbH, Barleben
Printed in Europe

Ethik in Computerspielen

Samuel Ulbricht

1 Einleitung

Die Frage nach der Ethik *in* Computerspielen fragt im Kern danach, wie Computerspiele moralische Fragen aushandeln können. Ausgangspunkt ist die folgende Beobachtung: Situationen und Tätigkeiten, die in Wirklichkeit¹ moralisch brisant wären, sind seit jeher ein beliebter Gegenstand von Computerspielen. Seien es spielerische Umsetzungen von Kriegssituationen wie in den Reihen *Call of Duty* oder *Metal Gear Solid*, seien es heftige körperliche Auseinandersetzungen wie in *Tekken* oder auch in *Super Smash Bros.*, seien es bleihaltige Abenteuer wie in *Uncharted* oder *Tomb Raider* – in zahlreichen Fällen wie diesen führen wir beim Spielen Handlungen aus, die wir, wenn wir sie in Wirklichkeit durchführten, für moralisch problematisch hielten. Allerdings verschwenden wir daran beim Spielen dieser Spiele normalerweise keinen Gedanken. Wenn ich Nathan Drake in *Uncharted* von einem Schussgefecht in das nächste jage, denke ich nicht einen Moment an die moralische Problematik, die die fiktiven Geschehnisse in Wirklichkeit aufwürfen. Die bildgewaltige Inszenierung als adrenalingeladenes Abenteuer schließt ernsthafte moralische Überlegungen, die das Spiel hinterfragen, in den meisten Fällen aus – ganz so, wie es ein „ludischer Amoralist“ (siehe Ostritsch i.d.B.) gemäß der Doktrin Johan Huizingas auch erwarten würde: „Das Spiel liegt außerhalb der Disjunktion [...] von Gut und Böse. Obwohl Spielen eine geistige Betätigung ist, ist in ihm an sich noch keine moralische Funktion, weder Tugend noch Sünde, gegeben“ (Huizinga 2015: 15).

1 Mit den Begriffen „wirklich“, „echt“ und „gewöhnlich“ wird in diesem Beitrag auf die außerspielerische Realität und entsprechende Tätigkeiten und moralische Intuitionen verwiesen. Die Begriffe „fiktiv“, „fiktional“ oder „quasi“ nehmen demgegenüber auf genuin spielerische Handlungsräume Bezug, wobei ich einen weiten Fiktionsbegriff verwende, der jeglichem Spiel die Konstituierung einer fiktiven Welt zuschreibt (Ulbricht 2020: 82-88).

Es gibt allerdings auch Spiele, die moralische Situationen als solche explizit thematisieren und darauf hinarbeiten, ethische Überlegungen bei Spieler:innen anzuregen.² Das geschieht beispielsweise dann, wenn fiktive Figuren moralische Zweifel an ihren Taten äußern (wie in *Tomb Raider* oder *Metal Gear Solid*) – ein Verfahren, das aus herkömmlichen narrativen Medien bekannt ist. Viele Computerspiele gehen aber noch einen Schritt weiter. (Action-)Rollenspiel-Reihen wie *The Witcher* oder *Mass Effect* zum Beispiel inszenieren fiktive Entscheidungs- und Dilemmasituationen, in denen das Urteil der Spielenden den weiteren Spielverlauf maßgeblich beeinflusst. Ähnlich auch in narrativ dichten und linearen Spielen wie *The Walking Dead* oder *Detroit: Become Human*: Moralische Entscheidungen und Überlegungen sind ein wesentliches Spielelement dieser Spiele. Sie sind nicht bloß Teil der Narration wie in *Tomb Raider*, sondern gehören so fundamental zum Spieldesign wie das Feuergefecht, das im Anschluss einer (möglicherweise leichtsinnigen) Entscheidung in *Mass Effect* stattfindet. Das Aushandeln moralischer Fragen ist Bestandteil der spezifischen Ästhetik dieser Spiele; es macht einen Großteil ihres Reizes aus (und wird auch entsprechend beworben). Spieler:innen dieser Spiele können sich im Schutzraum des amorali-schen Spielplatzes in Situationen hineinversetzen und Entscheidungen treffen, die in Wirklichkeit moralische Verzweiflung auslösen würden. Destilliert in Spielform können zwar immer noch Schatten dieser Verzweiflung auftreten – etwa, wenn ich mich im Rahmen von *Mass Effect* entscheiden muss, welches Mitglied meiner lieb gewonnenen Crew gerettet und welches geopfert werden solle. Allerdings ist den (meisten) Spielenden stets bewusst, dass ihre Entscheidungen nur *quasi*-moralische Tragweite innerhalb des Spiels haben und nicht über dieses hinausreichen – selbst dann, wenn sie beim Spielen so tun, als ob sie *tatsächlich* vor der moralischen Entscheidung ständen (Ulbricht 2020: 52ff.). C. Thi Nguyen erläutert dieses Phänomen als „temporary agency“ (Nguyen 2020: 10f.): Wir sind einerseits mental voll in das Spielgeschehen involviert,³ nehmen aber andererseits gleichzeitig die übergeordnete, außerspielerische Handlungssituation (zumindest hintergründig) wahr: „At least to some degree, we must have the psychological capacity to maintain these layers simultaneously – to run the outer layer in the background, as it were“ (Nguyen 2020: 58). Aus dem ständigen Bewusstsein der Spielsituation als solcher folgt nicht, dass beim Spielen keinerlei tiefgreifende Emotionen oder Zweifel auftreten können. Im Gegenteil: Aus Erfahrung

2 Siehe hierzu auch Possler und Klimmt (i.d.B.), die von „eudaimonic experiences“ als Reaktion auf digitale Spiele sprechen, in denen z.B. existenzielle Fragen gestellt und selbstreflexive Einsichten gefördert werden.

3 In Anlehnung an Britta Neitzel (2012, 2018) nutze ich einen anspruchsvollen Begriff von „Involvierung“, der „sowohl die aktiven als auch die eher passiven Komponenten“ (Neitzel 2018: 223) des Spielens einschließt: Interaktion und Immersion.

wissen wir, dass dies regelmäßig geschieht. Trotzdem ist den Spielenden stets die Fiktionalität ihrer Entscheidungen und Handlungen bewusst, sodass man, der Terminologie Kendall Waltons folgend, im Spiel auftretende Emotionen als Quasi-Emotionen (Walton 1978) und im Spiel ausgeführte Handlungen als Quasi-Handlungen (Ulbricht 2020: 34ff.) bezeichnen kann.

Anhand dieser ersten Befunde lassen sich bereits zwei Weisen unterscheiden, wie sich Computerspiele zu moralischen Fragen verhalten können:

1. *Neutral*: Spiele verhalten sich neutral zu moralischen Fragen, wenn sie auf diese nicht eingehen. Beispiele hierfür sind nicht nur jeder stringenten Narration entbehrende Spiele wie *Tetris* oder *Mario Kart*, sondern in weiten Teilen auch Spiele wie *Uncharted*, *Counter-Strike* oder *Tekken*, obwohl sie explizite Gewaltdarstellungen enthalten. Kurz: Moralische Fragen sind nicht Thema neutraler Spiele.
2. *Simulierend*: Spiele verhalten sich simulierend zu moralischen Fragen, wenn sie diese fiktional aushandeln. Beispiele hierfür sind Momente aus *Tomb Raider* oder *Metal Gear Solid*, in denen fiktive Taten der Spielfiguren inszenatorisch durch die Darstellung von Reue (quasi-)moralisch aufgeladen werden. Spiele wie *Mass Effect* oder *The Walking Dead* implementieren darüber hinaus (quasi-)moralische Entscheidungen als wesentliche Spielmechanik. Kurz: Simulierende Spiele *verhandeln* moralische Fragen innerhalb ihrer Narration bzw. Spielmechanik.

Eine wichtige Gemeinsamkeit neutraler und simulierender Spiele besteht darin, dass die konstituierten Handlungssituationen wesentlich *innerhalb* der fiktiven Welt stattfinden: Bloß fiktive Kriegsakte vollziehen sich in *Counter-Strike*, bloß fiktive Dilemmata bedrängen in *The Walking Dead*. Weil das Fiktive als solches „irreduzibel amoralisch“ (Ulbricht 2020: 88) ist, ergibt sich für neutrale und simulierende Spielszenen, dass sie Spieler:innen nicht *wirklich* in moralische Bedrängnis bringen. Im Beitrag von Ostritsch (i.d.B.) wird allerdings deutlich, dass nicht alles Spiel bloße Fiktion sein muss. Manche Spiele behandeln das Thema der Moral nicht bloß fiktional simulierend, sondern zielen darauf, den Spieler:innen (un)moralische Handlungsweisen und Weltanschauungen faktual nahezulegen. Die Moral bleibt hier nicht im amoralischen Reich der Fiktion, sondern ragt in die außerspielerische Wirklichkeit hinein – wodurch das Spiel zum adäquaten Gegenstand moralischer Evaluation wird. Spiele fungieren hier als Sender (un)moralischer Aussagen. Es sind Spiele, die nicht mehr bloß Spiele sind.

3. *Propagierend*: Spiele verhalten sich propagierend zu moralische Fragen, wenn sie diese faktual beantworten und diese Antworten den Spieler:innen nahelegen. Beispiele hierfür sind *RapeLay* oder *KZ-Manager*, die eine Haltung zu moralischen Problembereichen der Wirklichkeit ver-

treten und nach außen für sie werben (siehe Ostritsch i.d.B.). Kurz: Propagierende Spiele *beantworten* moralische Fragen (meist falsch⁴).

Es gibt noch eine vierte Möglichkeit, wie sich Computerspiele zu moralischen Fragen verhalten können: Die ‚objektive‘ Seite von Spielen – ihre Narration, Ziele, Regeln und Hindernisse – kann ethisch Einfluss auf ihre ‚subjektive‘ Seite – die Handlungen der Spieler:innen – nehmen (siehe für diese Terminologie den Beitrag Ostritschs i.d.B.). Das Besondere an diesen Spielen ist, dass sie zum einen echte moralische Reflexionen anregen, die über das Spiel hinaus gehen (also nicht bloß simulierend sind), sie zum anderen aber nicht selbst (un-)moralisch sind, weil sie keine bestimmten Weltanschauungen faktual propagieren. Um welche Spiele handelt es sich? Statt ganzer Spiele sind es eher *Spielszenen*, die einem in den Sinn kommen. Man erkennt sie zum Beispiel daran, dass Spieler:innen eine vom Spiel geforderte Handlung aus moralischen Gründen nicht durchführen wollen. Konkret ließe sich etwa an die Szene aus *Grand Theft Auto V* denken, in der man einen wehrlosen Mann foltern muss, um an Informationen zu gelangen (vgl. Abb. 1).

Viele Spieler:innen empfinden hier *moralische Skrupel*, die Spielhandlung durchzuführen (zahlreiche solcher Momente sind auf *YouTube* in *Let's Plays* dokumentiert). Auch im Spiel *This War of Mine* kann man in Situationen geraten, in denen man moralisch zögert, eine für das Überleben der Hausgemeinschaft nötige Spielhandlung des Mordes oder Diebstahls durchzuführen – bis man sich daran erinnert, dass das vermeintliche Verbrechen ‚nur ein Spiel‘ sei. Jüngst haben auch hitzige Diskussionen rund um *The Last of Us Part II* gezeigt, dass sich Spieler:innen aus *moralischen* Gründen sträuben oder gar weigern können, sich mit einer bestimmten Figur zu identifizieren und Spielhandlungen mit ihr durchzuführen (die potentiell zum Tod einer anderen, liebgewonnen Figur führen könnten). Die genannten Spiele unterstehen nicht dem Verdacht, moralisch fragwürdige Weltanschauungen nach außen zu vertreten – im Gegenteil: sie alle zeichnet ein besonders hohes Maß

4 „Falsch“ ist an dieser Stelle normativ als „moralisch falsch“ zu verstehen, und zwar nicht nur moralisch falsch gemäß geläufigen Intuitionen, sondern auch gemäß etablierten Moraltheorien: Dass es unmoralisch ist, Personen zu vergewaltigen oder in einem Vernichtungslager arbeiten zu lassen, darin sind sich die meisten Menschen und alle Moraltheorien einig. Entsprechend liegen die Spiele *RapeLay* und *KZ-Manager* eindeutig moralisch falsch, wenn sie eine andere Auffassung propagieren. Ähnlich sind auch alle anderen Verwendungen normativer Begriffe in diesem Beitrag zu verstehen („unmoralisch“, „verwerflich“ usw.): Die Fälle, auf die ich Bezug nehme, sollten intuitiv so klar sein, dass bei einer differierenden moralischen Einordnung das entsprechende Argument anzuzweifeln wäre, nicht die unmittelbar einsichtige Wertung. Daher verzichte ich in diesem Beitrag auf weitläufige moraltheoretische Begründungen und verlasse mich stattdessen auf die moralische Intuition der Leser:innen. Für ausführliche ethische Argumentationen siehe Ulbricht (2020).



Abbildung 1: Folderszene aus *GTA V* (Screenshot von <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/Specials/Grand-Theft-Guan-tanamo-Kommentar-zur-Folderszene-1090752/> [Zugriff: 22.07.2022])

moralischer Reflektiertheit aus. Dennoch vermögen sie es, moralische Entscheidungssituationen und Handlungen nicht bloß im Rahmen der Fiktion darzustellen, sondern die Spieler:innen ohne Schutzfilm der Fiktion unmittelbar mit moralischen Fragen zu konfrontieren.

4. *Konfrontierend:* Spiele verhalten sich konfrontierend zu moralischen Fragen, wenn sie diese beim Spielen unmittelbar aufwerfen. Beispiele hierfür sind Szenen aus *The Last of Us Part II* oder *Grand Theft Auto V*, die beim Spielen eine echte moralische Reflexion konkreter Handlungsweisen einfordern. Kurz: Konfrontierende Spiele *stellen* moralische Fragen an Spielende.

Es wurden vier Formen bestimmt, die die Aushandlung moralischer Fragen in Computerspielen annehmen kann. Aus ethischer Perspektive sind zwei dieser Formen von besonderem Interesse. Die erste davon wird im Beitrag von Ostritsch (i.d.B.) erläutert und betrifft propagierende Spiele, die als Zeichensysteme potentiell verwerfliche (oder auch lobenswerte) Aussagen an Spieler:innen vermitteln können.⁵ Sie werfen moralische Fragen auf, die zum Beispiel den Umgang mit und die Entwicklung von verwerflichen Artefakten betreffen: Wie sollen wir mit (un-)moralischen Spielen umgehen? Welche moralische Verantwortung tragen Entwickler:innen und Spieler:innen? Wel-

5 Eine tiefergehende Analyse von Spielen dieser Art hat Ostritsch auch andernorts durchgeführt (Ostritsch 2017: 122-127)

che Bedingungen müssen fiktionale Spiele erfüllen, um faktuale (un-)moralische Aussagen zu tätigen? Ich werde mich im Folgenden nicht mit diesen Fragen auseinandersetzen, sondern genauer auf die Besonderheiten konfrontierender Spiele eingehen: Was unterscheidet konfrontierende von simulierenden und von propagierenden Spielen? Wie regen sie moralische Skrupel an? Und worauf zielen diese Skrupel? Um diese Fragen im Detail zu klären, braucht es eine heuristische Terminologie, die geeignet ist, die Wechselwirkungen zwischen Spiel und Spieler:in adäquat zu erfassen.

2 Die Modellspieler:in

Die Rede von einer objektiven und einer subjektiven Seite jedes Spiels macht deutlich, dass es für die Analyse von Computerspielen nicht ausreichen kann, bloß Narration, Darstellung und Regelwerk in den Blick zu nehmen. Ohne Spieler:innen sind Spiele ontologisch unvollständig. Erst das Spielen erschafft das Spiel. Die Integration der subjektiven Seite in die Analyse von Spielen birgt allerdings eklatante Schwierigkeiten. Möchte man nicht *gerade* subjektive Elemente von der adäquaten Beschreibung eines Gegenstands ausschließen? Glücklicherweise ist die Spielanalyse nicht die erste wissenschaftliche Disziplin, die mit derlei Schwierigkeiten zu kämpfen hat. In der Literaturwissenschaft wird mit der Konstruktion einer impliziten Leser:in reagiert, die als Modellleser:in über „die Kenntnis aller einschlägigen Codes und auch über alle notwendigen Kompetenzen [verfügt, S.U.] [...], um die vom Text erforderten Operationen erfolgreich durchzuführen“ (Jannidis 2004: 31). Mit der im Beitrag Ostritschs (i.d.B.) eingeführten Terminologie könnte man sagen, eine *Modellspieler:in* ist dadurch ausgezeichnet, dass sie ein Spiel „regulär“ spielt: Sie folgt den Zielen, Regeln und sonstigen audiovisuellen oder haptischen Hinweisen auf genau die Weise, die das Spiel vorgibt – ein beleuchteter Gegenstand wird aufgehoben, ein markierter Ort wird besucht, eine vorgegebene Mission wird erfüllt. Dabei kommt es nicht darauf an, welche Verhaltensweisen von den Spielentwickler:innen intendiert sind. Es kommt darauf an, welche Handlungsweisen das Spiel selbst nahelegt. Schlechtes Leveldesign könnte zum Beispiel suggerieren, dass man versuchen sollte, einen leuchtenden Berg zu erklimmen, obwohl dieser mit den verfügbaren Spielmechaniken unmöglich zu besteigen ist. Eine Modellspieler:in würde (erfolglos) versuchen, den Gipfel zu erreichen und das misslungene Leveldesign als solches kennzeichnen – die Spielentwickler:innen würden das wohl nicht tun, sonst hätten sie ihr Leveldesign geändert. Ähnlich verhält es sich auch bei der Bestimmung faktualer Aussagen eines Spiels: Spielentwickler:innen könnten intendieren, bestimmte Botschaften durch ihre Narration (nicht) zu propagieren, darin aber scheitern, sodass für die Modell-

spieler:in zum Beispiel die antisemitische Haltung eines Spiels offenkundig ist, obgleich die Entwickler:innen diese bestreiten.

Es steht außer Frage, dass es bei komplexen Spielen hochgradig anspruchsvoll ist, die Verhaltensweisen der Modellspieler:in zu erschließen und es wird sich wohl nie *ein* modellhafter Spieldurchgang festsetzen lassen, sondern es gibt stets mehrere adäquate Weisen, ein Spiel (durch) zu spielen. Diese konstitutive Offenheit von Spielen hat Nguyen als *agential distance* bezeichnet, die zwischen Spielentwickler:innen und Spieler:innen besteht:

„In games, the player takes a crucial role in constructing the object of the appreciation. [...] The object of their appreciation, then, isn't entirely fixed by the artist, but is at least partially created by the players themselves. Game designers are interestingly distant from the aesthetic effects at which they aim. Their works leave a special sort of gap for the agent to occupy. I will call this gap *agential distance*“ (Nguyen 2020: 141, Hervorh.i.O.).

Trotz der irreduziblen Offenheit jeden Spiels ist die Vorstellung einer Modellspieler:in sehr hilfreich, um diverse Möglichkeiten, ein Spiel ‚gegen den Strich‘ zu spielen, aus der Analyse auszuschließen: Um etwas über die spezifische Ästhetik von *Elden Ring* zu erfahren, ist es unerheblich, dass sich das Spiel in unter zehn Minuten durchspielen lässt. Und die Tatsache, dass manche Spieler:innen in *Red Dead Redemption 2* Frauenrechtler:innen niederschlagen, verschleppen und einem Alligator zum Fraß vorwerfen, verrät uns nichts über die Moralität dieses Spiels.⁶ Diese ästhetische Eigenart von Spielen lässt sich auch so ausdrücken: Spiele sind nicht nur Zeichensysteme, sondern sie konstituieren durch Regeln, Ziele und Hindernisse *Handlungsräume*⁷ für Spieler:innen. Dies ist das Bindeglied von objektiver und subjektiver Seite: objektive Handlungsräume, die subjektiv zu befüllen sind. Die Handlungsräume begrenzen einerseits mögliche Handlungen der Spieler:innen. Andererseits halten sie stets mehrere Handlungsoptionen bereit, von denen manche allerdings akzentuiert werden. Ein Raum mit nur einer Tür legt nahe, durch diese Tür zu gehen. Natürlich *muss* die Spieler:in nicht hindurchgehen. Sie kann auch im Raum verbleiben und im Kreis herumlaufen. Aber im Rahmen eines Spiels – als artifizielle und nicht natürliche Umgebung – hat alles einen Grund. *Prima facie* gilt: Wenn (nur) eine Tür existiert, dann sollte ich dort hindurchgehen. Wenn ich eine Waffe erhalte, dann sollte ich sie nutzen. Wenn das Spiel eine moralische Frage stellt, dann sollte ich auf diese reagieren. Das ästhetisch angemessene Spielen der Modellspieler:in folgt also dem Spiel in seinen Zielen, Regeln und Hinder-

6 Obgleich die Spieler:in selbst freilich nicht vor einem moralischen Vorwurf gefeit ist, da *ihr Handeln* durchaus unabhängig vom Spiel verwerflich sein kann (Ulbricht 2020: 98ff.).

7 Betont sei hier weniger die Räumlichkeit von Spielen, deren Bedeutung für die ludi-sche Ästhetik bereits vielfach ausgelotet wurde (Rauscher 2018; Günzel 2018), sondern ihre Organisation spezifischer Handlungsweisen, deren *normative* Dimension nicht hinreichend durch Begriffe wie „Interaktivität“ oder „Involvement“ erfasst wird.

nissen und setzt nicht willkürlich eigene Zwecke, Hausregeln und Herausforderungen fest.⁸

Zu den Eigenschaften einer Modellspieler:in gehört neben der Akzeptanz der strukturellen und narrativen Vorgaben des Spiels aber noch mehr. Die Modellspieler:in ist ein normatives Konstrukt – sie spielt das Spiel so, wie es gespielt werden *soll*. Insbesondere spielt sie es so, wie es dem Spiel ästhetisch angemessen ist. Insofern nimmt sie auch eine besondere, dem Spiel angemessene Haltung beim Spielen ein: Ästhetisch Spielende „begeben sich imaginativ auf die Ebene eines Computerspiels, lassen *ihr* Tun (und nicht bloß das der Figuren) durch den fiktiven Spielkontext bestimmen und richten *ihre* Intentionen auf spielinterne Zwecke“ (Ulbricht 2020: 95, Hervorh.i.O.). Mit anderen Worten: Sie versetzen sich in ihre Rolle als Spielende hinein. Ihr Handeln wird durch spielinterne Gesetze bestimmt und folgt nicht der Logik der spielexternen Wirklichkeit. Hiermit ist präzisiert, welche Form Nguyens „temporary agency“ für die Modellspieler:in erpersonal einnimmt. Das verkörpert allerdings nur die „innere Ebene“ ästhetischen Spielens:

„The inner layer – the temporary game agency – may be entirely absorbed in practical modes of attention, and thus be incapable of aesthetic attention. But the outer layer – the player’s overall agency – can take the aesthetic attitude. [...] The aesthetic experience in games, then, won’t be found in the narrowed experiences that arise in the practical activity itself. The aesthetic experience is a reflective experience, had by the outer layer, which takes as its object the inner layer’s practical activity, including the inner layer’s experience of being absorbed [practically, S.U.]“ (Nguyen 2020: 119).

Neben der mentalen Involvierung in das Spielgeschehen gehört also auch eine distanzierte Haltung zum ästhetischen Spielen. Ohne den Einbezug dieses reflexiven Elements bliebe die Beschreibung der Modellspieler:in unvollständig. Sie definiert sich nicht allein durch den „*Nachvollzug künstlerischer Formen*“ (Feige 2015: 138, Hervorh.i.O.) auf innerer Ebene („inner layer“), sondern durch eine gleichzeitige Reflexion und Wertschätzung dieser Tätigkeit auf äußerer Ebene („outer layer“). Im Rahmen ethischer Überlegungen ist außerdem zu ergänzen, dass wir der Modellspieler:in relativ robuste moralische Intuitionen zugestehen müssen, die dem *Common Sense* entsprechen. Das äußert sich unter anderem darin, dass sie moralisch zweifelhafte Inhalte als solche erkennt und ablehnt. Sie zögert, ernsthaft verwerfliche Handlungen beim Spielen durchzuführen und unmoralischen Forderungen nachzugehen. Sie verspürt einen imaginativen Widerstand, moralische Gesetze der Fiktion

8 Dies zu tun ist nicht grundsätzlich ästhetisch unangemessen. Es ist lediglich *dem spezifischen Spiel* ästhetisch unangemessen. Mit anderen Worten: Wer die Ziele, Regeln und Hindernisse eines Spiels verändert, spielt letztlich ein anderes Spiel. Wenn im *Schach* die Königin springen kann wie ein Springer, spiele ich nicht länger *Schach* (siehe auch: Nguyen 2020: 125f.).

anstandslos zu akzeptieren, die geläufigen Moralvorstellungen diametral entgegengesetzt sind (Walton 1994: 37-50).⁹

3 Zwei Rätsel konfrontierender Spiele

Konfrontierende Spiele geben ethische Rätsel auf. Eines lautet: Weshalb lösen sie moralische Skrupel aus, wenn sie nichts Unmoralisches enthalten? Im zweiten Teil der Frage steckt das eigentliche Rätsel. Dass manche Spiele moralisches Unbehagen auslösen, kennen wir auch von propagierenden Spielen wie *KZ-Manager* oder *RapeLay*. Reflektierte Spieler:innen empfinden hier beim Spielen moralische Skrupel, weil sie die unverhohlene, plumpe Verwerflichkeit erkennen und diese nicht mitkonstituieren wollen. Auch diesen Spielen eignet eine konfrontierende Tendenz: Ihr bloßes Dasein wirft die moralische Frage auf, wie mit unmoralischen Artefakten umgegangen werden soll. Die Quelle des moralischen Unbehagens ist klar: Sie liegt in der Verwerflichkeit der vom Spiel vertretenen Haltung. In Spielen wie *This War of Mine* oder *The Last of Us Part II* ist das anders, denn diese Spiele sind weder propagierend noch verwerflich – trotzdem lösen sie in vielen Momenten moralische Skrupel aus. Zum Beispiel, wenn sie schonungslos die brutalen Folgen der Gewalthandlungen von Spieler:innen inszenieren. Woher nehmen diese Spiele ihre normative Kraft, wenn es nicht die eigene Unmoral ist?

Zunächst ist es hilfreich, die Eigenheiten konfrontierender Spielsituationen klar von simulierenden abzugrenzen. Sie ähneln sich darin, dass beide moralisch brisante Entscheidungssituationen entwerfen können, zu denen sich die Modellspieler:in verhalten muss. Die unmittelbare Adressat:in der Entscheidung ist allerdings je verschieden. In simulierenden Spielen ist primär die fiktive Figur mit einer moralischen Frage konfrontiert. Erst in zweiter Instanz geht sie auch die Modellspieler:in etwas an, weil sie im Rahmen des Spiels *als* jene Figur fiktional agiert. Konfrontierende Spiele hingegen nehmen nicht den Umweg über die Spielfigur – sie konfrontieren die Spieler:in *direkt* mit moralischen Fragen. Wie ist das möglich?

Eine Möglichkeit besteht darin, dass sich die Spielfigur – vorgegeben durch die Narration – bereits entschieden hat und der Spieler:in lediglich die

9 Ein Beispiel für ein solches Gesetz wäre: „Folter ist gut“. Es scheint kaum möglich, sich ernsthaft eine Welt vorzustellen, in der dies als moralische *Wahrheit* gilt (also Folter tatsächlich etwas moralisch Gutes ist und nicht nur irrtümlich dafür gehalten wird). Dieses Phänomen wird in der philosophischen Ästhetik als „imaginative resistance“ diskutiert, die Walton wie folgt bestimmt: „our resistance to imagining accepting moral principles we disagree with or disapprove of“ (Walton 1994: 42f.).

Wahl lässt, ob sie ‚mitspielt‘ oder nicht. Anders als simulierende Spiele, die moralische Fragen bloß auf innerer Ebene verhandeln, regen konfrontierende Spiele einen Austritt aus der „temporary agency“ und eine Reflexion auf äußerer Ebene an. Solche Situationen begegnen uns beispielsweise in der linearen Folterszene bei *Grand Theft Auto V* oder an einigen Stellen aus *The Last of Us Part II*, in denen die Spieler:in durch erzwungene Perspektivwechsel von der Jägerin zur Gejagten wird. Die Inszenierung bricht hier mit unseren Spielgewohnheiten. Den Spielszenen ist gemein, dass sie die Modellspieler:in durch ihre Erzählweise emotional involvieren, sich durch eine besonders schonungslose Inszenierung abheben und sich die zu steuernde Spielfigur in keinem moralischen Dilemma (mehr) befindet, weil sie sich ihrer (verwerflichen) Sache sicher ist. Skrupel verspürt die Spieler:in, nicht die Spielfigur. Die moralische Reflexion wird auf innerer Ebene provoziert, findet aber auf äußerer Ebene statt. Mit anderen Worten: Eine Spieler:in, die an diesen Stellen nicht zögert, folgt nicht der ästhetischen Form des Spiels – die Folterszene *soll* schockieren.

Eine weitere Möglichkeit ist die direkte Ansprache der Spieler:in, indem das Spiel die vierte Wand durchbricht. Dass Spiele hierzu in der Lage sind, zeigt eindrucksvoll *The Stanley Parable*, das Spieler:innen regelmäßig dazu anregt, die narratorial (vermeintlich) vorbestimmten Pfade des Spiels zu verlassen.¹⁰ Ein anderes Beispiel, das weniger komplex und daher im Folgenden der Veranschaulichung dienen soll, stammt aus *Detroit: Become Human* – ein Spiel, das sonst eher die Moral simulierende Form nutzt. Es erzählt vom wachsenden Widerstand von Androiden gegen ihre Ausbeutung und Versklavung durch die menschliche Bevölkerung. Bereits im Startmenü begegnet die Spieler:in einer (fiktiven) androiden Figur, die sie direkt anspricht und durch unterschiedliche Funktionen des Menüs führt. Im Laufe des Spiels verändert sich das Verhalten der Androidin: Je weiter der Aufstand in der Binnenerzählung voranschreitet, desto zweifelnder und eigensinniger wird sie. Sie verschwindet zum Beispiel aus dem Menü oder beginnt, der Spieler:in existentielle Fragen zu stellen. Die Entwicklung kulminiert in der Bitte der Androidin, sie aus dem Spielmenü in die ‚Freiheit‘ zu entlassen. Die Spieler:in hat nun die Möglichkeit, diese Bitte abzuschlagen oder sie zu erfüllen – entweder bleibt die Androidin (wenn auch sichtlich unglücklich) oder

10 Jan-Noël Thon fasst im Rahmen seiner erzähltheoretischen Analyse des Spiels anschaulich zusammen: „Der namenlos bleibende Erzähler hat offensichtlich einen bestimmten Pfad für [die zu steuernde Spielfigur, S.U.] Stanley vorgesehen (z.B. ‚When Stanley came to a set of two open doors, he entered the door on his left.‘), doch der Spieler kann Stanley von diesem Pfad abweichen lassen, was den Erzähler in zunehmendem Maße irritiert (z.B. ‚This was not the correct way to the meeting room, and Stanley knew it perfectly well.‘) und in einem Großteil der Spieldurchgänge zum durch den Erzähler arrangierten gewaltvollen Tod Stanleys führt“ (Thon 2015: 151).



Abbildung 2: Androidin Chloe aus dem Menü von *Detroit: Become Human* (Screenshot aus <https://www.youtube.com/watch?v=iNtucS4ZHL0> [Zugriff: 22.07.2022])

sie erscheint nie wieder im Menü. Im Unterschied zu den moralischen Zwangslagen, denen die fiktiven Spielfiguren innerhalb der Binnenerzählung von *Detroit: Become Human* ausgesetzt sind, betrifft die Frage der Androidin im Menü (nur) mich als Spieler:in. Sie zielt darauf, dass ich mir *tatsächlich* die Frage nach meiner moralischen Verantwortung gegenüber fiktiven künstlichen Intelligenzen stelle (siehe Abb. 2).

Die Beispiele zeigen, dass bestimmte Spielsituationen – unabhängig von der Moralität des Spiels – die Modellspieler:in direkt mit moralischen Entscheidungssituationen konfrontieren und moralische Skrupel auslösen können. Den Spielen gelingt das, weil sie moralische Probleme entwerfen, die über den Rand ihrer fiktiven Welt hinausreichen. Sie stellen moralische Fragen, die Spieler:innen *beim Spielen* betreffen (und nicht nur fiktive Spielfiguren beim fiktiven Handeln): Ist es moralisch vertretbar, eine Figur im Spiel zu foltern? Soll ich das tun, was das Spiel von mir verlangt? Soll ich der fiktiven künstlichen Intelligenz ihre Bitte erfüllen, aus dem Spielmenü auszubrechen (obwohl ich weiß, dass sie nur so programmiert wurde, mich das zu fragen)? Selbstverständlich könnten Spieler:innen diese Fragen auch ausweiten und in einen größeren moralischen Kontext setzen: Ist es grundsätzlich vertretbar, eine Person für wichtige Informationen zu foltern? Haben wir eine moralische Verantwortung gegenüber künstlichen Intelligenzen? Dies setzt allerdings eine besondere, philosophisch (und nicht nur ästhetisch) reflektierte Weise des Spielens voraus, die nicht analytischer Bestandteil der

Modellspieler:in ist. Diese wird vorrangig mit moralischen Fragen konfrontiert, die *ihr Spiel* betreffen.

Damit ist das erste Rätsel konfrontierender Spielsituationen gelöst: Konfrontierende Spiele schöpfen ihre normative Kraft nicht aus einer moralischen oder unmoralischen Weltanschauung, die sie faktual vertreten, sondern aus der Modellspieler:in, die sie durch direkte moralische Fragen dazu bringen, ihre eigenen moralische Überlegungen in das Spiel zu integrieren. Das kann zu Skrupeln führen, eine Spielhandlung durchzuführen – womit wir auf ein weiteres Rätsel stoßen. Moralische Skrupel deuten darauf hin, dass etwas mit der auszuführenden Handlung nicht stimmt. Doch wie kann das, was wir als regulär Spielende tun, moralisch verwerflich sein? (Wie) Ist ein *echtes* moralisches Vergehen beim regulären Spielen nicht-verwerflicher Spiele möglich?

Eine erste Antwort könnte eine normative Analogie zwischen Spielhandlungen und ihren wirklichen Pendants zu ziehen versuchen. So empfänden wir genau deshalb moralische Skrupel bei der Folterszene von *Grand Theft Auto V*, weil wir dazu aufgefordert werden, die eindeutig verwerfliche Handlung der Folterung im Spiel durchzuführen. Diese Argumentation begeht allerdings einen Kategorienfehler: Sie verwechselt fiktionale Handlungen mit ihren Entsprechungen in der Wirklichkeit. Sie ignoriert die handlungstheoretischen und normativen Eigenheiten fiktionaler Spielhandlungen, die sie (in den allermeisten Fällen) in weite Ferne von ihren wirklichen Pendants rücken lassen.¹¹ Ein einfaches Beispiel mag dies veranschaulichen: sterben. In Computerspielen ist das Sterben eines unnatürlichen Todes ein sehr häufiges Ereignis. Wir sind zur Genüge mit Darstellungen vertraut, die den (meist gewaltsamen) Tod unserer fiktiven Spielfigur zeigen. Wir erkennen sie zweifelsfrei als (fiktive) Ereignisse des Sterbens. Wir sprechen davon, dass ‚wir‘ mal wieder gestorben sind. Obwohl zweifelsohne Ähnlichkeiten zum wirklichen Sterben bestehen (insbesondere in der Darstellung, aber auch in unserer Ablehnung des Vorgangs), die der Bezeichnung ‚sterben‘ erst einen Sinn im Spiel geben,¹² sterben wir selbstverständlich *nicht wirklich* beim Spielen. Bereits die Häufigkeit des Vorgangs verweist auf diese elementare Unmöglichkeit. Ein weiterer Unterschied besteht darin, dass Spiel-Sterben häufig ein bewusstes Handeln ist, das jedoch nicht das Sterben selbst zum Ziel hat: Ich

11 Es gibt natürlich Ausnahmen. Im Rahmen eines Rechenspiels zum Beispiel tue ich beim Spielen in weiten Teilen genau das, was ich auch in analogen wirklichen Situationen tun würde: rechnen.

12 Hierzu überzeugend Fabian Borchers: „Das Spielhandeln ruft zu seiner Erklärung notwendig Vokabular auf, das auf Begriffe, Tätigkeiten und Fähigkeiten verweist, die ihren primären Ort in der außerspielerischen Wirklichkeit haben, oder sich zumindest von solchen ableitet. Man würde nicht verstehen, *was* ich spielend tue, gäbe es keine Vertrautheit mit den entsprechenden Aktivitäten in der Welt jenseits des Spiels – und doch ist die Spielhandlung keine von diesen Aktivitäten, sondern eben eine andere Aktivität in unserer Lebenswelt: das Spielen eines bestimmten Computerspiels“ (Borchers 2018: 114, Hervorh.i.O.).

springe in den Abgrund, um einen Geheimgang zu finden. Ich wate in den Giftsee, um trotz meines Todes einen Schatz zu bergen. Ich lasse mich von einem Monster erschlagen, um den Kampf später mit besseren Voraussetzungen erneut zu versuchen. (Eine Modellspieler:in würde wohl all dies beim Spielen von *Elden Ring* tun.) Der wichtigste Unterschied besteht natürlich darin, dass der Tod im Spiel nicht das Ende bedeutet: Ich kann (und muss) es nochmal versuchen – meistens die letzten Minuten, manchmal die letzten Stunden, selten das ganze Spiel. Es wäre also absurd zu behaupten, Spiel-Sterben wäre eine Art von sterben. Man probiert beim Spielen auch nicht aus, wie es ist, zu sterben – sondern bloß: wie es ist, *fiktional* zu sterben.

Das, was im Falle des Sterbens offensichtlich ist, gilt *pro tanto* auch für alle anderen Computerspielhandlungen: Ich probiere nicht aus, zu springen, zu töten, zu schießen, sondern nur, all dies im spezifischen Computerspiel zu tun, eben eine spezifische Art des Spiel-Springens, Spiel-Tötens, Spiel-Schießens (Ulbricht 2020: 10f.). Und dessen ist sich die Modellspieler:in auch bewusst. Sie kennt den wichtigen Unterschied zwischen gewöhnlichen Handlungen und Spielhandlungen. Sie führt nicht diejenigen Körperbewegungen aus, die sie für ein gewöhnliches Springen bräuchte (Fußbewegungen), sondern diejenigen, die sie für ihr fiktionales und digitales Spiel-Springen braucht (Fingerbewegungen). Noch wichtiger: Sie nimmt eine besondere, ästhetische Haltung gegenüber ihrem Handeln ein. Diese Haltung besteht darin, dass sie einerseits in den Zielen, Regeln und Hindernissen des Spiels voll aufgeht: Sie identifiziert sich mit ihrem fiktionalen Tun. Andererseits vermag sie stets, sobald ihr dies nötig erscheint, aus dieser inneren Ebene des Spielens auszusteigen, um ihr Spielhandeln auf äußerer Ebene zu reflektieren.

Das Rätsel moralischer Skrupel beim Spielen ist damit nicht gelöst, doch ein gangbarer Lösungsweg deutet sich an: Durch das Aufwerfen moralischer Fragen können konfrontierende Spiele unsere Perspektive auf das Spiel beeinflussen und auf die äußere Ebene verlagern. Im nächsten Abschnitt werde ich die normativen Implikationen dieser besonderen Relation von Spiel und Spieler:in an der Diskussion konkreter Fälle ausbuchstabieren. Im Zuge dessen wird sich eine Antwort auf die Frage finden lassen, welche normative Geltung moralische Skrupel beim regulären Spielen konfrontierender Spiele beanspruchen können.

4 Ethik konfrontierender Spiele

Am Ende des Computerspiels *The Last of Us* befinden sich Spieler:innen in einer schwierigen Lage: Bis hierhin haben sie über viele Stunden hinweg in der Rolle als Joel Miller das junge Mädchen Ellie nicht nur vor zahlreichen Gefahren einer apokalyptischen Welt geschützt, sondern eine enge emotiona-

le Beziehung zu ihr aufgebaut. Nach und nach nähern sich die Charaktere einander an, beide mit einer verlustreichen Vergangenheit, bis eine Art Vater-Tochter-Verhältnis entsteht. Am Ende des Spiels soll Ellie operiert werden, um einen Impfstoff gegen das tödliche Virus zu entwickeln, das für die Apokalypse verantwortlich ist. Ellie ist die Einzige, die Immunität zeigt – entsprechend entscheidend ist die Operation. Allerdings wird sie Ellies Tod nach sich ziehen. Joel, getrieben durch den einstigen Verlust seiner leiblichen Tochter, kann das nicht zulassen. Um Ellie zu befreien, kämpft er sich durch das Krankenhaus. Zuletzt gelangt er zu den unbewaffneten Ärzt:innen. Die Spieler:in hat keine Wahl: Sie muss, um das Spiel abzuschließen, Joels brutalen Rettungsversuch zu Ende bringen und den wehrlosen Oberarzt nicht nur überwältigen, sondern ermorden. Doch – *sollte* sie es tun?

Die moralische Frage stellt sich für die Modellspieler:in, nicht für Joel. Joel hat bereits gewählt. Die Modellspieler:in muss sich nun entscheiden – nicht zwischen der Möglichkeit, Ellie zu retten oder den Arzt zu verschonen, sondern: Ellie zu retten oder das Spiel zu beenden. Empirisch mögen viele Spieler:innen nicht vor dieser Entscheidung stehen, weil sie Joels Handeln für völlig gerechtfertigt halten: Selbstverständlich müsse man Ellie retten – koste es, was es wolle! Meine großen Zweifel an der Richtigkeit dieser Einschätzung seien an dieser Stelle nicht ausgeführt, weil die *spielexterne* moraltheoretische Einordnung der Situation für das Verhalten der Modellspieler:in keine tragende Rolle spielt: Sie orientiert sich primär an der Ethik *des Spiels*, solange diese den gängigen Moralvorstellungen nicht drastisch widerspricht. Die Szene ist durch ihre schonungslose Inszenierung und narrative Vorbereitung erkennbar darauf ausgelegt, Spielende zu schockieren und am Ende des Spiels mit einer schwierigen moralischen Frage zu konfrontieren: Soll ich tun, was das Spiel von mir verlangt? Die Entscheidung wäre einfach, wenn der Arzt Joel angreifen würde, oder wenn Spieler:innen die Möglichkeit hätten, den Arzt zu verschonen. Dann wäre die Szene simulierend. Dem ist aber nicht so: Die Entscheidung soll nicht einfach sein. Die Szene ist konfrontierend: Die Modellspieler:in muss Joels Skrupellosigkeit akzeptieren oder das Spiel beenden.

Welche normativen Implikationen ergeben sich an dieser Stelle für Spielende? Es scheint so, als würden sie aus dem Spiel gerissen. Moralische Skrupel stören die „temporary agency“. Bis hierhin, so darf man annehmen, hat sich die Modellspieler:in mit der Spielfigur Joel identifiziert und bruchlos seine Ziele verfolgt: Hindernisse überwinden, Ellie vor monströsen Wesen und gefährlichen Menschen retten, Gefahren vermeiden. Am Ende des Spiels verfolgt Joel jedoch ein Ziel, das die Modellspieler:in nicht ohne Weiteres unterschreiben kann. Es widerspricht ihrer ethischen Grundhaltung; gestützt durch den *Common Sense* („Der Mord an Wehrlosen ist verwerflich!“) und die erbarmungslose Inszenierung des Spiels. Die Identifikation bricht auf: Aus der spielerischen Imitation Joels wird identifikatorische Distanz, die Joel

als eigenständige Figur anerkennt (Ulbricht 2020: 89-95). Die Spieler:in verfolgt nicht länger *selbst* Joels (fiktive) Absichten, sondern ‚lässt‘ ihn durch ihr Spiel sein Vorhaben zu Ende führen. Sie nimmt die Haltung „Das ist Joels Entscheidung, nicht meine!“ ein und betrachtet ihr Spiel gewissermaßen wie einen Film. Aus dem Spiel gerissen, wie oben vermutet, ist die Modellspieler:in deshalb aber nicht. Sie nimmt Spiel und Fiktion als solche weiterhin völlig ernst: Ihre reflektierte Distanz ergibt sich aus der Struktur des Spiels (seinen Zielen, Regeln, Hindernissen und der Narration); sie steht dem ästhetischen Spielen nicht entgegen, sondern ist als „outer layer“ wesentlicher Bestandteil desselben. Das Spiel fordert den temporären Austritt aus der „temporary agency“ und regt die moralische Reflexion auf äußerer Ebene an. Die moralischen Skrupel und ihre Reflexion resultieren also unmittelbar aus dem ästhetischen Nachvollzug des Spiels.

Die distanzierte Haltung macht der Modellspieler:in bewusst, dass sie keine moralische Schuld trifft, wenn sie weiterspielt. Die fiktive Figur Joel trifft die fiktive Entscheidung – und das Fiktive ist amoralisch. Also tut auch die Modellspieler:in nichts Falsches, wenn sie die Fiktion und ihre Amoralität akzeptiert. Woher kommen aber dann die moralischen Skrupel? Vor dem Hintergrund der vorangegangenen Analyse muss man feststellen, dass sie sich in diesem Fall als normativ leer erweisen. Die aufgeworfene Frage „Mache ich hier gerade *wirklich* etwas falsch?“ wird die reflektierende Modellspieler:in letztlich klar verneinen (so auch in ähnlich konfrontierenden Spielszenen aus *The Last of Us Part II*, *This War of Mine* oder *Grand Theft Auto V*). Das Spiel regt durch seine Inszenierung zwar dazu an, die eigene Tätigkeit moralisch zu reflektieren und in Frage zu stellen – im selben Zuge erinnert es die Modellspieler:in aber auch daran, dass die wesentliche Entscheidung bloß *innerhalb* der fiktiven Welt stattfindet. Wir können uns zwar zum Spielgeschehen verhalten und möglicherweise auch unser (wirkliches) Spielhandeln moralisch aufladen – das wird vom Spiel selbst aber nicht nahegelegt, das eher auf moralische Skrupel als eine *ästhetische Erfahrung* zielt. Es geht um ein moralisches Stutzen als Teil der spielerischen Ästhetik. Es geht nicht um eine normative Transformation unseres Spielhandelns in moralisches Handeln.

Das gilt aber nicht für alle Spiele. Ich bin bereits auf das Spielmenü von *Detroit: Become Human* eingegangen. Hier wird eine moralische Frage explizit an die Spieler:in gestellt, nicht an die Spielfigur. Es geht um das *Spielhandeln* der Spieler:in, das sie in Konfrontation mit der fiktiven Androidin nicht länger als ‚bloß fiktional‘ ansehen soll. Es geht nicht darum, das Spiel abzuschalten oder nicht: Das Spiel fordert, sich beim Spielen normativ zu öffnen und sich die aufgeworfene Frage – Wie sollten wir mit fiktiven künstlichen Intelligenzen umgehen? – *wirklich* zu stellen. Es geht nicht (allein) um den ästhetischen Effekt, sondern um eine normative Neubewertung des eigenen Spielhandelns. Sicherlich gehen nicht alle empirischen Spieler:innen auf

diese Forderung ein und begreifen ihr Tun weiterhin als bloßes Spiel. Und selbstverständlich machen sie dabei nichts ‚falsch‘. Allerdings folgen sie damit nicht der ästhetischen Kontur von *Detroit: Become Human*. Die Modellspieler:in wird auf die Forderung des Spiels eingehen: Sie wird ernsthaft über ihre Handlung nachdenken, als wäre sie nicht bloß eine Spielhandlung. Und damit transformiert sie ihr Handeln *tatsächlich* in ein moralisch relevantes Handeln.¹³

Ein anderes Spiel, das ich in einem ähnlichen Zusammenhang schon einmal diskutiert habe (Ulbricht 2020: 104f.), zeigt noch deutlicher, dass Spiele die Forderung erheben können, das eigene Spielhandeln nicht bloß als Spiel zu begreifen – und es damit moralisch relevant zu machen: *America’s Army*. Spielmechanisch handelt es sich um einen taktischen Multiplayer-Shooter, in dem Teams von Spieler:innen in unterschiedlichen Konstellationen gegeneinander antreten. Das Besondere dabei ist: Das Spiel wurde vom amerikanischen Militär entwickelt und diente der Rekrutierung von Soldat:innen. Die Homepage zum Spiel war bis vor Kurzem gesäumt von Links zu Rekrutierungsseiten der U.S. Army. Nachdem die Unterstützung des Spiels im Mai 2022 beendet wurde, heißt es noch immer unzweideutig auf seiner Homepage:

„The free-to-play America’s Army PC Game represented the first large-scale use of game technology by the U.S. government as a platform for strategic communication and recruitment, and the first use of game technology in support of U.S. Army recruiting. [...] AA [America’s Army, S.U.] has fulfilled its mission“ (U.S. Army 2022).

Als Rekrutierungsspiel erfüllt das Spiel einen klaren spielexternen Zweck und ist in diesem Sinne propagierend. Doch es hat (aus denselben Gründen) auch konfrontierende Elemente. Es geht *America’s Army* nicht allein darum, den Spieler:innen positive Wertungen des Militärs nahezubringen. Es geht auch darum, sie fiktional *erleben* zu lassen, wie sich eine militärische Mission anfühlen könnte. Es geht darum, sie durch das Spielen gedanklich einer militärischen Laufbahn näherzubringen; das Spielen imaginativ als probeweises Training zu verstehen. Die Konfrontation geschieht hier auf subtile Weise: Die Spieler:innen müssen sich nicht zu einer offensichtlich verwerflichen Aussage verhalten. Auch wird nicht explizit eine moralische Frage an uns gestellt wie bei *Detroit: Become Human*. Erst durch den Paratext werden wir (unmissverständlich) dazu aufgefordert, das Spiel ernst zu nehmen und als Probe für das Militär zu interpretieren. Die Modellspieler:in wird dazu angehalten, spielerische Fragen, Entscheidungen und Feindbilder bis zu einem gewissen Grad als spielexterne militärische Fragen, Entscheidungen und Feindbilder zu sehen – und damit auch als moralische. Moralische Skru-

13 Dieses Beispiel korrigiert meine frühere Annahme, dass eine solche „realisierende Identifikation“ mit dem eigenen Spielhandeln *jedem* Spiel ästhetisch unangemessen sei (Ulbricht 2020: 96).

pel, die eine Spieler:in in diesem Rahmen empfindet, wären *echte* moralische Skrupel hinsichtlich der potentiellen militärischen Tragweite ihrer Handlungen. Die Skrupel negieren die spielerischen Eigenheiten des Spiels, folgen damit aber gleichzeitig vollkommen seiner Aufforderung, das spielerische Tun militärisch ernst zu nehmen. Spieler:innen sollen zwar nicht davon ausgehen, beim Spielen *wirklich* feindliche Linien zu durchbrechen, Stützpunkte zu erobern oder Soldat:innen zu töten. Wohl aber sollen sie so tun, *als ob* sie beim Spielen *wirklich* erste Militärerfahrungen sammeln. Sie sollen auf spielinterne Fragen der Strategie und Taktik mit echten militärischen Überlegungen zu Strategie und Taktik antworten. Die Frage „Mache ich hier gerade *wirklich* etwas falsch?“ bekommt in diesem Kontext echtes normatives Gewicht. Sie kann nicht – wie in *The Last of Us* – klar von der Modellspieler:in verneint werden, weil sie ihr Spielhandeln tatsächlich ein Stückweit als *gewöhnliches* Handeln begreifen soll. In gewisser Hinsicht schafft sich *America's Army* damit selbst als Spiel ab, weil es einen nicht-spielerischen Zugang einfordert. Es ist ein Spiel, das grundsätzlich nicht (nur) gespielt werden will.

Die Beispiele zeigen, dass moralische Skrupel bei konfrontierenden Spielen nicht in jedem Fall normativ leer sind. Zwar regen viele Spiele durch ihre Inszenierung bloß *quasi*-moralische Skrupel an, die primär eine besondere ästhetische Erfahrung erzeugen sollen (etwa *The Last of Us* oder *Grand Theft Auto V*). Das schließt aber nicht aus, dass uns die aufgeworfenen Fragen auch normativ herausfordern können (wie bei *Detroit: Become Human*). Diese Tendenz kann so weit gehen, dass ein Spiel gar nicht mehr darauf aus ist, ästhetische Erfahrungen zu erzeugen, sondern dazu auffordert, das Spielen als nicht-spielerisches Handeln ernst zu nehmen (so *America's Army*). Wenn moralische Skrupel in *diesen* Fällen auftreten, verweisen sie nicht bloß auf Fiktionen, sondern stellen Reaktionen auf echte moralische Fragen dar.

5 Fazit

Moralische Fragen sind ein gängiges narratives Element in Computerspielen. Im Rahmen ludischer Erzählungen sind sie häufig ein wichtiger Baustein, um Spielfiguren und mittelbar auch Spieler:innen mit spannenden Handlungssituationen zu konfrontieren. In den meisten Fällen verbleiben die moralischen Fragen im Kosmos des Spiels: Die Modellspieler:in erwägt sie im Kontext der fiktiven Welt. Manche Computerspiele verhandeln moralische Fragen allerdings auch auf eine Weise, die den fiktiven Kosmos verlässt, so zum Beispiel propagierende Spiele, die faktual bestimmte Weltanschauungen nahelegen. Diese Spiele sind aus ethischer Sicht relevant als Sender (un-)moralischer Aussagen. Daneben gibt es auch konfrontierende Spiele, die morali-

sche Fragen unmittelbar an ihre Spieler:innen stellen. Auch diese Spiele sind ethisch relevant – nicht (nur) als Sender moralischer Aussagen, sondern als Gestalter von Handlungsräumen.

Spiele formen die Handlungen und Haltungen der Modellspieler:in. Den meisten Spielen genügt eine genuin ästhetische Haltung, die Fiktion des Spiels ernst zu nehmen und sich in das fiktive Geschehen hineinzusetzen. Moralisch hochbrisante Entscheidungssituationen werden hier spielerisch verhandelt, ohne über die ludische Fiktion hinauszureichen. Computerspiele können aber auch einfordern, beim Spielen die innere Ebene zu verlassen und die gestellten moralischen Fragen (auch) auf äußerer Ebene ernst zu nehmen. Die Modellspieler:in ist dann dazu angehalten, entweder eine distanzierte Haltung zum fiktiven Geschehen einzunehmen, die auf eine besondere ästhetische Erfahrung zielt, oder ihre Spielhandlungen als gewöhnliche Handlungen zu begreifen, die echtes normatives Gewicht haben. In diesem Zuge können Spielhandlungen zu moralisch relevanten Handlungen transformiert werden.

Ausgehend von diesen Überlegungen muss die ursprüngliche Klassifikation konfrontierender Spiele wie folgt präzisiert werden:

5. *Konfrontierend*: Spiele verhalten sich konfrontierend zu moralischen Fragen, wenn sie diese beim Spielen unmittelbar aufwerfen. Beispiele hierfür sind Szenen aus *The Last of Us* oder *Grand Theft Auto V*, die beim Spielen eine echte moralische Reflexion konkreter Handlungsweisen einfordern, die zur *ästhetischen* Anerkennung des eigenen Tuns als amoralisches Spiel führt. Es gibt aber auch Spiele wie *Detroit: Become Human* oder *America's Army*, die eine *moralische* Anerkennung des eigenen Spielens als gewöhnliches Tun anregen. Kurz: Konfrontierende Spiele *stellen* moralische Fragen an Spielende, deren normative Geltung sich je nach Spielszene unterscheidet.

Literatur

- Börchers, Fabian (2018): Handeln. In: Feige, Daniel M./Ostritsch, Sebastian/Rautzenberg, Markus (Hrsg.): Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik. Stuttgart: Metzler, S. 97-122.
- Feige, Daniel M. (2015): Computerspiele. Eine Ästhetik. Berlin: Suhrkamp.
- Günzel, Stephan (2018): Raum. In: Feige, Daniel M./Ostritsch, Sebastian/Rautzenberg, Markus (Hrsg.): Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik. Stuttgart: Metzler, S. 221-240.
- Huizinga, Johan (2015): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek: Rowohlt, 24. Aufl.

- Jannidis, Fotis (2004): *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*. Berlin: de Gruyter.
- Neitzel, Britta (2012): *Involvierungsstrategien des Computerspiels*. In: *GamesCoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg: Junius, S. 75-103.
- Neitzel, Britta (2018): *Involvement*. In: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hrsg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS, S. 219-234.
- Nguyen, C. Thi (2020): *Games. Agency As Art*. New York: Oxford University Press.
- Ostritsch, Sebastian (2017): *The amoralist challenge to gaming and the gamer's moral obligation*. In: *Ethics and Information Technology* 19, 2, S. 117-128.
- Rauscher, Andreas (2018): *Raum*. In: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hrsg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS, S. 3-26.
- Thon, Jan-Noël (2015): *Game Studies und Narratologie*. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): *Games Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspiel-forschung*. Köln: Herbert von Halem, S. 104-164.
- Ulbricht, Samuel (2020): *Ethik des Computerspielens. Eine Grundlegung*. Berlin: Metzler.
- U.S. Army (2022): *America's Army, the official game of the U.S. Army*. <https://www.americasarmy.com> [Zugriff: 20.05.2022].
- Walton, Kendall L. (1978): *Fearing Fictions*. In: *The Journal of Philosophy* 75, 1, S. 5-27.
- Walton, Kendall L. (1994): *Morals in Fiction and Fictional Morality*. In: *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes* 68, S. 27-50.

Games

- America's Army* (2002-2022). MOVES Institute, Secret Level, Gameloft/United States Army, Ubisoft. PC Windows u.a.
- Call of Duty-Spielserie* (seit 2004). Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer Games u.a./Activision. PC Windows u.a.
- Counter-Strike* (2000). Valve/Valve, EA Games, Sierra Entertainment. PC Windows u.a.
- Detroit: Become Human* (2018). Quantic Dream/Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4.
- Elden Ring* (2022). From Software/Bandai Namco Entertainment. PC Windows u.a.
- Grand Theft Auto V* (2013). Rockstar North/Rockstar Games, Take 2 Interactive, Softclub. PlayStation 3 u.a.
- KZ-Manager* (1990). *The Missionaries*. Commodore 64.
- Mario Kart-Spielserie* (seit 1992). Nintendo/Nintendo. Super Nintendo Entertainment System u.a.
- Mass Effect-Spielserie* (seit 2008). BioWare/Electronic Arts. PC Windows u.a.

- Metal Gear Solid-Spielserie (seit 1998). Konami, Digital Dialect/Microsoft. PC Windows u.a.
- RapeLay (2009). Illusion Soft/Illusion Soft. PC Windows.
- Red Dead Redemption 2 (2018). Rockstar Studios/Rockstar Games. PlayStation 4 u.a.
- Super Smash Bros.-Spielserie (seit 1999). HAL Laboratory, BANDAI NAMCO Studios Inc., Sora Ltd./Nintendo. Nintendo 64 u.a.
- Tekken (seit 1995). Namco/Namco Bandai Games. PlayStation u.a.
- Tetris (1984). Alexey Pajitnov. Electronica 60.
- The Last of Us (2013). Naughty Dog/Sony Interactive Entertainment. PlayStation 3.
- The Last of Us Part II (2020). Naughty Dog/Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4.
- The Stanley Parable (2013). Galactic Cafe/Galactic Café. PC Windows, MacOS, Linux.
- The Walking Dead (2012). Telltale Games, Skybound Games/Telltale Games, Skybound Games. PC Windows u.a.
- The Witcher-Spielserie (seit 2007). CD Project RED/Atari SA, CD Project, Bandai Namco Games u.a. PC Windows u.a.
- This War of Mine (2014). 11 Bit Studios/Deep Silver, 11 Bit Studios. PC Windows u.a.
- Tomb Raider-Spielserie (seit 1996). Core Design, Crystal Dynamics, Eidos Montreal/Eidos Interactive, Square Enix. Sega Saturn u.a.
- Uncharted-Spielserie (seit 2007). Naughty Dog/Sony Computer Entertainment. PlayStation 3, PlayStation 4.