

Computerspiele

Ethik fragt nach dem richtigen Handeln. Im Hinblick auf Computerspiele stellen sich Fragen nach dem gesellschaftlichen Umgang mit ihnen, den angemessenen Formen ihrer Nutzung, aber auch nach Möglichkeiten zum spielerischen Experimentieren mit Moral. Diese und weitere Themen werden im vorliegenden Sammelband diskutiert.

Ob eine spezielle Computerspiel-Ethik notwendig ist, fragt sich Michael Nagenborg in der Einleitung und bejaht es. Zumindest zum gegenwärtigen Zeitpunkt dürften Computerspiele nicht blauäugig durch die Brille der Medienethik betrachtet werden. Nötig sei vielmehr, ihre besondere Form zu ergründen. So sei es unklar, ob die Darstellung von Gewalt in ihnen mit der in anderen Medien vergleichbar sei. Mit dem Aufzeigen dieser Problemfelder ist bereits der rote Faden vor-gezeichnet, der sich durch die folgenden Beiträge zieht. Was ist das Besondere am Computerspiel? Für Nagenborg ist es ihre Zwecklosigkeit, denn Spielen ist „nutzlos – und das ist auch gut so“ (S. 20). Mia Consalvo beschreibt es als von der Alltagswelt getrenntes Experimentieren, in dem gewohnte moralische Maßstäbe nicht gelten würden. Mit Zwecklosigkeit und Getrenntheit von der Alltagswelt sind zwei Merkmale genannt, die Spielen seit Huizingas „Homo ludens“ zugeschrieben werden. Nicht alle Autoren teilen diese Position: Für Martin Lorber sind Computerspiele weniger mit herkömmlichen Spielen als mit Filmen vergleichbar, weshalb er ihre gesellschaftliche Gleichbehandlung fordert. Aus Sicht des Ju-

gendschutzes erkennt Verena Weigand in ihnen dagegen ein besonderes Problempotenzial: wegen gewalthaltiger Inhalte, der Suchtgefahr durch Online-spiele und wegen virtuellen Glücksspiels. Von besonderem Interesse ist ihre juristische Diskussion nutzergenerierter Inhalte. Wie ist es zu bewerten, wenn eine Onlinewelt die bloße Möglichkeit zur virtuellen Pornografie einräumt? Es wird deutlich, dass Computerspiele die herkömmlichen Bewertungskriterien des Jugendschutzes sprengen.

Auch Christian Pfeiffer widmet sich dem Schutz der Jugend, allerdings lässt sein Beitrag wissenschaftliche Zurückhaltung vermissen. Die schlechten Schulleistungen von Jungen führt er auf ihren hohen Konsum gewalthaltiger Videospiele zurück. Diesen Kausalschluss belegt er jedoch, zumindest im vorliegenden Beitrag, nur unzureichend durch „eine Fülle von Forschungsbefunden“ (S. 60) ohne Quellenangaben. Gezielt stellt er die Schulleistungen und den Medienkonsum von Jungen aus Elternhäusern mit niedrigem Bildungsniveau und Mädchen aus solchen mit hohem gegenüber. Der Vergleich von Äpfeln und Birnen sichert alarmierende Zahlen, einer sachlichen Diskussion von Wirkungszusammenhängen ist er jedoch nicht förderlich. Ein engagierter Text, der in seiner Aufbereitung der Forschungsdaten jedoch fragwürdig bleibt.

Die Artikel von Thomas Lehning, Jutta Zaremba, Doris Allhutter, Kirsten Pohl sowie Christian Hoffstadt und Christian Roth behandeln Fallbeispiele, von der Analyse der Werbekampagne zu *Halo 3* bis zur Einschreibung von Genderscripts im Design eines Adventurespiels.

Insbesondere durch den Beitrag von Kirsten Pohl wird dabei die Notwendigkeit einer speziellen Computerspiel-Ethik deutlich. Sie demonstriert am Beispiel von *Fabel*, in dem zwischen „guten“ und „bösen“ Handlungsweisen zu entscheiden ist, dass scheinbar moralische Fragen in Computerspielen oftmals gar keine sind. Solange die Folgen spielerischer Entscheidungen transparent sind, können sie nämlich rein strategisch getroffen werden, weshalb eine moralische Verunsicherung gerade nicht stattfindet. Einen gelungenen Abschluss bildet der Beitrag von Christian Hoffstadt und Christian Roth zu *DEFCON*, das einen Atomkrieg spielbar macht. Überzeugend erläutern sie, wie sich das Spiel – in seiner abstrakten Visualisierung und paratextuellen Ironisierung – jeder eindeutigen ethischen Verortung widersetzt. Der Sammelband schließt so, durchaus passend, mit einer Note der Ratlosigkeit.

Insgesamt bietet der Band einen guten Überblick über das Spektrum ethischer Fragen, die Computerspiele aufwerfen. Seine thematische Breite ist Stärke und Schwäche zugleich, denn fast jedes Thema würde eine vertiefende Betrachtung verdienen. Als Sprungbrett für eine weitere Beschäftigung mit der Computerspiel-Ethik ist das Buch jedoch sehr zu empfehlen.

Niklas Schrape



Petra Grimm/Rafael Capurro (Hrsg.): *Computerspiele – Neue Herausforderungen für die Ethik?* Stuttgart 2010: Franz Steiner Verlag. 154 Seiten, 23,00 Euro