

## Digitale Medien

### Christopher Bartel: Video Games, Violence, and the Ethics of Fantasy: Killing Time

London: Bloomsbury Academic 2020, 191 S., ISBN 9781350121874, USD 115,-

Handeln Spieler\_innen unmoralisch, wenn sie in einem Computerspiel einem *non-player character* (NPC) – also einer vom Programmcode gesteuerten Figur – Gewalt antun? Dieser an der Schnittstelle von Semiotik, Ludologie, Ethik und (Moral-)Psychologie befindlichen Frage geht Christopher Bartel in seiner Studie *Video Games, Violence, and the Ethics of Fantasy* nach, deren Antwort im doppelbödigen Untertitel *Killing Time* versteckt ist: Wird Gewalt gespielt, um Zeit totzuschlagen (*to kill time*) oder um Zeit dem Totschlag zu widmen (*a time to kill*)?

Bartel führt hierbei zunächst eine grundsätzliche Argumentation für die Möglichkeit einer ethischen Kritik am computerspielerischen Handeln zu Felde. Semiopragmatisch betrachtet sei für Bartel die Symbolik der NPC hoch relevant, wenn das Spielverhalten der Spieler\_innen gegenüber dem NPC aus einer realweltlichen Haltung evoziert würde. Wenn also das Handeln gegen NPCs losgelöst von spielmechanischen Zwängen aus freiem Willen und aus Boshaftigkeit erfolge, ließe sich dies als ‚Ersatzhandlung‘ verstehen und diene damit der Kultivierung boshafter Einstellungen und schadhafter Handlungsmuster gegenüber der realweltlichen Entsprechung der NPCs. Ein solches

Handeln sei tugendethisch verwerflich, da es dem Streben nach Eudaimonie – der tugendhaften charakterlichen Ausgeglichenheit eines Menschen – entgegenstünde. Andere Ethiken wie Immanuel Kants Pflichtethik und den Utilitarismus deklariert Bartel für seine Fragestellung als unbrauchbar, da diese sich an den nicht vorhandenen empirischen Belegen negativer Langzeiteffekte gewalthaltigen Medienkonsums messen lassen müssten.

Diese auf den ersten 120 Seiten geführte Argumentationslinie Bartels ist weitgehend schlüssig. Allerdings ist sein tugendethischer Ansatz, würde er konsequent verfolgt werden, untauglich. Denn die Grundfrage jeder Ethik ist, was ‚gutes‘ Handeln ausmacht. ‚Gutes‘ Handeln in der Tugendethik ist dabei das Prinzip, das dem psychologischen Effekt eines positiven Selbstbilds dient. Ob Handeln schließlich ‚gut‘ ist, wird vom Individuum evaluiert. Kritik am eigenen vermeintlich unmoralischen Handeln kann demnach nur von der handelnden Person selbst geübt werden. Das führt bei Bartel zwar zum treffenden Fazit, dass Computerspiele durchaus als Instrumente der Selbsterkenntnis dienen könnten; und er ruft zum selbstaufmerksamen Spielen auf, um etwaige böswillige Einstellungen

gegenüber spezifischen Personengruppen rechtzeitig zu bemerken. Doch der tugendethische Grundstein der Argumentation macht das Heranziehen des ‚unmoralischen‘ Exempels eines Anders Breivik, der an Ego-Shootern für seinen Amoklauf im Jahr 2011 trainiert habe, obsolet. Denn dieser betrachtet sich eben nicht als unmoralischen Mörder, sondern als tugendhaften Verteidiger einer von ihm idealisierten Kultur. Bartel übersieht offensichtlich, dass Tugendethik bestenfalls als Grundlage für andere Ethiken dienen kann, an denen sich schließlich menschliches Handeln messen lassen muss. Hierfür muss allerdings ein gesellschaftlicher – und eben nicht ein individueller – Konsens darüber bestehen, was als tugendhaft erachtet wird.

Weshalb schließlich noch ein Kapitel zum *gamer's dilemma* in das Buch gefunden hat, ist aus mehreren Gründen fragwürdig. Zum einen wirft Bartel hier seinen tugendethischen Ansatz über Bord, um veranschaulichen zu können, dass es kategorische Unterschiede zwischen verschiedenen Formen der Gewalthandlungen in Computerspielen gäbe. So ließe sich virtueller Mord bedingt moralisch rechtfertigen, während sich virtuelle Sexualverbrechen niemals rechtfertigen ließen. Zum anderen sind seine Argumentation, dass Sexualverbrechen zu verurteilen seien, da sie eine radi-

kale Form der Diskriminierung seien, und sein mangelndes Verständnis des Begriffs Mord – der *per definitionem* unmoralisch ist – deutliches Zeugnis dafür, dass er dem *gamer's dilemma* nicht gewachsen ist. Überzeugendere Auseinandersetzungen hierzu finden sich bei Morgan Luck (vgl. „The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia.“ In: *Ethics and Information Technology* 11 [1], 2009, S.31-36) und John Tillson (vgl. „Is it distinctively wrong to simulate doing wrong?“ In: *Ethics and Information Technology* 20 [3], 2018, S.205-217).

Bartels blendet überdies das Problempotential von ‚kindgerechten‘ Gewaltdarstellungen, wie sie in Spielen für ein jüngeres Publikum wie der *Super Mario*-Reihe zu finden sind, völlig aus. In ihrer konsequenten Inkonsistenz kann diese Studie bestenfalls als Einführung in das Potenzial des Felds ethischer Betrachtungen von Computerspielen sowie als medienpädagogische Begründung für ein selbstaufmerksames Spielen gewalthaltiger Computerspiele dienen. Wie sich jedoch mit so einem inhaltlich dünnen, ohne Bebilderungen arbeitenden Buch der haarsträubende Preis rechtfertigen lassen soll, bleibt das Geheimnis des Verlags.

Martin Janda (Marburg)