media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

Claudia Paganini

„Gratuliere, du hast etwas Gutes getan!“ Vom (Un)Sinn moralischer Computerspiele

2020

https://doi.org/10.25969/mediarep/19935

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Paganini, Claudia: „Gratuliere, du hast etwas Gutes getan!“ Vom (Un)Sinn moralischer Computerspiele. In: Andreas Beinsteiner, Lisa Blasch, Theo Hug u.a. (Hg.): *Augmentierte und virtuelle Wirklichkeiten.* Innsbruck: Innsbruck University Press 2020, S. 97–106. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/19935.

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.
Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:
This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.
By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

„Gratuliere, du hast etwas Gutes getan!“ Vom (Un)Sinn moralischer Computerspiele

Claudia Paganini

Zusammenfassung

Über Computerspiele wird viel diskutiert, u.a. ob sie dazu eingesetzt werden können, Kindern und Jugendlichen moralisches Verhalten beizubringen. Um eine Antwort auf diese Frage geben zu können, setzt sich der Beitrag zunächst damit auseinander, worin die Eigenart der Moral besteht, dann mit dem, was Spielen wesentlich ausmacht, um schließlich zu skizzieren, was sich daraus für die Idee des moralischen Computerspiels folgern lässt. Angesprochen wird dabei auch die Unsicherheit bzw. Angst gegenüber neuen Medien, wie sie im Zusammenhang mit Computerspielen festzustellen ist, die stereotypen Vorwürfe und wie dies letztlich dazu führt, dass der Ruf nach Moral immer lauter wird. Für die Medienethik aber scheint das Gebot der Stunde darin zu bestehen, eben diesen Ruf nach der Moral kritisch zu hinterfragen und letztlich auch zu relativieren.

„Gratuliere, du hast etwas Gutes getan!“, so lautete der erste Satz, den ich im Herbst 2010 für mein damals begonnenes Habilitationsprojekt über Medienethik auf einen Zettel schrieb und diesen in einem damals noch jungfräulichen Ordner ablegte. Es handelte sich um ein Zitat aus einem Computerspiel, ein Schriftzug, der quer über den Screen aufleuchtete, wenn man sich für eine von den Spielentwicklerinnen und -entwicklern für moralisch „gut“ deklarierte Handlungsoption entschieden hatte. Mittlerweile ist das kleine Stück Papier längst verloren gegangen. Das Computerspiel selbst hatte sich als so langweilig und nichtssagend erwiesen, dass ich den Namen heute nicht mehr nennen kann. Und auch die Rückfrage in der Gaming-Community ergab keinen Treffer. An so ein moralisches Spiel kann oder will sich niemand erinnern. Da schon eher an Game-Legenden wie *Bomb Jack*, *Super Mario* oder *Tomb Raider*. Immer noch aktuell ist aber der Ruf nach der Moral im Computerspiel. Ja, es scheint sogar, als würde dieser Tag für Tag lauter. Grund genug, dass ich mich auf den folgenden Seiten mit dem (Un)Sinn von moralischen Computerspielen beschäftigen werde. Ich tue dies, indem ich mich zunächst der Moral, dann den Computerspielen und schließlich der Medienethik zuwende.

Worum geht es in der Moral?

Überall wo Menschen zusammenkommen, läuft dieses Zusammenleben nach bestimmten Richtlinien ab. Es gibt Gewohnheiten und Bräuche, Vorstellungen darüber, welches Handeln zu loben und welches zu tadeln ist. Diese Ansichten prägen den Einzelnen und seine Überzeugungen davon, was gut und richtig ist. Vor einem solchen Hintergrund beginnt das Nachdenken über Moral, es setzt also nicht an einem Punkt 0 an, sondern ist immer mit konkreten Menschen konfrontiert. Und es handelt – zumindest zunächst – von konkreten

Problemen. Daher ist das Wissen, das dabei generiert wird, in erster Linie Orientierungswissen, ein Wissen, das nicht notwendiger Weise „exakt" sein muss (Paganini 2018a, S. 79-81).

Betrachtet man nämlich die Art und Weise, wie Menschen üblicherweise das Verhalten anderer bewerten, stellt man fest, dass absolute Urteile, d.h. Urteile, die zur Gänze verurteilen oder uneingeschränkt loben, selten sind. Viel häufiger finden sich differenzierte Stellungnahmen, welche die unterschiedlichen Aspekte einer Handlung gewichten, und selbst dort, wo ein Verhalten eindeutig positiv oder negativ beurteilt wird, nehmen wir für gewöhnlich Einschränkungen vor, indem wir beispielsweise sagen: Auch wenn es falsch war, dass X seinem Freund Y ein kränkendes Flaming Mail gesendet hat, ist sein Verhalten insofern nachvollziehbar, als Y seine Geduld übermäßig strapaziert hat, indem er X auf Facebook mehrmals täglich eingeladen hat, mit ihm *Candy Crush Saga* zu spielen.

Diese Tendenz zum Abwägen und Relativieren lässt sich aber nicht nur auf der Ebene der expliziten Urteile feststellen, sondern auch auf der Ebene der Sprache. Denn tatsächlich sind *dünne* Begriffe wie „richtig" oder „falsch", „geboten" oder „verboten" – wo über moralisch gutes oder schlechtes Verhalten gesprochen wird – verhältnismäßig selten. Vielmehr dominieren *dicke* Begriffe, d.h. moralisches Lob und moralischer Tadel werden zumeist mithilfe von Begriffen ausgedrückt, die zugleich beschreibend und wertend sind – wie etwa „großzügig", „gerecht", „tapfer", „unehrlich", „charakterlos", etc. Akzeptiert man die insbesondere seitens der Tugendethiker vertretene These, dass sich im kompetenten Gebrauch dieser dicken Begriffe moralisches Wissen niederschlägt (Borchers 2001, S. 81), lassen sich aus der Verwendung bestimmter Wörter Rückschlüsse darauf ziehen, um was für eine Art von Wissen es sich in der Moral handelt.

Durch ihren beschreibenden Teil sind dicke Begriffe nämlich um vieles reicher und vielschichtiger als dünne Begriffe mit ihrem Ge- bzw. Verbotscharakter. Wenn sich diese dicken Begriffe nun aber im Sprechen über Moral bewährt haben, dann könnte das möglicherweise daran liegen, dass es hier um mehr geht als um Ge- und Verbote. Neben anderen Beobachtungen scheint unsere Sprache darauf hinzuweisen, dass nicht primär derjenige moralisch gut zu nennen ist, der nach klaren Regeln handelt, sondern derjenige, der es sich angewöhnt hat, geduldig, großzügig, gerecht etc. zu sein. Das ist aber zugleich ein Indiz dafür, dass es in der Reflexion über Moral nicht in erster Linie darum geht, Wissen in Gesetzen festzuschreiben, sondern darum, eine Vorstellung davon zu gewinnen, worin ein gutes Leben besteht und was seitens der Moralphilosophie dazu beigetragen werden kann, ein solches zu ermöglichen. Ethik soll also eine Richtung anzeigen, ein (ungefähres) Ziel, an dem sich das Individuum orientieren kann.

Moral nicht als exaktes Wissen begreifen zu wollen, bedeutet aber nicht, dass das, was man in diesem Kontext behaupten mag, notwendigerweise beliebig sein müsste, wie es manche Spielarten des Kulturrelativismus nahelegen. Selbstverständlich bringen Menschen, wenn sie über moralische Fragen nachdenken, verschiedene Lebensgeschichten mit, die sie dazu veranlassen, die ihnen begegnende Realität unterschiedlich zu deuten. Das

heißt jedoch nicht, dass hinter den voneinander mehr oder weniger abweichenden Interpretationen nicht zumindest ein Kernbestand an Wissen zu finden wäre, der von der Mehrzahl der sich ernsthaft an der Diskussion Beteiligenden (Beauchamp & Childress 2009) für verbindlich gehalten wird und über den es daher Sinn macht zu verhandeln.

Ein Indiz dafür, dass dieser Kernbestand ziemlich robust ist, liefert einmal mehr die Art, wie wir über Moral reden, nämlich mit Begründungssätzen. Wir ärgern uns nämlich über das unhöfliche Verhalten des Kollegen, weil…. Wir verachten den Bösewicht im jüngsten Dan-Brown-Bestseller, weil…. Wir wissen genau, dass wir als Präsident der Vereinigten Staaten anders agieren würden, weil… usw. Wenn aber jegliches Sprechen über Moral beliebig wäre, dann müsste unser Bemühen, Gründe anzugeben, verfehlt bzw. überflüssig sein. Eine solche Interpretation unserer alltäglichen Sprechpraxis erscheint jedoch zumindest eigenartig.

Was aber suchen Menschen in der Moral, was soll die Ethik, das Nachdenken über Moral also, liefern? Sie soll, wie zuvor gezeigt wurde, dabei helfen, dass ein Diskussionsprozess in Gang gesetzt wird, bis dato nicht oder wenig reflektierte Überzeugungen sichtbar gemacht werden und Orientierungswissen expliziert werden kann. Zugleich soll Ethik dazu motivieren, das als „gut" erkannte auch tatsächlich zu tun. Sie soll verständlich machen, warum mein moralisches Verhalten nicht nur für andere, sondern auch für mich selbst gut ist, weil ich damit zu einer besseren Gesellschaft beitrage, in der auch mein eigenes Leben angenehmer sein wird, in dem ich Empathie und Engagement für andere als Bereicherung erlebe usw. Eine Konsequenz aus dem Diskutieren von Moral ist also die Umsetzung in der Praxis.

Eine andere Konsequenz ist, dass Vorgefundenes zumindest tendenziell kritisch und nicht affirmativ zu betrachten ist. Wenn Menschen nämlich feststellen, dass die Realität hinter ihren moralischen Idealen zurückbleibt, dann geben sie üblicherweise nicht einfach ihre Ideale auf[1] und erklären das „schlechte" Handeln, mit dem sie konfrontiert wurden, zur

[1] Dieses Phänomen wird in der Philosophie als „direction of fit" bezeichnet. Während nicht-moralische Überzeugungen üblicherweise korrigiert werden, wenn sie durch die Realität widerlegt werden, tendieren moralische Überzeugungen dazu, robust zu sein und stattdessen die Realität verändern zu „wollen". Darauf verweist bereits Anscombe, ohne allerdings explizit von einer „direction of fit" zu sprechen: „Let us consider a man going round a town with a shopping list in his hand. Now it is clear that the relation of this list to the things he actually buys is one and the same whether his wife gave him the list or it is his own list; and that there is a different relation where a list is made by a detective following him about. If he made the list itself, it was an expression of intention; if his wife gave it him, it has the role of an order. What then is the identical relation to what happens, in the order and the intention, which is not shared by the record? It is precisely this: if the list and the things that the man actually buys do not agree, and if this and this alone constitutes a mistake, then the mistake is not in the list but in the man's performance (if his wife were to say: 'Look, it says butter and you have bought margarine', he would hardly reply: 'What a mistake! We must put that right' and alter the word on the list to 'margarine'); whereas if the detective's record and what the man actually buys do not agree, then the mistake is in the record." (Anscombe 1963, S. 56)

Norm, sondern sie bestehen darauf, dass sich etwas verändern muss. Damit gestalten sie die Realität oder sie stoßen einen neuerlichen Diskussionsprozess an. Oder sie provozieren einen Konflikt, der in seiner Eigenart, dynamisch und engagiert zu sein, – im besten Fall – dazu beitragen kann, das Nachdenken über Moral zu befördern.

Vieles wurde nun über Moral gesagt, manches müsste ergänzt werden. Was sich aber, wie ich hoffe, abgezeichnet hat, ist dass Moral viel mit mitgebrachten Überzeugungen zu tun hat, außerdem mit Beobachten, Nachdenken, mit dem Versuch zu verstehen und dem (in Freiheit gefassten) Wunsch, etwas zu verändern. Was dagegen die Eigenart der Moral verfehlt, ist das Bestreben, Menschen nach starren Imperativen wie Marionetten agieren zu lassen, sie – sei es durch Zwang, sei es durch Konditionierung – dazu anzuleiten, fremdbestimmt Ge- und Verbote zu befolgen, die mit ihren eigenen Ansichten, Hoffnungen nichts oder nur wenig zu tun haben. Doch dazu später.

Worum geht es im Spiel?

Denn nicht nur über die Moral, auch über das Spielen haben sich Philosophen alle möglichen Gedanken gemacht (Paganini 2018b, S. 129-141). Immanuel Kant etwa betonte seine ästhetische Freiheit und Heidegger beschrieb diese, an Kant anknüpfend, als einen Modus, in dem das Nicht-Verstehbare und auch Nicht-Verfügbare aufscheint. Den Gedanken fortführend verortete er das Spiel in der Nähe der Dichtung, die auf immer neue Art und Weise die Grundverfassung des Daseins zum Ausdruck bringt (Heidemann 1968, S. 306).

Um einiges bekannter ist die Position von Friedrich Schiller, dessen Aussage, der Mensch sei nur dort ganz Mensch, wo er spiele (Schiller 1905, 15. Brief), auch im Kontext von Computerspielen immer wieder gern zitiert wird. Da das Spielen außerhalb jeglicher Logik von Notwendigkeit steht – so lässt sich Schillers Ansatz explizieren –, eröffnet es einen Raum der Freiheit, in dem der Mensch sich entfalten kann. An einem eigenen Ort und in einer eigenen Zeit beheimatet, enthüllt das Spiel so das Wesen des Menschen (Fink 1957). Weniger anthropologisch als vielmehr psychologisch fällt dagegen die Deutung von Herbert Spencer (1855) aus, dem zufolge der Spieltrieb dort erwacht, wo die Versorgung der menschlichen und tierischen Grundbedürfnisse sichergestellt ist, darüber hinaus aber noch Kräfte verfügbar sind.

Während für ihn und die meisten anderen Denker die Beschäftigung mit dem Spiel aber eher einen Nebenschauplatz ihres sonstigen Wirkens darstellte, war sie für Johan Huizinga zentral, sein *Homo Ludens* kann auch heute noch als Meilenstein in der Philosophie des Spiels gesehen werden. Huizinga definiert das Spiel darin zunächst einmal als eine „freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird [und] ihr Ziel in sich selber hat“ (Huizinga 1987, S. 37).

Beim Spielen handelt es sich also um eine zweckfreie Tätigkeit, wobei man präzisierend hinzufügen sollte: um eine Tätigkeit, die ihren Zweck nicht außerhalb des Spiels hat. Es

besteht nämlich kein Widerspruch zwischen der Zweckfreiheit und dem Umstand, dass manche Spiele auf einen Sieg hin ausgerichtet sind. Denn auch wenn Spieler danach streben, ein Spiel zu gewinnen, so ist ihr Tun doch zweckfrei, weil es keiner von außen auferlegten Notwendigkeit folgt. Dies ändert sich schlagartig, sobald man sich durch einen Sieg im Spiel einen Vorteil verschaffen kann oder will, der außerhalb des Spiels zum Tragen kommt, wie dies beispielsweise bei Karten- oder Würfelspielen der Fall ist, bei denen um Geld gespielt wird.

Die Zweckfreiheit des Spiels impliziert also nicht, dass man im Spiel keinen Ehrgeiz entwickeln dürfte. Genauso wenig impliziert die Eigenart des Spiels, um seiner selbst willen gewählt zu werden, dass man beim Spielen nichts lernen könnte. Ganz im Gegenteil, wirft man einen Blick auf die Entwicklung von Kindern oder jungen Tieren, scheint es vielmehr so, als ob es sich beim Spielen um die bevorzugte Form des Lernens handeln würde. In vielen Sprachen sind sogar Redewendungen entstanden, die das kindliche Lernen im Spiel – man könnte auch sagen: das spielerische kindliche Lernen – beschreiben: *Learning by trial and error* beispielsweise, oder im Italienischen: *Fare e rifare*, was ebenfalls den Spielkontext anklingen lässt, etwa wenn ein Kind wieder und wieder einen Turm aus Holzstücken aufzubauen versucht.

In dem Moment aber, wo Erwachsene mit didaktischer Absicht eingreifen, wo also die Zweckfreiheit mehr und mehr aufgegeben wird, ist die Freiheit des kindlichen Spielens und damit das Spiel selbst gefährdet. Das Mädchen, das nicht mehr spielerisch einen Ball herumkickt, sondern von den Eltern in den Fußballverein gebracht wird, betreibt ab jetzt kein Spiel mehr, sondern ein Training, ähnlich der Bub, der sich nicht mehr spielerisch zur Musik bewegt, sondern Mitglied in einem Ballettensemble wird. Dass die hier gewählte Rollenverteilung auch im Jahr 2019 noch Irritation auslöst, ist schade, tut dem, was veranschaulicht werden sollte, aber keinen Abbruch: Auch wenn beim Spielen nämlich vieles gelernt werden kann, verträgt sich die Absicht, Spiele für Lernzwecke einzusetzen, nicht mit dem Kerncharakteristikum des Spiels, der Zweckfreiheit. Wo eine solche Instrumentalisierung erfolgt, schadet es dem Spiel, das nach und nach an Faszination verliert, langweilig erscheint, als versteckte Lernaufgabe enttarnt wird und bald keinen Reiz mehr hat.

Insofern sollten Eltern dankbar sein, wenn Spiele, die ohne pädagogische Absicht entwickelt wurden, gewissermaßen nebenbei zu einem Lernerfolg führen. Wenn im gleichen Augenblick also, in dem Kinder Spaß haben, Spannung und Abwechslung empfinden und Freundschaften schließen, sich ihnen immer neue Türen und Welten öffnen, sie Fertigkeiten erlernen, Wissen generieren. Auf Computerspiele übertragen heißt das, dass sich Eltern eigentlich freuen sollten, wenn ihre Sprösslinge dank *Astroneer* physikalische Zusammenhänge verstehen lernen, sich in *League of Legends* an das Agieren in einem Universum der komplexen Zusammenhänge gewöhnen, in *Minecraft* ihre räumliche Vorstellung schulen oder ihre Fähigkeit zur Selbstorganisation verbessern, wenn sie im Action-Adventure-Survival *ARK* entscheiden müssen, ob sie sich zuerst eine Hütte bauen, die aggressiven Bestien um sich herum bekämpfen oder doch lieber zähmen sollen.

Als ähnlich erfreulich müsste es auch gelten, wenn Kinder und Jugendliche im Multiplayer-Modus von *Warframe* Teamfähigkeit entwickeln und neue Rollenmuster ausprobieren, wenn sie in *SIMS 4* Verantwortung für ganze Generationen von Sims übernehmen und lernen, Konsequenzen abzuschätzen, wenn sie in *Drawn to Life* kreative Impulse verfolgen, Schönes hervorbringen – wie es im Hacker-Codex heißt (Paganini 2018a, S. 198-199) – oder wenn sie in der ohnmächtigen Position des Zivilisten von *This War of Mine* Prioritäten setzen müssen und zum Perspektivenwechsel gezwungen sind. Die Liste ließe sich noch lange fortsetzen. Kein Zweifel: Beim Gaming lässt sich vieles lernen. Und doch reagieren Eltern auf ihren Computer spielenden Nachwuchs üblicherweise alles andere als euphorisch. Vielmehr sind sie besorgt, einige auch alarmiert, manche geradezu panisch (Beck 2010, S. 132; Milzner 2016; Sicart 2009, S. 3). Und sie rufen nach der Medienethik, danach dass endlich einer sagt, dass es so nicht geht.

Worum geht es in der Medienethik?

Doch in der Medienethik geht es nicht in erster Linie darum, festzustellen, was nicht sein darf, normative Sätze zu formulieren also, sondern es geht zunächst einmal darum zu beobachten, Fragen zu formulieren, Zusammenhänge zu erkennen und zu verstehen. Was dabei als erklärungsbedürftig ins Auge springt, ist nicht der Umstand, dass Kinder sich gerne mit Computerspielen beschäftigen – denn alle Kinder lieben es zu spielen und das Gameuniversum ist voll bunter, spannender Möglichkeiten –, sondern, warum Eltern, Großeltern und Pädagogen tendenziell negativ reagieren. Man könnte natürlich antworten, das liege daran, dass Computerspiele bewegungsarm sind und üblicherweise nicht an der frischen Luft betrieben werden. Doch diese Erklärung taugt bei näherem Betrachten nicht viel. Denn wenn Bewegung und frische Luft die (allein) ausschlaggebenden Kriterien wären, müssten wir unseren Kindern auch das Mensch-ärgere-dich-nicht, das Schachspiel und das Buch wegnehmen. Doch das tun wir nicht. Vielmehr sind wir stolz, wenn es uns gelungen ist, Zeit und Muße für ein gemeinsames Brettspiel zu finden, wir melden unsere Sprösslinge im Schachverein an und wir gehen mit unseren kleinen Leseratten glücklich in das Buchgeschäft, um ihnen ein neues Buch zu kaufen.

Der Grund für diese radikal andere Bewertung der kindlichen Medien-Interaktion liegt vor allem daran, dass es sich bei dem Medium hinter dem Computerspiel um ein neues Medium handelt und neue Medien traditionell Unbehagen und Verhaltensunsicherheiten auslösen. Das ist nicht weiter erstaunlich, denn Medien sind zunächst einmal Hilfsmittel, mit denen wir unser Leben bewältigen, und während der Gebrauch der alten Medien längst selbstverständlicher Bestandteil des Alltags geworden ist, irritieren neue Medien, weil man feststellen muss, dass die alten Gewohnheiten nur noch zum Teil passen, nicht 1 zu 1 auf die neuen Medien übertragen werden können. Dass der Familienvater am Frühstückstisch genüsslich im alten Medium Zeitung blättert, wird üblicherweise nicht als Problem wahrgenommen. Es ist ein Modus, den Tag zu beginnen, man informiert sich, gönnt sich vor

den zu erwartenden Belastungen im Büro noch einen Augenblick der Ruhe, Zeit für sich selbst. Wenn Sohn und Tochter aber im gleichen Moment mit dem neuen Medium Smartphone beschäftigt sind, wird das als Störung oder Ärgernis wahrgenommen, obwohl qualitativ kein großer Unterschied besteht. Auch sie könnten sagen, es sei eben ihre Art, in den Tag zu starten, sich zu informieren, noch eine kleine Auszeit vor dem zu erwartenden Schulstress zu genießen. Natürlich sind die Jugendlichen, während sie mit ihren Freunden chatten, nicht 100% aufmerksam für das, was ihre Eltern ihnen mitteilen, aber das sind die Zeitung lesenden Erwachsenen auch nicht.

Die negativen Reaktionen, die neue Medien – vor allem in dem Moment, in dem sie massenhafte Verbreitung finden – hervorrufen, sind in der Medienwirkungsforschung solide beschrieben (Roß 1997, S. 29-45), und es zeigt sich, dass die Rezeption im Lauf der Zeit immer positiver wird und zwar ohne, dass sich am „neuen“ Medium etwas verändert hätte, sondern lediglich weil Zeit vergangen ist und das einstmals Neue nicht mehr als neu empfunden wird, mittlerweile gut in den Alltag passt und inzwischen auch wieder andere neue Medien aufgekommen sind, die nun ihrerseits bedrohlich erscheinen. Interessanterweise sind die Argumente, die gegen das jeweils neue Medium vorgebracht werden, im Wesentlichen die Gleichen und manch kritischer Kommentar könnte sich problemlos in ein anderes Jahrzehnt oder gar in ein anderes Jahrhundert übernehmen lassen, wollte man nur das Buch gegen die Illustrierte, die Illustrierte gegen das iPad usw. austauschen.

Klassisch ist in diesem Kontext etwa der Vorwurf der Trivialität, scheint doch – und zwar für gewöhnlich ohne Nennung von Argumenten – von vorneherein klar, dass das neue Medium an den Wert der Alten nicht herankommt, die Beschäftigung damit einem kulturellen Verfall gleichkommt. Auch stehen die neuen, sich durch den Einsatz des Mediums ausbildenden Kulturtechniken im Verdacht, Sucht und diverse körperliche Schäden hervorzurufen, wobei hier das Trias Augen-, Skelett- und Gehirnschäden besonders dominant ist und gewissermaßen als Konstante wahrgenommen werden kann. Einige alte Schilderungen ähneln den heutigen Mahnrufen so frappant, dass den Leser ein Schaudern überkommt, andere bringen uns zum Schmunzeln, etwa wenn im Jahr 1949 der vermeintlich gesundheitsschädliche Schock, den das Klingeln des Kabeltelefons auszulösen in Verdacht stand, als schwerwiegendes Problem gewertet wurde (Diesel 1949, S. 127).

Von der Gefahr physischer Schäden abgesehen, wurde und wird regelmäßig befürchtet, dass neue Medien ihre Nutzer*innen blenden, sie darüber täuschen, was wesentlich und wahr ist, und die Aufmerksamkeit von dem, was im Leben wirklich zählt, auf oberflächliche und flüchtige Dinge ablenken würden. Der so verführte Mensch ist in der Folge natürlich nicht mehr fähig, die richtigen Entscheidungen zu treffen und das – wie auch immer gefasste – moralisch Gute zu tun. Auch wird er höchst wahrscheinlich der Isolation anheimfallen, aggressives Verhalten zeigen oder andere charakterliche wie kognitive Defizite.

Ein solches kognitives Defizit könnte zum Beispiel das Verlernen der deutschen Sprache durch das Verfassen und Lesen dialektaler bzw. orthographisch falscher WhatsApp-

Nachrichten sein. Allein, diese Gefahr wurde auch bereits angesichts der ersten Bravo-Fotoromane als äußerst akut erlebt. Ungeachtet dessen sind die mittlerweile erwachsenen Leser*innen von damals – die Autorin dieses Beitrags eingeschlossen – davon überzeugt, der traurigen Verkümmerung des Wortes in der Sprechblase zum Trotz eine gewisse sprachliche Kompetenz erworben zu haben. Denn tatsächlich entwickeln Kinder ihre Sprache nicht in erster Linie, wenn bzw. indem sie für sich allein gelassen mit einem Medium interagieren oder ein Spiel spielen, sondern indem sie mit ihren Bezugspersonen darüber sprechen, was sie tun und was sich ereignet hat. So hat auch nicht das Räuber- und Gendarm-Spiel per se die sprachlichen Fähigkeiten unserer Vorfahren beflügelt, sondern viel eher die Notwendigkeit, die Eltern am Abend davon zu überzeugen, dass einen selbst keine Schuld für die schmutzigen und zerrissenen Kleidungsstücke trifft.

Doch zurück zur Frage, warum Eltern das Computerspielen der jungen Generation tendenziell negativ wahrnehmen und was das für die Medienethik bedeutet. Wer einerseits die (mutmaßlichen) Gefahren des neuen Mediums vor Augen hat, andererseits aber beobachtet, mit wie viel Begeisterung und Hingabe sich das eigene Kind dem Computer spielen widmet, der gerät in eine kognitive Dissonanz, die sich nicht ohne Weiteres auflösen lässt. Denn da wir Eltern unsere Kinder lieben, wollen wir das, was sie tun und was ihnen wichtig ist, grundsätzlich gutheißen. Wenn wir das aber nicht können, weil wir nicht fähig sind, die Sorgen, die das neue Medium in uns auslöst und die von apokalyptischen Unheilpredigern eifrig geschürt werden, rational zu kontrollieren, entsteht eine Spannung, die als äußerst belastend erlebt wird. Eine Option, sich dieser Spannung zu entledigen, ist der Ruf nach Moral: Wenn Kinder in Computerspielen zumindest lernen würden, gute Menschen zu sein und das moralisch Richtige zu tun, dann könnte man sich ja vielleicht noch mit dem neuen Phänomen anfreunden oder zumindest abfinden.

Wohl um den Wunsch der Eltern, die ja schließlich Geldgeber sind und Spielzeiten genehmigen müssen, zu befriedigen, haben in den letzten Jahren immer mehr Game Designer*innen begonnen, moralische Computerspiele zu entwickeln. So kehrt das gestohlene Pferd in *Oblivion*, dem vierten Teil der *The-Elder-Scrolls*-Reihe, immer wieder zu seinem ursprünglichen Besitzer zurück, und im Rollenspiel *Fable* kann man entscheiden, ob man Retter oder Räuber sein will, die „guten“ und „bösen“ Entscheidungen, die im Game getroffen werden, bleiben nicht ohne Konsequenzen. Dabei wird Moral quantifiziert, die Gamer*innen zu einem buchhalterischen Management ihrer (un)moralischen Taten angeleitet und dabei im besten Fall ein automatisiertes Wählen des „Guten“ eingeübt. Andere Spiele wiederum – wie beispielsweise das mit der Tagline „How Far Will You Go To Save Someone You Love?“ beworbene Game *Heavy Rain* – konfrontieren die Spieler*innen mit Dilemma-Situationen, die sich aber als einigermaßen überspitzt und stereotyp darstellen und insofern mit der lebensweltlichen Realität außerhalb des Spiels wenig zu tun haben.

Je nachdem, wie authentisch die Grafik, wie spannend die Story und wie cool die Moves waren, haben diese Spiele – trotz dem integrierten moralischen Zeigefinger – bei ihrem

Zielpublikum mehr oder weniger Erfolg. Allen gemeinsam ist aber ein meines Erachtens nach ernst zu nehmendes Problem. Während nämlich normalerweise beim gezielten pädagogischen Einsatz von Spielen lediglich die Qualität des Spiels leidet, die Lerninhalte – wie zum Beispiel in ein Spiel verpackte Malsätzchen – alles in allem aber gut gelernt werden können, leidet im Fall des moralischen Computerspiels der Lerninhalt selbst. Denn Moral lässt sich schwerlich als simple Wenn-dann-Relation in ein Spiel hineinprogrammieren. Und – was noch schwerwiegender ist – wer auf eine solche Art und Weise Moral gelernt hat, hat ihre wesentlichen Charakteristika verfehlt, nämlich: mit Abwägen einherzugehen, vom Kontext abhängig und frei zu sein, nicht aber erzwungen oder konditioniert. Eine solche Moral ist nicht viel mehr wert als ein blinder Gesetzesgehorsam aus Angst vor Strafe, wie ihn der aufgeklärte Mensch, der die Höllenvorstellungen der Vergangenheit hinter sich gelassen hat, stolz ist überwunden zu haben.

Das heißt aber nicht, dass Computerspiele für die Entwicklung von moralischer Kompetenz gar nichts beitragen können. Denken wir noch einmal an das bereits genannte Game *This War of Mine*, in dem die Spieler*innen nicht in der Rolle von Elitesoldaten, sondern in der von ohnmächtigen Zivilisten agieren. Spiele wie dieses zwingen die User*innen, die Rolle des bewaffneten, jungen, wirtschaftlich und körperlich potenten weißen Mannes aufzugeben und zu erleben, was es bedeutet, das Leben mit anderen Voraussetzungen bewältigen zu müssen. Dass eine solche Erfahrung in einem Virtual-Reality-Kontext, den neuen Medien von morgen, noch intensiver erlebt wird, liegt auf der Hand. Mit Moral hat dieser Perspektivenwechsel insofern zu tun, als die Fähigkeit der Empathie, das Gespür für den Anderen, die Gabe, sich in seine Situation hineinzuversetzen, ein wesentlicher Bestandteil eines eigenständigen reflektierenden moralischen Handelns ist.

Aufgabe der Medienethik kann es aber manchmal sein, gerade keine Imperative zu formulieren. Und wenn wieder einmal der laute Ruf nach moralischen Computerspielen ertönt, dann mag es einer Medienethikerin durchaus geboten erscheinen, diesen Ruf nicht zu verstärken, sondern einzubremsen. Der Zweckfreiheit des Spiels und der Freiwilligkeit der Moral zu Liebe.

Literatur

Anscombe, Gertrude Elizabeth Margaret (1963): *Intention*. 2. Aufl. Oxford: Basil Blackwell.

Beauchamp, Tom L. & Childress, James F. (2009): *Principles of Biomedical Ethics*. Oxford: Oxford University Press.

Beck, Klaus (2010): Ethik der Online-Kommunikation. In: Schweiger, Wolfgang & Beck, Klaus (Hrsg.): *Handbuch Online-Kommunikation*. Wiesbaden: Springer VS, S. 130-155.

Borchers, Dagmar (2001): *Die neue Tugendethik. Schritt zurück im Zorn?* Paderborn: mentis.

Diesel, Eugen (1949): *Jahrhundertwende. Gesehen im Schicksal meines Vaters*. Stuttgart: Reclam.

Fink, Eugen (1957): *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*. Freiburg: Verlag Karl Alber.

Heidemann, Ingeborg (1968): *Der Begriff des Spieles und das ästhetische Weltbild in der Philosophie des Geistes*. Berlin: de Gruyter.

Huizinga, Johan (1987): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek: Rowohlt.

Milzner, Georg (2016): *Digitale Hysterie. Warum Computer unsere Kinder weder dumm noch krank machen*. Weinheim: Beltz.

Paganini, Claudia (2018a): *Entwurf einer rekonstruktiven Medienethik. Analyse und Auswertung internationaler und nationaler Selbstverpflichtungskodizes* (Studien und Impulse zur Medienethik 2). München: zem::dg-papers.

Paganini, Claudia (2018b): Quelle der Kreativität oder unnützer Müßiggang? Vom analogen Spielen in der Philosophiegeschichte zum digitalen Spielen in der Medienethik. In: Stapf, Ingrid; Prinzing, Marlies & Köberer, Nina (Hrsg.): *Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend* (Kommunikations- und Medienethik 9). Baden-Baden: Nomos, S. 129-141.

Roß, Dieter (1997): Traditionen und Tendenzen der Medienkritik. In: Weßler, Hartmut; Matzen, Christiane; Jarren, Otfried & Hasebrink, Uwe (Hrsg.): *Perspektiven der Medienkritik: Die gesellschaftliche Auseinandersetzung mit öffentlicher Kommunikation in der Mediengesellschaft*. Opladen, S. 29-45.

Schiller, Friedrich (1905): Über die ästhetische Erziehung des Menschen. In: Ders.: *Sämtliche Werke. Säkularausgabe* (12). Stuttgart: Cotta.

Sicart, M (2009): *The Ethics of Computer Games*, Cambridge MA: The MIT Press.

Spencer, Herbert (1855): *The principles of psychology*. London: Longman.