

MISZELLE

Handlung, Fiktion, Motivation

Neue Ansätze in der Ethik des Computerspiels

Von Lukas Daum

Christopher Bartel: *Video Games, Violence, and the Ethics of Fantasy – Killing Time*, London/New York: Bloomsbury 2020, 198 S.

Samuel Ulbricht: *Ethik des Computerspielens – Eine Grundlegung*, Stuttgart: J. B. Metzler 2020, 121 S. [englische Ausgabe: *Ethics of Computer Gaming – A Groundwork*, Berlin/Heidelberg: Palgrave Macmillan 2022, XVII, 111 S.]

Kann es moralisch falsch sein, im Rahmen eines Computerspiels fiktive Charaktere zu töten? Bei dieser Frage mag man zunächst an die vor einigen Jahren in der Öffentlichkeit geführte »Killerspiel«-Debatte denken. Allerdings konnten die meisten psychologischen Studien keine starken Auswirkungen gewalthaltiger Spiele auf das Aggressionspotential von Spielern¹ nachweisen.² Neue Perspektiven für die moralphilosophische Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen³ ergeben sich in jüngster Zeit indes durch die Einbeziehung der philosophischen Handlungstheorie und der vor allem in der Ästhetik und Literaturwissenschaft entwickelten Theorie der Fiktion. Denn dadurch rückt der eigentümliche Charakter virtueller bzw. fiktionaler Handlungen in den Vordergrund und damit die Frage, welche moralische Bedeutung ihrer Virtualität bzw. Fiktionalität zukommt: Gelten moralische Regeln auch im (Computer-)Spiel und innerhalb fiktiver Welten? Zwei neue Beiträge zur Philosophie und Ethik des Computerspiel(en)s – das Buch *Video Games, Violence, and the Ethics of Fantasy* von Christopher Bartel und die inzwischen auch ins Englische übersetzte monographische *Ethik des Computerspielens* von Samuel

¹ Zur besseren Lesbarkeit wird im Text das generische Maskulinum verwendet. Gemeint sind jedoch immer alle Geschlechter.

² Eine neuere Untersuchung von Meta-Studien zu diesem Zusammenhang kommt zu dem Ergebnis, dass »all of the meta-analyses do in fact point to the conclusion that, in the vast majority of settings, violent video games do increase aggressive behavior but that these effects are almost always quite small«. Vgl. Maya B. Mathur, Tyler J. VanderWeele: *Finding Common Ground in Meta-Analysis ›Wars‹ on Violent Video Games*, in: *Perspectives on Psychological Science* 14/4 (2019), 705–708.

³ Für einen Überblick über den bisherigen Debattenverlauf siehe Sebastian Ostritsch: *Ethik*, in: *Philosophie des Computerspiels – Theorie, Praxis, Ästhetik*, hg. von Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch, Markus Rautzenberg, Stuttgart 2018, 77–96.