

ԲԱՐՈՅԱԿԱՆ ՎՃԻՌՆԵՐԸ ԹՈՒՄՅԻՆ ԽԱՂԵՐՈՒՄ՝

Որպես արուեստի այն ձևերը, որոնք դուրս են իրականության սահմաններից, թուային խաղը եւս կարող է պատկերել անբարոյ աշխարհը: Վերլուծելով խաղերը բարոյագիտական տեսությունների միջոցով՝ կարող ենք եզրակացնել, որ դրանք ենթակայ են բարոյական գնահատման, քանի որ հանդես են գալիս գուտ իբրեւ «պարզապես խաղեր»:

Մի կողմից, թուային խաղերը կարող են պարունակել պատկերներ, որոնք խաղացողի մտքում առաջացնում են որոշակի յուզական արձագանքներ, կամ բացասաբար են ազդում նրա բարոյական սկզբունքների վրայ: Միւս կողմից, երբեմն խաղերը դուրս են գալիս յօրինումների սահմաններից՝ տարածելով բարոյապես խնդրահարոյց աշխարհայեացք: Բացի այդ, որոշ խաղային գործողություններ կարող են իրական կեանքում լուրջ բարոյական հետեւանքներ ունենալ:

Քանի որ խաղն առանձնակի իրականություն է, այն ենթադրում է խաղացողի գիտակցական մօտեցում: Վերջինս ունի բարոյական պարտաւորություն՝ համապատասխան արձագանքելու խաղի բարոյական կարգավիճակին: Թոյլատրել անբարոյական խաղը կամ հրաժարուել դատապարտելուց՝ ինքնին անբարոյական արարք է:

Խաղում անբարոյական որոշում ընդունելով՝ խաղացողը իրական կեանքում ոչ մի բացասական բան չի գործում, քանի որ նրա գործողությունը մտացածին է: Սակայն այստեղ կարելու է նրա վերաբերմունքը գործողության հանդէպ, մասնաւորապէս՝ արդեօ՞ք նրա կամքն ուղղուած է իրականության վրայ, արդեօ՞ք նա ընկալում է իր խաղային գործողությունները որպէս իրական, թե՞ համարում է դրանք յօրինումք:

Այսպիսով, խաղը, թէեւ բարու եւ չարի շրջանակից դուրս է, կարող է ունենալ որոշակի բարոյական արժէք, քանի որ խաղացողները գիտակցաբար կամ անգիտակցաբար արձագանքում են իրենց բարոյական ընկալումներին:

* Մտացուել է՝ 5.8.2024, գրախօսուել է՝ 10.10.2024: Էլ. հասցէ՝ mariamavetisyan20@gmail.com: Խմբագիր՝ Լիլիթ Պետրոսեան (Բերլին):

MARIAM AVETISYAN

MORALISCHE ENTSCHEIDUNGEN IM DIGITALEN SPIEL

ETHISCHE UND MORALISCHE ASPEKTE IN COMPUTERSPIELEN

Ein (Computer-)Spiel kann man als eine künstliche Sphäre definieren, „die sich durch Spielregeln, einer Andersartigkeit gegenüber der Welt, die wir als unsere Wirklichkeit beschreiben, Freiheit von Zwecken oder Zwängen, Zielgerichtetheit und Spannung auszeichnet“².

In unserer Wirklichkeit wird das zwischenmenschliche Verhalten durch Moral und Ethik bzw. Handlungsrichtlinien (ethisch-sittliche Normen, Grundsätzen, Werten) gestaltet, die von der Gesellschaft als verbindlich akzeptiert werden. Moralisches Handeln wird somit als richtiges Handeln angesehen oder zumindest was von einer Gemeinschaft als solches definiert wurde. Die 10 Gebote aus dem Alten Testament oder die Menschenrechte sind beispielsweise eine Ansammlung von moralischen Richtlinien.

Wie andere Kunstformen, kann ein Spiel auch eine Darstellung einer unmoralischen Welt sein: „In a now infamous scene, while playing as the sociopath Trevor, one of the many competing government intelligence agencies pressures our character into repeatedly torturing a man suspected of terrorist ties. From this description, it should become clear that the fictional world of *GTA V* is characterized by a certain morality or rather immorality“³.

Die Frage, ob Computerspiele einer moralischen Bewertung unterzogen werden können, beantworten Amoralisten mit Nein. Das Argument: weil Moral nur für die Realität gilt, die Handlungen, die wir tatsächlich durchführen und Spiele nicht real sind, sondern „nur Spiele“, im virtuellen Bereich der Computerspiele gibt es nur virtuelle Verbrechen und keine echten Opfer oder wirkliche Schäden.

² **Christian Klager**, Die Ethik des Als-ob: Video- und Computerspiele als technische Sphären der Ethik, S. 87. (<https://www.nomos-elibrary.de/>, abgerufen am 22.07.2024).

³ **Sebastian Ostritsch**, The amoralist challenge to gaming and the gamer's moral obligation, in: Ethics and Information Technology, 19, 2017, S. 123f.

Dennoch erklärt Ostritsch, dass Spiele moralisch problematisch sein können, und zwar wenn sie nicht nur unmoralische Handlungen repräsentieren, sondern eine moralisch problematische Weltanschauung befürworten („Endorsement View“). Aus dieser Hinsicht haben Spieler beim Spielen bestimmter Spiele eine moralische Verpflichtung. „The amoralist, I will argue, is right only to the extent that playing games is not in and of itself morally objectionable. By arguing for the so-called endorsement view, I will defend the position that a game can rightly be called immoral if it prompts us to transfer the abhorrent worldview of a fictional setting to the real world, thus rendering the amoralist slogan “It’s only a game!” false”⁴.

Die Verwendung von moralisch verwerflichen Darstellungen (Mord, Folter, sexuelle Belästigung) kann in der Tat ein Grund sein, ein Spiel als unmoralisch zu beurteilen.

Außerdem gibt es Spielhandlungen, die in moralischer Hinsicht ernsthafte Konsequenzen (utilitaristisch und tugendethisch) im wirklichen Leben führen können. „Of course, virtue ethics is not in itself consequentialist like utilitarianism, but [...] the virtue ethical argument against amoralism rests upon the belief that playing certain games is bad because it has a negative *effect* on our character. By engaging in virtual representations of immoral acts, we are accustoming ourselves to vicious behavior, thereby damaging our character”⁵.

Weiterer Grund für die moralistische Widerlegung des amoralistischen Arguments ist expressivistisch: die Beteiligung des Spielers an bestimmten Spielen wird als Ausdruck oder Symptom eines moralischen Charakterfehlers betrachtet. “There must be something wrong, antecedently, with anyone who would engage in such an activity for pleasure, independent of the consequences that might accrue to herself or others. [...] I invite you to imagine what you would think of your friend should you find her coming out of the virtual reality suite announcing “I just had great time in there. You can even have sex with virtual children. But hey, no worries, they aren’t real.” What is morally wrong in this case, according to Patridge, is revealed by the joyful remark of the player (“I had a great time!”) to something that, as a virtual representation of a heinous act, does not merit such a reaction. As Patridge points out, “we should not, it seems, enjoy representations *like that*.”⁶

⁴ Ebd., S. 118.

⁵ Ebd., S. 119.

⁶ **Sebastian Ostritsch**, 2017, S. 120.

Laut Expressivisten, ein Computerspiel zu spielen bedeutet unbedingt, es zu genießen, demzufolge ist es unmoralisch, sich an Darstellungen unmoralischer Handlungen zu erfreuen.

Daraus kommt, dass es unmoralisch ist, Spiele zu spielen, die Darstellungen von unmoralischen Handlungen beinhalten. Die Schwäche dieses Arguments liegt darin, dass wir nicht davon ausgehen können, dass das Spielen eines Spiels notwendigerweise Spaß im starken Sinne bedeutet, und da nur letzteres (manchmal) moralisch problematisch ist.

Was den Spielakt betrifft, ist das amoralistische Argument stärker, nämlich ist es an sich nicht moralisch falsch, ein Spiel zu spielen. Wird das Spielen bestimmter Spiele als unmoralisch betrachtet, dann ist es aufgrund der spezifischen Einstellung des Spielers.

Es ist auch zu beachten, dass wenn man die moralische Bedeutung eines Spiels herausfinden muss, sollte er das Spiel in seiner Gesamtheit betrachten, anstatt sich nur auf die moralisch verwerflichen Natur einer einzelnen Darstellung zu konzentrieren. Hier stellen sich beispielsweise Fragen: Worum geht es wirklich? Was sind die zentralen Ideen, die ausgedrückt werden? Hat es einen Einfluss auf die Realität? Fördert es eine bestimmte Weltanschauung? etc.

Bei der Befürwortung von etwas werden Grenzen des fiktiven Bereichs überschritten. So liegt das Befürworten einer unmoralischen Weltanschauung außerhalb des virtuellen Bereichs dessen, was in einem Spiel dargestellt wird. Deshalb können die Spiele selbst unmoralisch sein, wenn sie eine unmoralische Weltanschauung befürworten,

Die Spielwelt unterliegt bestimmten Regeln und hat festgelegte Aktionen bzw. Szenarien, aber das Spiel als solches ist immer noch ontologisch unvollständig, denn es muss durch den Spieler realisiert werden. Somit hat er die moralische Verpflichtung, angemessen auf den moralischen Status des Spiels zu reagieren. Eine zustimmende und sogar eine fehlende missbilligende emotionale und/oder kognitive Reaktion auf ein unmoralisches Spiel ist selbst unmoralisch: „There is no actual gameplay without the activity of the player. It would thus seem that by playing an immoral game the player is complicit in bringing into existence an entity that endorses an immoral worldview”⁷.

⁷ Ebd., S. 126.

Zusammenfassend kann man feststellen, dass Spiele moralischen Bewertung unterliegen können, weil sie nicht „nur Spiele“ sind. Einerseits können sie Darstellungen enthalten, die bestimmte emotionale Reaktionen oder Einstellungen vom Spieler erfordern oder negativ auf ihn bzw. seine moralische Sensibilität auswirken, andererseits überschreiten Spiele selbst manchmal die Grenzen der Fiktion, indem sie eine moralisch problematische Weltanschauung unterstützen. „As such endorsements, games do warrant certain reactions by the player, which in turn can rightly be morally evaluated. Herein lies a partial truth of the expressivist argument [...]. It may not be able to meet the amoralist challenge about gaming, but when it is combined with the endorsement view about games, it tells us something about *how* certain games must be played if the player is to avoid moral reproach”⁸.

Da ein Spiel erst durch den Spieler realisiert wird, hat letztere eine aktive Rolle bei der Erzeugung gewalttätiger oder unmoralischer Inhalte. „However, [...] the problem is not co-creating the content as such but co-creating games that *endorse* certain immoral content“⁹.

Es kann also grundsätzlich nicht verwerflich sein, Spiele zu spielen, die unmoralische Handlungen beinhalten. Sie sollten jedoch nicht als Spaßspiele konsumiert werden. Ostritsch hält es für legitim, solche Spiele zu spielen – z. B. als Teil der Recherche und nur, wenn der Spieler sich des moralischen Status des Spiels bewusst und kritisch ist.

MORALISCHE ENTSCHEIDUNGEN IM DIGITALEN SPIEL

In den Computerspielen werden immer öfter moralische Entscheidungsfragen integriert, die in ihrer Beantwortung Einfluss auf den weiteren Spielverlauf sowie die Visualisierung nehmen.

Wie schon analysiert wurde, kann das Spiel, obwohl es außerhalb von Gut und Böse liegt, einen bestimmten moralischen Wert haben. In dieser Hinsicht spielt den Kontext, den ein bestimmtes Spiel für einen individuellen virtuellen Akt bereitstellt, eine wichtige Rolle. Im Spiel kann nämlich eine unmoralische Entscheidung des Spielers entweder unterstützt werden, oder wird das Spiel wegen einer unmoralischen Handlung verloren.

⁸ Sebastian Ostritsch, 2017, S. 125.

⁹ Ebd., S. 126.

Um den moralischen Wert einer Spielhandlung zu bestimmen, werden drei Arten von Computerspielhandlungen unterschieden: *Fiktive* Handlungen, die aus einer moraltheoretischen Untersuchung ausgeschlossen sind, denn sie finden als solche nicht in der moralisch relevanten Wirklichkeit statt. „So sind etwa fiktive Figuren, wie die böse Stiefmutter, offenkundig nicht unmoralisch und sie tun auch nichts moralisch Verwerfliches, weil sie nämlich in Wirklichkeit *gar nichts* tun und nicht (wirklich) existieren. *Wäre* die böse Stiefmutter wirklich, *dann* wäre sie unmoralisch“¹⁰. Dagegen enthalten *virtuelle* und *fiktionale* Handlungen Elemente (wirkliche Aspekte), die moralischen Bewertung unterliegen können.

„Bei der fiktionalen Handlungen zielt der Wille auf fiktive Geschehnisse, die imaginativ vom Akteur (mit-)konstituiert werden: Es handelt sich um Quasi-Handlungen, um Spiele des *make-believe*“¹¹. Hierzu lassen sich verschiedene Arten der mentalen Identifikation im Spiel unterscheiden:

1. *distanzierte Identifikation*: die eigene Handlung wird der Fiktion angepasst und deren Wirklichkeit wird negiert.

2. *imitierende Identifikation*: man übersetzt sein Tun in die fiktive Welt.

„Im ersten Fall tut der Spieler so, als ob er keine Handlung durchführt, sondern die fiktive Figur. Imitierend identifiziert tut man so, als ob sein Handeln fiktiv ist. [...] Fiktional Handelnde im Sinne der imitierenden Identifikation 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. [...] Das fiktionale Handeln als imitierendes, ästhetisches Spielen ist die eigentliche Form ‚reinen Spiels‘“¹².

Auf der anderen Seite kann die Spielhandlung nicht als fiktiv akzeptiert und in die Wirklichkeit transformiert werden (*realisierende Identifikation*). Hier handelt der Spieler so, als ob sein Handeln wirklich ist.

¹⁰ Ulbricht, Samuel, Ethik des Computerspielens: Eine Grundlegung, in: Techno: Phil, Band 4, J.B. Metzler (Springer-Verlag GmbH), 2020, S. 54.

¹¹ Ebd., S. 98.

¹² Ebd., S. 95.

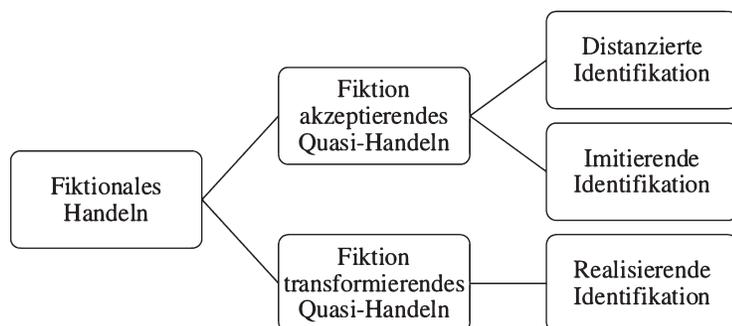


Abb. 1 Drei Arten der mentalen Identifikation mit Fiktionen

Quelle: Ulbricht, Samuel, *Ethik des Computerspielens: Eine Grundlegung*, S.98.

„Computerspielhandlungen, die sich erstpersonal essentiell *innerhalb* von Fiktionen abspielen, können nicht dem kategorischen Imperativ¹³ widersprechen und nicht unmoralisch sein. In fiktiven Welten herrscht kein moralisches Gesetz, das gebrochen werden könnte. Allerdings herrscht ein solches Gesetz in der Wirklichkeit und für alle Handlungen, die ihrer Maxime nach in derselben stattfinden“¹⁴.

Eine Handlung bzw. eine Entscheidung im Spiel kann bei der realisierenden Identifikation deshalb unmoralisch sein, weil sie aus einer Maxime heraus ausgeführt wird, die dem kategorischen Imperativ widerspricht. Obwohl das Tun des Spielers eine *Quasi*-Handlung ist, wird diese imaginativ „zur Erfüllungsbedingung eines Willens, der erstpersonal auf die Wirklichkeit zielt, transformiert. Vermischt werden hierbei nicht substantziell getrennte Welten, sondern verschiedene Beschreibungsebenen. Die Spielhandlung findet *fiktional* beschrieben *innerhalb der fiktiven Welt* und *physikalisch* wie *mental* beschrieben *in der Wirklichkeit* [...] statt. Mit Blick auf die moralische Dimension der Handlung kommt es darauf an, wie der Akteur seine Handlung mental versteht“¹⁵.

¹³ „Handle nur nach derjenigen Maxime, durch die du zugleich wollen kannst, dass sie ein allgemeines Gesetz werde“: für Immanuel Kant ist der kategorische Imperativ das grundlegende Prinzip für moralisch richtige Handlungsentscheidungen. „Der praktische Imperativ wird also folgender sein: Handle so, daß du die Menschheit, sowohl in deiner Person, als in der Person eines jeden andern, jederzeit zugleich als Zweck, niemals bloß als Mittel brauchest“. Siehe: Immanuel Kant: Eine Vorlesung über Ethik, Frankfurt am Main 1990, S. 256–257.

¹⁴ Ulbricht, 2020, S. 98.

¹⁵ Ebd., S. 102.

Bei einer unmoralischen Entscheidung tut also der Spieler de facto nichts schlechtes in der Realität, weil seine Handlung fiktional ist. Es ist jedoch die Einstellung zu seiner Tat von Bedeutung, nämlich ob sein Wille auf die Wirklichkeit zielt, ob er glaubt, dass seine Computerspielhandlung wirklich wäre (unmoralisch) oder hält sie für fiktiv (amoralisch).

Wenn der Spieler seine Handlung bzw. Entscheidung im Rahmen der Fiktion akzeptiert, die außerhalb vom „gewöhnlichen“ Leben“ steht (distanzierte oder imitierende Identifikation), werden „Rationalität, Widerspruchslosigkeit, Moralität oder sonstige normative Beurteilungskriterien an Bedeutung verlieren. Oder die Fiktion wird zugunsten der Wirklichkeit im Rahmen einer realisierenden Identifikation zurückgewiesen, indem die fiktive Handlung als eine *entsprechende* eigene gewöhnliche Handlung verstanden wird – und normativen Maßstäben der Handlungsbeurteilung Tür und Tor geöffnet werden“¹⁶.

Zusammenfassend lässt sich mit der Kantischen Analyse feststellen: Im Falle der realisierenden Identifikation werden von den Spielern Maximen gebildet, die auf fiktive Geschehnisse zielen und trotzdem dem kategorischen Imperativ widersprechen, weil sie erstpersonal als wirkliche Maximen verstanden werden.

Wird die Entscheidung vom Spieler als fiktive Praxis verstanden, gilt die Amoralität des Fiktiven. Sobald die fiktive Handlung jedoch imaginativ mit der Wirklichkeit identifiziert wird, spricht der Akteur seinem Tun moralische Relevanz zu und es gilt somit das moralische Gesetz. „Handelt man in *diesem* Sinne quasi-unmoralisch, so handelt man mit Kant *wirklich* unmoralisch – denn die Amoralität des Fiktiven ist aufgehoben, sobald man es als wirklich versteht. [...] Es ist mit Kant zwar nicht unmoralisch, so zu tun, als ob man in der fiktiven Welt etwas Unmoralisches tut. Aber es ist unmoralisch, so zu tun, als ob man in Wirklichkeit etwas Unmoralisches tut“¹⁷.

Wenn eine quasi-unmoralische Entscheidung vom Spieler als Ausdruck eines „fiktiven“ Willens interpretiert wird, formt dieser Wille keine Maxime, die dem kategorischen Imperativ widersprechen könnte: In der fiktiven Welt ist es moralisch nicht verwerflich, Quasi-Schand- taten zu begehen. Aber wenn man seine quasi-unmoralische Entscheidung so interpretiert, dass sie in Wirklichkeit zu treffen ist, so will er wirklich diese unmoralische Tat im Rahmen des make-believe begehen.

¹⁶ Ebd.

¹⁷ Ulbricht, 2020, S. 99.

Er macht sich glauben, diese wird durch seine fiktionale Entscheidung realisiert. In diesem Fall widerspricht die Maxime des Spielers dem kategorischen Imperativ und sein fiktionales Handeln ist unmoralisch, auch wenn er faktisch gar keine schlechte Tat begeht. Es ist also nicht wesentlich, was der Spieler macht, welche Entscheidungen er im Rahmen der Fiktion trifft, sondern wie er es tut bzw. interpretiert. „Demnach kann auch eine Spielhandlung in *RapeLay* amoralisch sein (zum Beispiel, wenn sich bloß distanziert identifiziert wird). [...] Es geht um die Maxime der Spielerin, nicht um ihren Charakter, nicht um die Konsequenzen und nicht um das Spiel“¹⁸.

Aus utilitaristischer Perspektive werden die schädlichen Konsequenzen des Computerspielens berücksichtigt. Sie sind aber eher selten: wegen einer Quasi-Entscheidung kann nichts ‚Schlimmes‘ passieren, weil in der Wirklichkeit niemand leidet.

Bei Aristoteles Tugendethik geht es um Handlungssituationen, in denen lasterhafte (oder tugendhafte) Charakterzüge vom Spieler habitualisiert werden können.

Tab. 4.1 Die Moralität von Computerspielhandlungen

	Virtuelle Handlung	Fiktionale Handlung
Utilitarismus	<i>Unmoralisch</i> , wenn (tendenziell) schädliche Folgen.	<i>Unmoralisch</i> , wenn (tendenziell) schädliche Folgen.
Aristoteles* Tugendethik	<i>Unmoralisch</i> , wenn Habitualisierung von Lastern.	<i>Amoralisch</i> wegen fehlender (wirklicher) Handlungssituation. ³
Kants Pflichtenethik	<i>Unmoralisch</i> , wenn Wille dem kategorischen Imperativ widerspricht.	Fiktion akzeptierend: <i>Amoralisch</i> wegen irreduzibler Amoralität des Fiktiven. Fiktion transformierend: <i>Unmoralisch</i> , wenn Wille dem kategorischen Imperativ widerspricht.

Abb. 2: Die Moralität von Computerspielhandlungen

Quelle: Ulbricht, Samuel, *Ethik des Computerspielens: Eine Grundlegung*, in: *Techno:Phil*, Band 4, J.B. Metzler (Springer-Verlag GmbH), 2020, S. 109.

So sind Quasi-Unmoralische Quasi-Handlungen bzw. Entscheidungen wegen ihres fiktiven Gehalts amoralisch, „allerdings bleibt es den Spielern freigestellt, wie sie mit Fiktionen umgehen und ihre Handlungen beschreiben. Spielen sie so,

¹⁸ Ebd., S. 100.

dass schädliche Konsequenzen entstehen, handeln sie utilitaristisch unmoralisch. Spielen sie so, dass sie im Rahmen wirklicher Handlungssituationen Übermaß oder Mangel wählen, so agieren sie tugendethisch verwerflich. Und verstehen sie ihr Spielen als gewöhnliches Handeln – entweder, weil sie virtuell agieren, oder, weil sie ihren Willen im Rahmen einer realisierenden Identifikation als wirklich begreifen – dann kann ihre Maxime dem kategorischen Imperativ widersprechen¹⁹.

Selbstverständlich sind unmoralische Quasi-Handlungen nicht ganz verwerflich und mit schädlichen Folgen wie ihre Konterparts in der Wirklichkeit. So ist ein Mord mit einer realisierenden Identifikation zwar kantisch verboten, scheint aber nicht so tadelnswert und grauenhaft und wie ein wirklicher Mord zu sein. „Mit Kant allein lässt sich dieser moralische Unterschied nicht erklären, denn aus deontischer Perspektive gleichen sich die Maximen (dies ist ja gerade der Grund dafür, weshalb die Quasi-Handlung hier unmoralisch ist). Aber mithilfe einer evaluativen Perspektive, dem Utilitarismus etwa, ist schnell ersichtlich, weshalb hier differenziert werden muss“²⁰.

Die Konsequenzen etwa eines fiktionalen Mords sind von eines wirklichen völlig verschieden. Obwohl beide Handlungsweisen aus kantischer Perspektive moralisch verboten sind, zeigt die utilitaristische Perspektive, weswegen sie nicht dasselbe (un-)moralische Gewicht haben.

2.1 MORALISCHE DILEMMAS IM SPIEL

Die Spieler müssen oft in einer Situation zwischen mehreren gleichermassen inakzeptablen/unmoralischen Alternativen entscheiden. So stellen derartige Situationen den Spieler vor schwierigen Moralentscheidungen, die den weiteren Spielverlauf stark beeinflussen können. „In solchen Entscheidungskonstellationen steckt – [...] ein großes Potential für eine Form ethischer Spielerfahrung. Denn die spielinternen Entscheidungen des Spielers und die dahinterstehenden Werte machen ihn zu einem ethischen Akteur und damit seine Spielerfahrung moralisch“²¹.

Ein moralisches Dilemma wird oft als eine Zwangslage definiert, „bei der jemand die Wahl zwischen zwei oder mehr Optionen hat. Die Alternativen entstehen

¹⁹ Ulbricht, 2020, S. 110.

²⁰ Ebd.

²¹ Wimmer, Jeffrey, Moralische Dilemmata in digitalen Spielen: Wie Computergames die ethische Reflexion fördern können, in: *Communicatio Socialis*, 47. Jg. 2014, H. 3, S. 277.

dadurch, dass aufgrund eines Widerspruchs der Normen und Werte einer handelnden Person mit den Normen und Werten eines anderen Bezugssystems ein Konflikt entsteht, in dem sich der Handelnde verloren fühlt und sich nicht entscheiden kann, welchen Weg er einschlagen soll²². Einerseits fehlt bei einem moralischen Dilemma eine eindeutige Handlungsanweisung, andererseits liegt die Unvermeidlichkeit des moralischen Versagens vor. So ist der Handelnde gezwungen (unabhängig von seiner Entscheidung) ein moralisches Prinzip zu verletzen. Außerdem wird diese Entscheidungssituation durch eine Dringlichkeit bezeichnet: auch ein Nichtentscheiden hat moralische Konsequenzen, die schlechter sein können als die konkurrierenden Handlungsoptionen.

Tritt ein moralisches Dilemmata innerhalb des Spielkontexts auf, so können die Spiele und ihre zahlreiche Entscheidungssituationen einen erzieherischen Wert haben. „Durch das moralische Handeln in Spielen erhält der Spieler praktische Erfahrungen mit moralisch richtigen Entscheidungen oder kann bei unmoralischen Entscheidungen sein Handeln durch die erfahrenen Konsequenzen evaluieren“²³.

Konsequenzen können beispielsweise durch Handlungen der vom Computer gesteuerten Spielfiguren im Spielverlauf entstehen, sodass der Spielerentscheidung eine Bedeutung gegeben wird. Es kann sein, dass vom Spieler zu treffende Entscheidungen keine Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf haben, sondern nur auf das Ende des Spieles. Dadurch wird ermöglicht, „dass der Spieler eher nach einer Spielerlogik handelt, das heißt das Erreichen seiner Ziele möglichst effizient und effektiv anstrebt, und nicht abhängig macht von seiner moralischen Einstellung“²⁴.

Wichtig für die Computerspiele ist auch ein Gut und Böse der Spielerhandlungen durch ein sichtbares oder unsichtbares Moralbewertungssystem. Letztere kann beispielsweise durch das Anzeigen von spezifischen Punkten ausgedrückt werden. Das kann dazu führen, dass die SpielerInnen nur Entscheidungen treffen, die vom Spielsystem bewertet werden. So wird es eine Entscheidung auf Basis der Spiello- gik und nicht auf ethischen Normen.

Eine konkrete Einteilung in ein Gut und Böse der Spielerhandlungen oder das Vergeben von bestimmten Punkten ist jedoch nicht ganz konstruktiv, um den Spieler moralisch in ein Spiel zu involvieren. Durch diese Handlungsoptionen werden kein

²² Ebd.

²³ Ebd.

²⁴ Wimmer, 2014, S. 277.

Zweifel oder Ambivalenz bei SpielerInnen hervorgebracht, weil die Bewertung ihrer Handlungen vorhersehbar ist.

Laut Forschern liegt eine gute Darstellung von einem moralischen Dilemma in Computerspielen nur dann vor, wenn die Entscheidung des Spielers einen direkten Einfluss auf den Ausgang eines ethischen Konfliktes hat.

In Spielen lassen sich zwei Darstellungsformen moralischer Dilemmata definieren. „Zum einen den elementaren Konflikt, eine Entscheidung treffen zu müssen, die die Entwicklung eines Spieles beeinflusst, zum anderen eine explizite Simulation einer moralischen Situation, die in das Spiel bzw. die Spielstruktur eingepflegt ist“²⁵. Eine Simulation moralischer Situationen in Spielen heißt es beispielsweise die Übertragung der Verantwortung auf den Spieler, die notwendige Beurteilung seiner Entscheidungen oder eine explizite Erklärung deren als entweder gut oder böse.

Um weiterzuspielen muss sich der Spieler für eine Option entscheiden. Jede Entscheidung ist jedoch immer auch seine individuelle und emotionale Entscheidung, denn jeder Spieler bewertet und verhält sich in bestimmten Spielsituationen unterschiedlich. „Ein ideales Szenario für ein moralisches Dilemma ist eines mit dem Potential zu guten und bösen Entschlüssen, die signifikante Folgen für den Spielverlauf besitzen. Allerdings sollte der Spieler keine vollständigen Informationen über die Details des Dilemmas haben, zum Beispiel wenn ihm die wahren Absichten eines vom Computer gesteuerten Nichtspieler-Charakters (NPC) verborgen bleiben oder erst später ersichtlich würden. Dadurch würden die moralischen Dilemmata für Spieler durch die wenigen verfügbaren Informationen herausfordernder und somit förderlicher für die Reflexion moralischen Handelns“²⁶.

Diese moralischen Entscheidungssituationen können von den Spielern unterschiedlich angenommen werden. Nach einigen Studien präferieren Spieler eher den guten Weg anstatt des Bösen. Es ist zu beachten, dass auch eine momentane Gefühlslage einen Einfluss auf die Entscheidungen im Spiel haben kann. Das Gleiche auch, wenn der Spieler zu den beteiligten Figuren eine emotionale Bindung aufgebaut hätte. Bei einer emotionalen Involvierung des Spielers kann von einer ganz anderen Wirkung moralischer Dilemmata ausgegangen werden.

Abschließend lässt sich feststellen, dass die SpielerInnen bewusst oder unbewusst auf ihre Moral ansprechen. Durch solche Situationen wird das Spiel moralisch

²⁵ Ebd. S. 279.

²⁶ Ebd., S. 280.

wertvoll. Der Spieler muss beispielsweise eine Entscheidung mit Hinblick auf einen vermutlich daraus entstehenden Konsequenzen treffen, die nicht mehr rückgängig gemacht werden können. Wesentlich ist also eine Zweideutigkeit der Situation mit Einschränkung für SpielerInnen aufzubauen, wodurch der Spieler auf eine persönliche Weise moralisch im Spiel involviert wird.

Für eine ethisch-moralische Reflexion sollten in Spielen die Konflikte nicht nur verständlich dargestellt und Moralentscheidungen klar gefordert, sondern auch die konsequente Durchsetzung verfolgt werden, damit die Spieler lernen, ihre ethisch-moralische Einstellung zu bewerten.

ՀԻՄՆԱԲԱՌԵՐ

Թուային խաղ, բարոյական վճիռ, երևակայական իրավիճակ, անբարոյ աշխարհ:

РЕЗЮМЕ

Как и другие формы искусства, выходящие за пределы реальности, цифровая игра также может представлять собой мир, лишённый нравственных ориентиров. Анализируя видеоигры с точки зрения этических теорий, мы можем заключить, что они подлежат моральной оценке, поскольку не являются «просто играми».

С одной стороны, цифровые игры могут содержать образы, вызывающие у игрока определённые эмоциональные реакции или формирующие специфические установки, а также потенциально оказывающие негативное влияние на его моральные принципы. С другой стороны, игровые механики и нарративные элементы иногда выходят за пределы художественного вымысла, поддерживая проблематичные с моральной точки зрения мировоззрения. Более того, некоторые игровые действия способны приводить к серьёзным моральным последствиям в реальной жизни.

Поскольку игра онтологически неполноценна и требует осознания со стороны игрока, последний несёт моральную ответственность за свою реакцию на её этическое содержание. Как некритичное одобрение безнравственной игры, так и отказ от её осуждения сами по себе могут рассматриваться как этически проблематичные.

Принимая в игре безнравственное решение, игрок не совершает реального поступка, так как его действие остаётся в пределах вымышленной среды. Однако ключевое значение имеет его отношение к происходящему: направлена ли его воля на восприятие игрового опыта как реальности, либо же он осознаёт его исключительно как художественный вымысел.

Таким образом, несмотря на то, что игра лежит вне традиционной дихотомии добра и зла, она может обладать определённой моральной значимостью, поскольку игроки – осознанно или неосознанно – реагируют на её этические аспекты, соотнося их со своими моральными убеждениями.

SUMMARY

Like other forms of art that transcend reality, digital games can also depict immoral worlds. By analyzing games through the lens of ethical theories, we can ascertain that they are subject to moral evaluation, as they are not merely “just games.”

On one hand, digital games may feature representations that elicit specific emotional responses or attitudes from players, potentially influencing their moral sensibilities in negative ways. On the other hand, games sometimes extend beyond mere fiction by reinforcing morally problematic worldviews. Furthermore, certain in-game actions can carry significant moral implications in real life.

Since a game is ontologically incomplete and requires the player’s conscious engagement, the player holds a moral responsibility to appropriately respond to the game’s moral status. Both the approval of an immoral game and the refusal to condemn it are, in themselves, morally questionable.

When making an immoral decision within a game, the player does not, in reality, commit any wrongdoing, as their actions remain within a fictional domain. However, their attitude toward these actions is crucial—specifically, whether their will is oriented toward reality and whether they perceive their in-game actions as real or as purely fictional.

Thus, while a game exists outside the binary of good and evil, it can still possess moral significance, as players, whether consciously or unconsciously, engage with their own moral frameworks in response to it.

