

Beitrag zur Jahrestagung der DGPK-Fachgruppe Kommunikations- und Medienethik  
14./15. Februar 2013 in München: „Neuvermessung der Medienethik“

„Harmloses Als-Ob, nützliches Lebenstraining, problematische Menschenbilder –  
Braucht es eigene ethische Maxime für Computerspiele?“

Abstract von Rüdiger Funiok und Sebastian Ring, München

„Harmloses Als-Ob, nützliches Lebenstraining, problematische Menschenbilder –  
Braucht es eigene ethische Maxime für Computerspiele?“

In Deutschland wurden im Jahr 2011 knapp 2 Milliarden Euro mit Computerspielen umgesetzt (BIU 2011). Online-Spieler sind längst nicht mehr nur die jungen Männer – die 40-64jährigen machen 20,6 % der Spieler aus (vgl. Quandt/Wimmer 2009, 175). Das Spielen und Agieren in digitalen Spielwelten stellt eine spezifische Form des „Medienhandelns“ dar. Aneignung von Medien ist immer innere Aktivität, das Spielen stellt zudem eine besondere Form menschlichen Handelns dar, die kognitive, affektive und performative Bereiche umfasst. Zu spielen bedeutet Als-ob-Handeln, „fremde Rollen“ zu erproben, sich in andere einzufühlen und gemeinsam Regeln auszuhandeln, sowie in Abhängigkeit des Spielgenres spezifischen Anforderungen zu begegnen (vgl. Klimmt 2001). Das verantwortliche Spielen von Computerspielen (allein oder gemeinsam mit anderen), aber auch das Produzieren (Spielentwicklung, Modding, Level editing) und Kommunizieren über Computerspiele (Spielejournalismus, user generated content) braucht daher zum Teil eigene moralische Maxime. Damit stellt die *Spielethik für die Medienethik eine neue Fragestellung* dar.

Zu unterscheiden sind hierbei normative Ansprüche, die sich an professionell und institutionell Agierende (Produzierende) stellen lassen und solche, die sich an die Spielenden selbst richten. Die Grenzen zwischen diesen Bereichen sind fließend. Computerspiele sind stark in die konvergente Medienwelt eingebettet und mit anderen Angeboten verwoben (Gebel 2009, Wagner 2009). Im Unterschied zu klassischen (massenmedialen, journalistischen) Angeboten sowie zum Auswählen und Verstehen von Mitteilungen stellen Computerspiele auch Handlungsrahmen für eigenes Agieren dar – erstens im Spiel und zweitens außerhalb des Spiels.

*Überblick und Beispiele für AkteurInnen und Verantwortungsbereiche*

	<i>Gesetzgebung/ Mediensebstkontrolle</i>	<i>Produzierende (professionell/ institutionell)</i>	<i>User generated content (UGC)</i>	<i>Spielende</i>
Bezogen auf Computerspiele(n)	Jugendmedienschutz, Strafrecht; USK;	Computerspiel- entwicklung (z.B. Inhalte, Zugänglichkeit, ...)	Modding, Level editing, Independent Games	Umgang mit Regeln; Interpretation und Bewertung, Kritik; Interaktion mit anderen; Selbstsorge und sozial verantwortl. Nutzung
Bezogen auf Paratext (Kommunikation über Computerspiele)	Presserecht, Strafrecht; Presserat;	Journalistische Angebote; Anbieter von UGC-Plattformen	Blog- und Forenbeiträge, Social Media Kommunikation	Interpretation und Bewertung, Kritik; Mitverantwortung für Interaktionspartner;
Bezogen auf ökonomische Aspekte	Verbraucherschutz; Werberat;	Werbung und Marketing; Vertrieb;	Information und Orientierung unter Peers	Verantwortungsvolle KundInnen;

Mit Blick auf die im Spiel gegebenen Handlungsrahmen lassen sich bestimmte Handlungszwänge benennen, die durch den Charakter und die Logik des Spiels beschrieben sind: durch den Code definierte Regeln und Handlungsoptionen, komplementäre Rollenvorgaben, rahmende Narration etc. (vgl. etwa Juul 2005). Freiheitsspielräume entstehen dem moralisch handelnden Spieler (vgl. Sicart 2009) durch die Interpretation und Kontextualisierung des im Spiel Präsentierten durch die Spielenden (vgl. Ring 2010), durch Veränderung von Regeln oder Narration des Spiels, z.B. durch Cheating (Consalvo 2007) oder Modding, sowie durch Definition von Regeln und Normen durch Interaktion in Multiplayerspielen.

Mit Blick auf die außerhalb des Spiels gegebenen Handlungsfreiräume rücken vor allem die Angebote des Web 2.0 (Blogs, soziale Netzwerkdienste, Foren etc.) in den Blick. Ethische Diskurse über moralische Aspekte von Spielentscheidungen finden in Fanforen und Spieleblogs, z.B. anlässlich von als problematisch empfundenen Altersfreigaben durch die USK statt. Anders als bei kulturkritischen Diskursen über gewaltgeneigte Spielende, also bei Urteilen von außen, kommen hier spielernahe Argumente zum Ausdruck. Diese Spielenden-Perspektive wird auch bei der folgenden Formulierung einiger – sicher noch zu vervollständigenden – Maxime und Regeln eingenommen.

- (1) Trage Sorge dafür, dass es dir oder dir anvertrauten Jugendlichen möglich ist, das Spielen zu genießen. Sorge für eine Game-Life-Balance, damit dein Spielen nicht zu einem Gefängnis wird, das dich dem Leben und anderen Beziehungen entfremdet (Selbstsorge). Achte entsprechend auf Mitspielende (Mitverantwortung).
- (2) Respektiere die Grenzen deines Handlungsspielraums, vor allem wenn du mit deiner Aktion das gesamte Spiel ohne Einwilligung der anderen umfunktionierst oder das Weiterspielen unmöglich machst (Normen, Werte, Umgangsregeln im Spiel).
- (3) Respektiere die Wertvorstellungen und Spielhaltungen von Mitspielenden (Beispiel: World of Warcraft Funeral Raid; eine Gilde in World of Warcraft gestaltete ein Trauerritual für eine verstorbene Mitspielerin und wurde dabei von einer anderen Spielergilde attackiert).
- (4) Sei dir der Bezüge von Regeln und Narration des Spiels zur sozialen Realität bewusst und gehe kritisch mit ihnen um (historische/politische Ereignisse, Darstellung von Minderheiten, Geschlecht, Darstellung von Macht und Autoritäten, ...).

Literatur:

BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.: Marktvolumen. Online verfügbar: <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen/marktvolumen.html>; Abruf am 6.9.2012.

Consalvo, Mia (2007): Cheating. Gaining Advantage in Videogames. Cambridge: MIT Press.

Fritz, Jürgen; Lampert, Claudia; Schmidt, Jan-Hinrik, Witting, Tanja; 2011

Gebel, Christa (2009): Computerspiele: Arbeit an der Identität zwischen Realität und Virtualität. In: Theunert, Helga (Hg.): Jugend - Medien - Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München: kopaed (Reihe Medienpädagogik, 16), S. 145-158.

Juul, Jesper (2005): Half-real. Video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, Mass: MIT Press.

Klimmt, Christoph (2001): Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospiele. In: Medien und Kommunikationswissenschaft, Jg. 49, H. 4, S. 480-497.

Quandt, Thorsten/ Wimmer, Jeffrey (2009): Online-Spieler in Deutschland 2007. Befunde einer repräsentativen Befragung. In: Dies./Wolling, Jens (Hrsg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS <sup>2</sup>2009, S. 169-192.

Ring, Sebastian (2010): Welt- und Menschenbilder in Computerspielen. Analyse ausgewählter Spiele und deren Erörterung in Onlineforen. München: unveröffentlichte Magisterarbeit.

Sicart, Miguel (2009): The ethics of computer games. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Wagner, Ulrike (2009): Medienkonvergenz. In: Schorb, Bernd; Anfang, Günther; Demmler, Kathrin (Hg.): Grundbegriffe Medienpädagogik Praxis. München: kopaed, S. 156-158.