



The Ethics of Computer Games Autor: Miguel

Sicart

Karl H. Stingeder

Der entscheidende Impuls für das Buch legte das im Jahr 2000 veröffentlichte PC-Spiel "Deus Ex" (Ion Storm). Abgesehen vom abwechslungsreichen und fesselnden Gameplay wird das Action-Rollenspiel gemeinhin als faszinierende Dystopie mit ethischem Gamedesign gepriesen. Denn im Gegensatz zu vielen anderen, auf Action basierenden Computerspielen, gelingt "Deus Ex" das Kunststück, die Spieler zu einer Reflektion der eigenen Handlungen zu veranlassen. Ein solches ethisches Denken sowie die damit einhergehende Hinterfragung von Motiven sind laut Sicart in "Deus Ex" genauso bedeutend wie das im Spiel zur Verfügung stehende Schusswaffenarsenal. So gesehen ist das Spiel ein Paradebeispiel dafür, dass ethisches Verantwortungsbewußtsein in Computerspielen eine beachtliche Rolle hinsichtlich Gameplay-Strategien und Gamedesign spielt.

Zu Beginn präsentiert sich "Deus Ex" zwar noch als durchschnittlicher Ego-Shooter in einem düsteren Science Fiction-Szenarium, doch bereits im Zuge der ersten Missionen wird das Alter ego mit schwerwiegenden Entscheidungen

konfrontiert; bald lassen Hinweise und Indizien die Ziele und Motive der Auftraggeber in einem anderen Licht erscheinen. Dabei wird den Spieler die Fragwürdigkeit eigener Handlungen vor Augen geführt. Das ethische Gamedesign in "Deus Ex" fordert die Spieler und nimmt diese als moralische Entscheidungsträger in die Pflicht.

Ausgehend von der in "Deus Ex" manifestierten moralischen Herausforderung in Folge der Spielziele, stützt sich die Analyse auf die Betrachtung des Design-Rahmens einerseits und der Beleuchtung des Spielerlebens andererseits. Sicart stellt sich der Herausforderung einer umfassenden akademischen Betrachtung von ethischem Gameplay und Gamedesign: Der theoretische Unterbau des Buches erfolgt mittels Verknüpfung philosophischer Theorien wie Konstruktivismus oder Informationsethik, welcher sich stellenweise sprachlich und inhaltlich äußerst anspruchsvoll präsentiert. Tatsächlich (und wie vom Autor prophezeit) erfordert die Debatte über die philosophischen Grundlagen von Sicarts „Game Ethics“ hohes Maß an Konzentration. Dankenswerterweise werden diese etwas schwerer verdaulichen theoretischen Brocken durch anschauliche Fallstudien (z.B. zu "Bioshock" oder repräsentativ für MMORPGs an Hand von "World of Warcraft") sowie einer Debatte von ethischen Problemen an Hand von konkreten Beispielen aufgelockert.

Die soziokulturelle Bedeutung der philosophischen Betrachtung kann primär in jener Conclusio Sicarts gesehen werden, welche besagt dass Videospiele nicht nur auf deren wirtschaftliche Rolle als mittlerweile größter Zweig der Unterhaltungsindustrie reduziert werden sollten. Vielmehr sind Spiele als ausdrückstarker Mediator von Kommunikation und der Kreativität des 21. Jahrhunderts zu sehen. Für Sicart sind Computerspiele vor allem Infosphären mit festgelegten Regeln, in denen Interaktion stattfindet. Spieler sind dabei keineswegs willenlose Zombies, sondern moralisch agierende Träger von Verantwortung, die für im Spiel getroffene Entscheidungen verantwortlich sind. Dabei sind jene "virtuosen Spieler" gemäß Sicarts Definition nicht nur für deren Handlungen im Rahmen des Gamedesigns verantwortlich, sondern besitzen auch die Kapazität für die Entscheidung, welche Spiele überhaupt gespielt werden. Spieler sind daher per definitionem

moralische Verantwortungsträger und damit auch mitprägend für gesellschaftliche Werte. Folgerichtig haben Computer- und Videospiele auch die ethische Macht und Verantwortung um soziale Debatten zu beeinflussen. Nirgendwo sonst, so Sicart, gibt es derart einzigartige und interaktive Beiträge wie jene in digitalen Spielen und in virtuellen Welten verwirklichten Ideen. Die kreative gesellschaftliche Auseinandersetzung mit neuen Technologien ist ein wesentliches Strukturmerkmal für kulturelle Weiterentwicklung und erlaubt im Umkehrschluß auch die Bewertung einer neuen dynamischen Interaktionskultur.

Fazit: Trotz des nahezu geschafften Aufstiegs von Computer- und Videospiele zu einem festen Bestandteil der dominanten Allgmeinkultur ist die Ethik in digitalen Spielen bis dato ein Stiefkind der Game Studies. Die nicht immer einfache, aber nichtsdestoweniger lohnenswerte Lektüre von "The Ethics of Computer Games" bietet einen fundierten Zugang zum Verständnis von Ethik und Moral bei(m) Computerspielen. "Game Ethics" ist derzeit lediglich auf Englisch erhältlich, nichtsdestotrotz können auch Nicht-Muttersprachler mit Englischkenntnissen die Lektüre wagen: Es lohnt sich, denn Miguel Sicarts Einblicke führen nicht nur vor Augen wie wir spielen, sondern auch welches Potential Spiele bereithalten, die „ethisches“ Gamedesign einfordern. Die Zügel für ein solches ethisches und damit fesselndes Gameplay halten dabei primär die Spieler selbst in der Hand: Es ist unser Spiel – "It is our game now".

Verlag: The MIT Press (MIT)

Erscheinungsjahr: 2009