



⇒ Lars Schäfers

## Gaming mit gutem Gewissen?

### Sebastian Ostritsch untersucht Computerspiele aus ethischer Sicht

»Als Terrorist gefällt mir die Kalaschnikow am besten.« (7) – Das ist wohl einer der ungewöhnlichsten ersten Sätze eines Buches über Ethik. Der Autor selbst äußert sich hier in einem szenischen Einstieg über seine eigenen Erfahrungen mit dem berühmt-berüchtigten Ego-Shooter *Counter-Strike* – in der öffentlichen Wahrnehmung lange das Killerspiel schlechthin, das entsprechend disziplinierte Gamer vermeintlich zu Amokläufern macht. In der Tat ist die Frage danach, inwieweit gewalthaltige Computerspiele die Gewaltbereitschaft fördern, allenthalben wiederkehrender Angelpunkt öffentlicher Debatten über Wert und Unwert von Computergames, die längst zum medienkulturellen Alltag vieler und nicht mehr allein junger Menschen gehören. Keine Frage, blickt man tiefer, als es während oberflächlich bleibender Empörungswellen geschieht, sind Computerspiele ein herausfordernder ethischer Reflexionsgegenstand. Jenseits der vor allem gesellschafts-, medien- und kulturwissenschaftlich geprägten *Game Studies* besteht hier noch reichlich Entdeckungspotenzial; systematisch tiefgehende theologisch-ethische Analysen etwa sind noch rar gesät. Eine philosophische Ethik des Computerspiels als Ertrag eines entsprechenden DFG-Forschungsprojekts hat nun aber der Stuttgarter Philosoph Sebastian Ostritsch vorgelegt – und sich gleich zu Beginn seines Werks auch zu seiner eigenen Gameridentität bekannt (was der Rezensent hiermit ebenfalls tut).

In der als ›Vorspiel: Kopfschuss! ... Und sokratische Bedenken‹ betitelten *Einleitung* verweist der Autor darauf, wie uralt diese ethische Debatte eigentlich ist, haben doch bereits Sokrates und Platon über die Gefährdung der Sitten durch die spielerische Darstellung von Lastern sinniert, die zur Nachahmung ermutigen könne. Ein sokratischer Argwohn ist insofern beim Thema Computerspiele naheliegend, ermöglichen diese doch – anders als Bücher oder Filme –, selbst tätig zu werden und damit der vermeintlichen Verführung anheimzufallen, moralisch Schlechtes nachzuahmen. Gamer aber wehren sich

---

**Sebastian Ostritsch (2023):** *Let's Play oder Game Over?*  
Eine Ethik des Computerspiels, München: dtv. 256 S., ISBN  
978-3-423-26353-5, EUR 18,00.

---

DOI: [10.18156/eug-1-2024-rez-12](https://doi.org/10.18156/eug-1-2024-rez-12)

gerne mit der Behauptung des grundsätzlichen Amoralismus von Games: »Das ist doch nur ein Spiel!« (10f.)

Um der Frage nachzugehen, wie gefährlich oder aber unschädlich Games sind – und um diese Frage jenseits platter Empörung- oder Verharmlosungsrhetorik in fundierte ethische Überlegungen nach dem Wahren, Schönen und Guten einzubetten –, stellt der Autor im *ersten Teil* seines Ethikentwurfs zunächst die Wesensfrage: Was ist ein Spiel und was ist ein Computerspiel? Diese ludologischen Reflexionen münden in eine erste Antwort, mit der der Autor das Spiel definiert »als eine *überflüssige Tätigkeit, die ihren Sinn in sich selbst hat und die im Kontrast zu einer nicht-spielerischen Normalität steht*« (28; Herv. i.O.). Anhand einiger zentraler Kennzeichen und in einer insbesondere narratologisch und semiotisch vertieften Problematisierung der speziellen Spielegattung ›Computerspiel‹ lenkt Ostritsch zu dem ethisch neuralgischen Aspekt hin, dass Games es ermöglichen, »das eigene Ich im Gewand eines anderen beim Handeln zu erleben. Das heißt, man kann jemand sein, der man nicht ist, und Dinge tun, die man nicht tut.« (72) Gaming kann deshalb zur Gewissensfrage werden.

Damit ist die genuine Frage der Moral markiert, um die es im *zweiten Teil* geht. Nach einer insbesondere am Kulturhistoriker Johan Huizinga (der Mensch als *homo ludens*) orientierten Auseinandersetzung mit dem besagten ludischen Amoralismus (vgl. 76) geht es darum, warum in virtuell-fiktionalen Gamingwelten, in denen nichts ›in echt‹ passiert, moralisches Unbehagen und Ablehnung entstehen können (vgl. 81). Nachgegangen wird dem anhand besonders heftiger bis geradezu widerlicher Beispiele aus der Spielewelt (82–91), um den ludischen Amoralismus deutlich als Irrtum auszuweisen. Es gebe nämlich eben doch eine moralische Verantwortung dafür, wie man spielt und was man spielt; und es gebe eben auch Spiele, die man eben einfach nicht spielt (vgl. 92). Dabei komme es insbesondere auf die den virtuellen Spielewelten zugrundeliegenden realen, mitunter potenziell persuasiv wirkenden Weltanschauungen an (93–110), die genauso moralische Relevanz haben können wie die jeweilige Einstellung des spielenden Subjekts (111–121), was der Autor jedoch wiederum nicht als Freifahrtsschein für einen »moralinsauren Umgang mit Games« (121) verstanden wissen will. Games könnten vielmehr die Selbsterkenntnis hinsichtlich des je eigenen Hangs zum Bösen sowie der Schicksalhaftigkeit moralischer Dilemma-Situationen fördern (vgl. 132). Sodann wird die öffentlich oft so heiß wie oberflächlich diskutierte Killerspielthese ausführlich thematisiert, die besagt, dass virtuelles Töten zu realem Morden führen könne (133–144). Diesem utilitaristisch grundierten

›Killerspiele-Alarmismus‹ wird mit Verweis auf einschlägige psychologische Forschungen vor allem Unwissenschaftlichkeit attestiert (vgl. 144). Der genuine ›Moralteil‹ des Buches schließt dann mit Überlegungen zum Kategorischen Imperativ und zur Würde des Gamers (145–160), wobei auf die Realität und damit moralische Relevanz ›bloß‹ symbolischer Handlungen eingegangen wird, da angesichts der teilweisen Erweiterung des Spielers durch seinen Avatar z.B. virtuell vollzogene Vergewaltigungen im Wirklichen eben nicht völlig irrelevant sein können (vgl. 160).

Nach diesem ausführlichen moralphilosophischen Kapitel geht es im *dritten Teil* des Werks um die tugendethisch formatierte Frage nach Glück und dem guten Leben im Gaming-Kontext. Dabei werden u.a. die Tugenden der Geselligkeit und Freundschaft zur Beleuchtung der vielseitigen sozialen Komponenten des Gamings gegen das Klischee des vereinsamt in der abgedunkelten Stube sitzenden Gamers zur Sprache gebracht (171–174). Es schließen sich erkennbar kulturpessimistisch eingefärbte Überlegungen zum (meta-)politischen Charakter von Computerspielen in Zeiten einer medialisierten und sich im Konflikt um kulturelle Hegemonie verschiedener weltanschaulicher und politischer Gruppen befindlichen Gesellschaft an (184–194), worauf eine kritische Auseinandersetzung mit dem Trend zur *gamification* unterschiedlicher Bereiche moderner Lebenswelt folgt (195–203). Eine solche Instrumentalisierung des Spiels ist für den Autor derbe formuliert, aber nicht unbegründet »nicht nur einfach Bullshit, sondern gefährlicher Bullshit« (203). Am Ende folgt als »Bonuslevel« eine Ertragssicherung mit einer kondensierten Darstellung der differenzierten philosophisch-ethischen Rede über Computerspiele und einer ausblickhaften Frage nach dem auch ethisch relevanten Veränderungspotenzial von *virtual reality* in der Welt des Gamings (204–215).

Ostritschs Computerspielethik ist stark. Sie besticht zunächst durch ihre allgemeinverständliche Sprache, die sie auch für Nichtwissenschaftler:innen lesenswert macht. Als bekennender Gamer lässt der Autor seine eigenen praktischen Erfahrungen mit dem Untersuchungsgegenstand einfließen, was die ethischen Überlegungen konkret und anschaulich macht. Durch eine Vielzahl von einzelnen Beispielen aus der Computerspielwelt, die praktischerweise auch in einer eigenen »Gameographie« am Buchende gelistet sind, bleiben die philosophischen Überlegungen nah am Gegenstand.

Die ethischen Analysen geschehen weitgehend in wünschenswerter Differenziertheit, sieht man einmal vom besagten »Bullshit«-Urteil ab. Kundig und konzis wird deutlich gemacht, dass der ethische Charakter

in vielen Fällen weniger am Spiel selbst festzumachen ist, sondern mehr am Spielverhalten des Spielers und dessen Haltung oder an der dem Spiel von den Entwicklern zugrunde gelegten Weltanschauung, die ebenso einer ethischen Bewertung zugänglich ist.

Irritierend ist hingegen das kulturpessimistische Kapitel, in dem etwa subtil-kritisch die wachsende Bedeutung feministischer und LGBTQ-Belange in neueren Games moniert wird. Dabei bestand hinsichtlich deren angemessener Darstellung in Games doch lange und teils noch bis heute erheblicher Nachholbedarf, denkt man allein an das gängige Stereotyp des »starken Kriegers« und der »Jungfrau in Nöten«, oder an die GamerGate-Kontroverse 2014 über Sexismus und Misogynie in der Gamesbranche. Auch gleichgeschlechtliche Partnerschaften werden erst in der jüngeren Spielegeschichte vermehrt als normale Variante sichtbar, wie es etwa in *Elder Scrolls Online* der Fall ist. Bestehende Stereotype in Games werden inzwischen erfreulicherweise also zunehmend auch insgesamt im Sinne des Diversitätsgedankens hinterfragt.

Die Gewaltthematik indes wird von Ostritsch zu Recht auf wissenschaftlicher Basis problematisiert, wobei die bleibende Kontroversialität auf dem Feld der wissenschaftlichen Studien und Gegenstudien deutlicher hätte dargestellt werden können, da die entsprechenden fachübergreifenden Diskussionen hierzu jedenfalls noch nicht beendet sind.

Abgesehen von diesen exemplarischen Kritikpunkten ist diese Computerspielethik hervorragend für den Einstieg in die Thematik und damit auch für viele geeignet, die sich nicht auf einer allzu theoretisch-abstrakten Ebene in dieses ethische Feld einlesen wollen; nicht zuletzt vielleicht auch, um eigenes Gaminghandeln ethisch zu hinterfragen. Gerade die Verbindung von moralphilosophischen Gewissensfragen mit tugendethischen Perspektiven auf das Glück im Kontext von Games ist in diesem Kontext eine erfrischende, da vergleichsweise seltene Perspektive. Anschlussfähig an diese fundierte philosophische Ethik sind weiterführend zum Beispiel auch identitätsethische Fragen: Bei Menschen zum Beispiel, die in den 1980er- und 1990er-Jahren mit Games aufgewachsen sind, ist die eigene Spielebiographie nicht selten auch ein Teil der persönlichen Identität im Lebensverlauf (was zur Beliebtheit des »Retro Gaming« beiträgt) – und in MMOG (*Massively Multiplayer Online Games*) baut sich so mancher gar eine erweiterte, ggf. sogar alternative persönliche Identität mit einem parallelen Freundeskreis auf, was Vor- und Nachteile mit sich bringt.

Wie im ersten Buchkapitel ludologisch begründet, sind alle Spiele in erster Linie in ihrer Selbstzwecklichkeit zu würdigen, doch können sie ebenso als ethisches Fitness- und Reflexionszentrum wirksam werden. Interessant ist daher sicherlich auch die theologisch-individuethische Frage nach der Möglichkeit des Sündigens vor Gott in virtuellen Welten oder die sozialetische Untersuchung der in virtuellen Spielwelten dargestellten Gesellschaftsverhältnisse und Vorstellungen sozialer Gerechtigkeit. Das Forschungsfeld für philosophische wie theologische Ethiker:innen ist beim Thema Games jedenfalls nach wie vor weit und wartet darauf, noch gründlicher bestellt zu werden. Die Ethik des Computerspiels von Ostritsch bietet dafür einen geeigneten und gelungenen Zugang. Sie zeigt überzeugend auf, dass Computerspiele sicher nicht amoralisch sind, ihre Moralität vielmehr unterschiedliche Blickwinkel erfordert, was zu weiterem ethischen Nachdenken über das beliebte Kulturgut Games anregt.

---

Lars Schäfers, \*1988, Mag. theol., Wissenschaftlicher Referent der Katholischen Sozialwissenschaftlichen Zentralstelle (KSZ) Mönchengladbach, Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Neutestamentlichen Seminar der Katholisch-Theologischen Fakultät der Universität Bonn sowie Generalsekretär von Ordo socialis – Wissenschaftliche Vereinigung zur Förderung der Christlichen Gesellschaftslehre e.V. (l.schaefers@ksz.de).

---

**Zitationsvorschlag:**

Schäfers, Lars (2024): Rezension Gaming mit gutem Gewissen? Sebastian Ostritsch untersucht Computerspiele aus ethischer Sicht (Ethik und Gesellschaft 1/2024: Ge|teilte Wirklichkeiten). Download unter: <https://dx.doi.org/10.18156/eug-1-2024-rez-12> (Zugriff am [Datum]).



**ethikundgesellschaft**  
**ökumenische zeitschrift für sozialetik**

**1/2024: Ge|teilte Wirklichkeiten**

Manuela Wannemacher  
 Konstruktion und Kontingenz. Sozialethische Überlegungen

Katja Winkler  
 Selektive Kontextualisierung als Wirklichkeitskonstruktion. Das Beispiel des postkolonialen Antisemitismus

Theresa Klinglmayr  
 Resonanzräume schaffen: Interkulturalität zwischen machtvollen Diskursen und sozialer Praxis

Philipp Rhein  
 Erfahrung (in) geteilter Wirklichkeit. Drei kritische Anmerkungen zum Erfahrungsbegriff in unserer Gegenwart

Barbara Engelmann  
 ›Schwarzer Feminismus‹ – zur Notwendigkeit und Herausforderung einer intersektionalen Perspektiverweiterung theologischer Anthropologien

Simon Reiners  
 (Re-)configuring Forms of Life »after the End of the World«. Encountering Rahel Jaeggi's Nature/Culture Dualism in the Anthropocene

Hendrik Stoppel  
 In den Höhlen der Macht. Mit Hans Blumenberg verschwörungstheoretischen Wirklichkeitsbegriffen auf der Spur