

Wenn Spielen zur Gewissensfrage wird

Computerspiele sind auch ein Thema für die christliche Theologie und Ethik

Köln versteht sich als Ausrichtungsort der weltweit führenden Messe für Computerspiele – der „Gamescom“ – ab dem 20. August für fünf Tage wieder als Welthauptstadt der Computerspieler.

Auf der „Gamescom“ feiern Computerspielefans auch in diesem Jahr ihr Kulturgut. Ende August ist es wieder so weit, und die weltweit größte Computerspielemesse öffnet erneut in Köln ihre Pforten. Durch sie strömen massenweise Spieler, deren Anzahl in Deutschland immer weiter zunimmt, und zwar besonders ab den mittleren Altersklassen. Das Durchschnittsalter liegt inzwischen bei über 36 Jahren. Computer- und Videospiele zählen längst nicht nur zu den kommerziell erfolgreichsten, sondern auch zu den am meisten genutzten Medien überhaupt.

Keine Frage, blickt man tiefer, als es während oberflächlich bleibender Empörungswellen geschieht, sind Computerspiele ein herausfordernder ethischer Reflexionsgegenstand. Systematisch tiefgehende theologisch-ethische Analysen etwa sind noch rar gesät. Dabei ist die ethische Debatte über Spiele generell uralt, 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.

„Das ist doch nur ein Spiel!“

Eingeffleischte Computerspieler verweisen nach dem Computerspielethiker Sebastian Ostritsch dann gerne auf den angeblich grundsätzlichen Amoralismus von Computerspielen: „Das ist doch nur ein Spiel!“ Amoralisten behaupten, Computerspiele und damit auch das Spielen als Handlung seien überhaupt nicht moralisch beurteilbar. So könnte man einwenden, dass sich die Spiele grundsätzlich im virtuellen Raum bewegen – also in einer computergenerierten Realität.

Anders als zum Beispiel beim Boxkampfport kommt es hier nicht zu realen Verletzungen: In dem so beliebten wie umstrittenen Spiel „Counter-Strike“ beispielsweise werden keine echten Menschen erschossen, sondern lediglich digitale Figuren in einer si-

mulierten Umgebung – es wird nur so getan als ob. Doch für eine ethische Bewertung muss nicht zwangsläufig ein wirklicher Schaden vorliegen. Auch Überzeugungen, Darstellungen und Aussagen können ethisch relevant sein. Computerspiele als komplexe Symbolsysteme bilden nicht nur ab, sondern vermitteln auch Haltungen und Weltbilder. Entsprechend können sie Inhalte enthalten, die aus moralischer Sicht kritikwürdig sind.

Glückserfahrung beim Spiel?

Auch aus der Sicht christlicher Ethik ist das eigene Computerspielhandeln mit Blick auf die eigene Weise der Nachfolge Christi und auf das ewige Leben nicht egal. Spielen kann und sollte bisweilen für Christen zur Gewissensfrage werden. Es gibt nämlich sehr wohl eine moralische Verantwortung dafür, wie man spielt und was man spielt. Es gibt eben auch Spiele, die man eben einfach nicht spielt, wenn das Ausmaß an Grausamkeit und Entmenslichung nicht mehr tragbar ist, zum Beispiel wenn es um Vergewaltigungen oder Massenmord geht. Einem pauschalierenden „Killerspiele-Alarmismus“ könne nach Ostritsch indes mit Verweis auf einschlägige psychologische Forschungen vor allem Unwissenschaftlichkeit attestiert werden. Spiele können aber die Selbsterkenntnis hinsichtlich des je eigenen Hangs zum Bösen sowie der Schicksalshaftigkeit moralischer Dilemma-Situationen fördern.

Es kann aus einer anderen Sichtweise auf Computerspiele ebenso um Fragen des Glücks und des guten Lebens gehen: Denn was fasziniert Menschen so sehr am Phänomen Computerspiel? Sie bieten zum einen Erfolgserlebnisse. Wer eine Schlacht gewonnen, ein Rätsel gelöst oder gar die Welt gerettet hat, erlebt Erfolgsglück. Es kann ein Gefühl völliger Vertiefung und völligen Aufgehens in der Spiel-tätigkeit entstehen. Spieler genießen dann das Resultat eigener Leistung, was wiederum das eigene Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen bestärken kann. Entsprechende Gefühle wie Freude und Stolz – aber auch Ärger oder Anspannung – halten in der Regel auch nach der Spielphase an.

Zum anderen ist es eine Tatsache, dass Computerspiele Menschen verbinden können. Das stigmatisierende Klischee vom einsamen, stinkenden Zocker, neben alten Pizzaresten im abgedunkelten Zimmer sitzend, ist falsch: Sowohl in Online-Rollenspielen als auch bei Verabredungen zum gemeinsamen Spielen in der realen Welt werden Gemeinschaftlich-

keit, zwischenmenschliche Kommunikation und Sozialverhalten gefordert und gepflegt. Computerspiele tangieren überdies auch Identitätsethische Fragen: Bei Menschen zum Beispiel, die in den 1980er- und 1990er-Jahren mit Spielen aufgewachsen sind, ist die eigene Spielebiografie nicht selten auch ein Teil der persönlichen Identität im Lebensverlauf. Sie verbinden Erinnerungen aus ihrem realen Leben mit ihren Computerspielen.

Beim Thema Religion und Computerspiele zeigen sich auch überraschende Verbindungen: Religiöse Inhalte kommen in Geschichten und Symbolen vor, heilige Rituale finden ihre Entsprechung in Spielmechaniken, und es lassen sich im Medium Computerspiel auch Parallelen zur Religion erkennen. Seitdem es Computerspiele gibt, sind auch Gott, Kirche und Religion darin zu finden. Es gibt sogar Spiele, in denen man selbst Gott spielen kann.

Kann man in der virtuellen Welt sündigen?

Blickt man nun mit der explizit theologischen Brille auf Computerspiele, können etwa die theologisch-individuelethische Frage nach der Möglichkeit des Sündigens vor Gott in virtuellen Welten oder die nach einer sozialetischen Untersuchung der in virtuellen Spielwelten dargestellten Gesellschaftsverhältnisse und Vorstellungen sozialer Gerechtigkeit aufkommen. Das Forschungsfeld für theologische Ethiker ist bei dem Thema nach wie vor weit und wartet darauf, noch gründlicher bestellt zu werden.

Es zeigt sich jedenfalls: Computerspiele sind nicht per se gut oder schlecht, es kommt vielmehr darauf an, wie sie konzipiert sind und wie sie gespielt werden. Die Verantwortung liegt sowohl bei den Entwicklern als auch bei den Spielern. Für Letztere können die Spiele daher je nachdem letztlich auch als ein ethisches Fitness- und Reflexionszentrum wirksam werden. Die neuesten Spiele auf der diesjährigen „Gamescom“ werden insofern sicherlich wieder so manches Trainingspotenzial bereithalten.

LARS SCHÄFERS

Mag. theol. Lars Schäfers ist Referent im Stadtdekanat Wuppertal und Generalsekretär der sozialetischen Vereinigung Ordo socialis.

