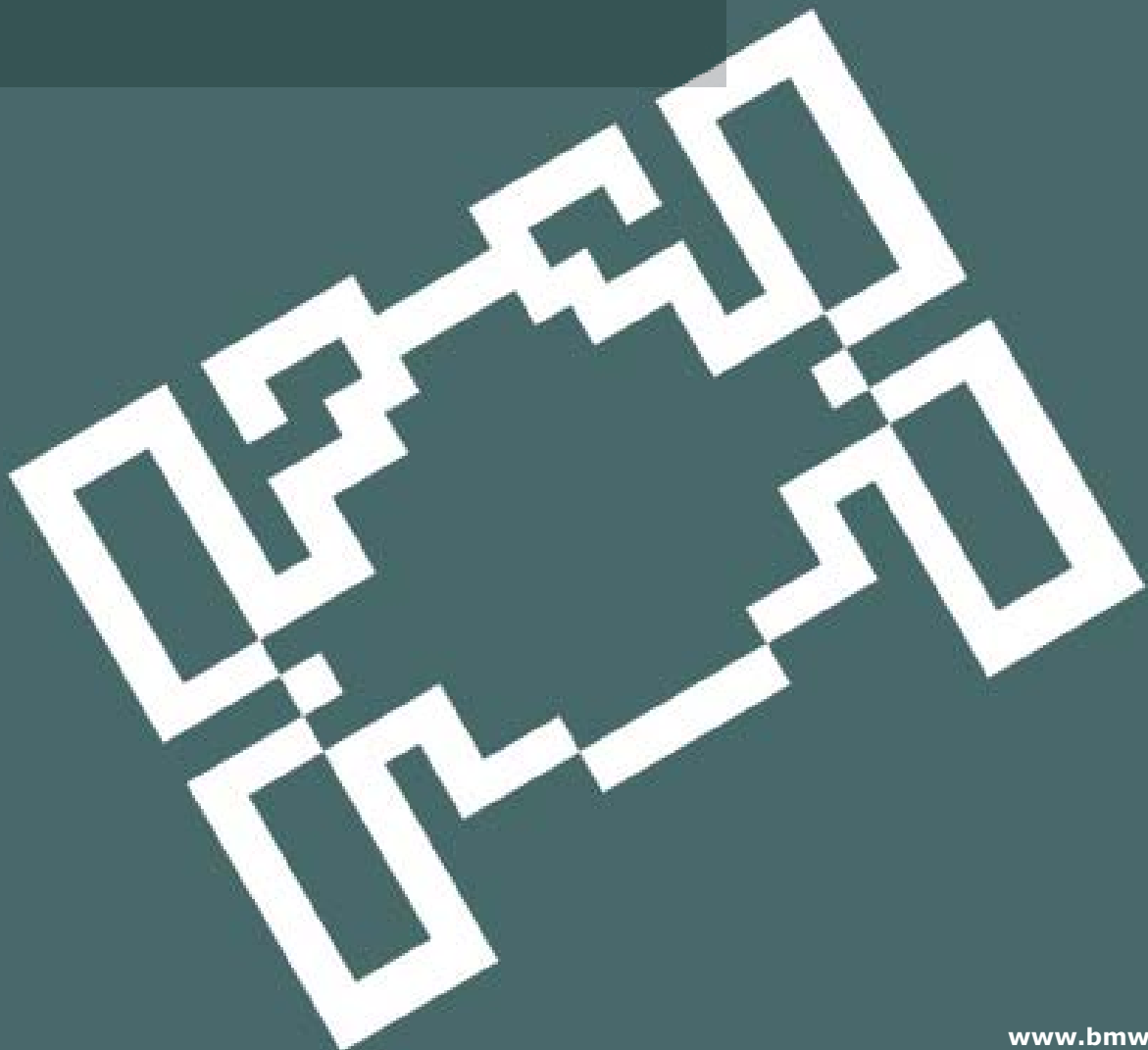


**Future and Reality of Gaming
Vienna Games Conference
\\ FROG 2012 ///**

**Game Over. Was nun?
Vom Nutzen und Nachteil des
digitalen Spiels für das Leben**

Dokumentation der Tagung
12. & 13. Oktober 2012



IMPRESSUM:

Medieninhaber und Herausgeber:
Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend, Abt. II/5
Franz-Josefs-Kai 51 | 1010 Wien | Österreich

Layout: Matthias Christoph Dolenc (BMWFJ)

Druck: Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend

ISBN: 978-3-200-03230-9

Für den Inhalt und die Fotorechte sind die Autor/innen verantwortlich.

Wien, September 2013

Inhalt

Einleitung	1
-------------------------	----------

Panel 1:

Positive Impact Games	5
------------------------------------	----------

E.M.I.L.	7
(Episodic Memory Interactive Learning).....	7
Ein Videospieltraining zur Verbesserung des Langzeitgedächtnisses bei Kindern und Jugendlichen mit Hirnschädigung	7
Entwicklung von Computerspielen zur Förderung der exekutiven Funktionen und des Emotionsverständnisses	19
Design eines Serious Games für die Rehabilitation von chronischen Rückenschmerzen	31

Panel 2:

Fun 2.0

Die verführerische Kraft des Spiels	47
--	-----------

Die verführerische Kraft des Spiels	47
Abseits des Mainstreams: Die anderen 15 Prozent der Onlinespieler. Eine Untersuchung der Spielerdemographie und Nutzungsmotive von Darkfall Online Spielern.	49
In wie weit sehen sich Pflichtschullehrer/innen in der Lage suchtpräventive Inhalte und Strategien für den Umgang mit dem Internet zu vermitteln?	63

Panel 3:

Nicht für das Spiel, für's Leben lernen wir	87
---	-----------

gamepaddle - Games als Vehikel zur Förderung von Schlüsselkompetenzen bei benachteiligten Jugendlichen	89
---	----

Kompetenzerwerb und informelles Lernen beim Spielen von Echtzeit-Strategiespielen im Mehrspieler-Modus am Beispiel von StarCraft II - Wings of Liberty.....	105
Spielend arbeiten – Parallelen zwischen der „World of Warcraft“ und der „World of Warcraft“	119

Panel 4:

Werte & Wirkung (Gefährliche Spiele?)131

Das moralische Dilemma. Zur (Un)möglichkeit moralischer Ambivalenz in digitalen Spielen	133
---	-----

Panel 5:

Spielend Lernen (Digitale Spiele in der Unterrichtspraxis).....147

Didaktische Überlegungen zur Gamifizierung von Lehrveranstaltungen.....	149
Das Computerspiel als Lernhybrid in der Schule der Zehn- bis Vierzehnjährigen.....	163

Biographien180

Programm187

Das moralische Dilemma. Zur (Un)möglichkeit moralischer Ambivalenz in digitalen Spielen

Felix **Schröter**

Universität Hamburg

Abstract

Der Beitrag stellt die Frage, inwieweit es Videospiele möglich ist, das moralische Urteilsvermögen von Spieler/innen und Spielern zu stärken. Er geht von der Prämisse aus, dass es gerade nicht die mehr oder weniger sichtbar in Videospiele eingeschriebenen kohärenten Wertesysteme sind, sondern vielmehr die Momente moralischer Uneindeutigkeit und Ambivalenz. Aufbauend auf dem moralphilosophischen Konzept des moralischen Dilemmas sowie auf medientheoretischen Überlegungen zum Computerspiel wird argumentiert, dass die spezifische Medialität des Spiels als Regelsystem solche moralische Ambivalenz tendenziell verhindert. Dies wird durch die Analyse populärer Videospiele wie *INFAMOUS*, *FALLOUT 3* oder *HEAVY RAIN* veranschaulicht: Mit jeweils unterschiedlichen Strategien versuchen diese Spiele, moralisch bedeutungsvolle Entscheidungen in ihre Spielmechanik zu integrieren. Es zeigt sich, dass der Versuch moralische Ambivalenz auszudrücken desto eher gelingt, je mehr sich diese Titel vom idealtypischen Regelspiel entfernen, narrative Formen integrieren und die Erwartungen an ein (fares) Spiel unterlaufen.

Einleitung

Videospiele vermitteln Werte. Diese scheinbar selbstverständliche Feststellung ist nicht nur die Grundlage öffentlicher Debatten um negative Wirkungen bestimmter Spielegenres (z.B. des First-Person-Shooters) auf ihre Spieler/innen, sondern gleichzeitig auch Bedingung der positiven Erwartungen, die sich an Educational und Serious Games richten. Schaut man genauer hin, drücken sich hier allerdings zwei nicht selbstverständliche Vorannahmen aus. Zum einen, dass Videospiele bestimmte Normen und Werte eingeschrieben sind, zum anderen, dass Videospiele es vermögen, die ihnen eingeschriebenen Normen und Werte an ihre Spieler/innen zu vermitteln. Die erste Annahme lässt sich vor allem aus der Perspektive einer formalon-

tologischen Betrachtung digitaler Spiele als *Regelsysteme* hinterfragen¹², für die zweite Annahme steht ein empirischer Nachweis noch aus¹³. Der vorliegende Beitrag nähert sich der Frage nach der Moral digitaler Spiele aus einer anderen Perspektive. Die Prämisse ist, dass es nicht nur die mehr oder weniger sichtbar in Videospiele eingeschriebenen Normen und Werte sind, die moralische Reflexion in Spieler/innen und Spielern auslösen können, sondern vielmehr (und vor allem) die *Momente moralischer Uneindeutigkeit und Ambivalenz*. Gerade dort, wo das Spiel keine eindeutigen Wertesysteme repräsentiert, wo es also die Spieler/innen in bedeutsamen Entscheidungssituationen mit moralischer Ambivalenz konfrontiert, kann es jene Art kritischer Reflexion auslösen, die ihr moralisches Urteilsvermögen stärkt. Dies ist aber gleichzeitig – wie zu zeigen sein wird – eine Forderung, die der spezifischen Medialität¹⁴ des Spiels als Regelsystem entgegensteht.

Im Folgenden soll auf Grundlage medientheoretischer Überlegungen zum digitalen Spiel und anhand des moralphilosophischen Konzepts moralischer Dilemmata die Rolle moralischer Ambivalenz in Spielen diskutiert werden. Eine Analyse der häufigsten Formen moralischer Entscheidungen in neueren populären Videospiele soll dabei die Möglichkeiten und Grenzen in der Darstellung moralischer Uneindeutigkeit beleuchten. Dies wirft gleichzeitig ein Licht auf das komplexe Zusammenwirken von Erzähl- und Spielformen in digitalen Spielen.

¹² So argumentiert etwa der Medienphilosoph Rainer Leschke: „Die Regel hingegen ist normativ nicht valide. Sie unterscheidet zunächst nur erfolgreiches Spielen von weniger erfolgreichem. [...] Die normative Bewertung von reinen Regelobjekten ist nahezu ausgeschlossen, eine Mensch-Ärger-dich-nicht Figur kann kaum zum Gegenstand moralischer Reflexion werden“ (Leschke 2009, S. 5). Vgl. hierzu kritisch Zierold (2010, S. 52 ff.).

¹³ In der Kommunikationswissenschaft und Medienpsychologie wurde zwar bereits empirische Untersuchungen zur Wirkung moralischer Konflikte auf die Spieler/innen und zur Übernahme von Handlungslogiken aus dem Spiel durchgeführt, sie kommen allerdings zu unterschiedlichen Ergebnissen (vgl. Klimmt et al. 2008; Hartmann & Vorderer 2010; Shafer 2012; Weaver & Lewis 2012), bezieht sich lediglich auf kurzfristige Effekte (vgl. etwa Rothmund et al. 2011) oder ist auf Experimente beschränkt, die kaum der Logik eines ‚echten‘ Spiels unterworfen sind (vgl. die Ergebnisse von Dogruel et al. 2012 zu moralischen Entscheidungen in virtuellen Welten).

¹⁴ Ich verstehe den Begriff *Medialität* in einem engen Sinne als „das als typisch genommene Set von Eigenschaften, das für einzelne Medien als konstitutiv gesehen wird“ (Hickethier 2003, S. 26). Die Rede von der *spezifischen Medialität* betont damit, wie sich das jeweilige Merkmalsgefüge eines Mediums von anderen Medien abgrenzt.

Moralische Ambivalenz – moralische Dilemmata

Schenkt man großen Spiele-Publishern Glauben, so werden Spieler/innen und Spieler regelmäßig vor bedeutungsvolle moralische Entscheidungen gestellt – das jedenfalls versprechen Titel wie FALLOUT 3 (2008), INFAMOUS (2009) oder DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (2011), die mit Slogans wie „Jede Entscheidung hat eine Konsequenz“, „Die Macht der Wahl“ oder „Held oder Antiheld“ werben. Schon ein stichprobenartiger Blick in einschlägige Online-Foren zu diesen Spielen lässt jedoch daran zweifeln, ob solche Entscheidungen in der Spielpraxis tatsächlich auf Grundlage moralischer Erwägungen erfolgen. Ein bekanntes Beispiel ist die Mission ‚Virmire: Assault‘ im ersten Teil der Rollenspiel-Shooter-Reihe MASS EFFECT (2007): Beim Angriff auf die Basis des Antagonisten Saren muss die Spielerin als Commander Shepard eine schwierige Entscheidung treffen: Um die Detonation einer Bombe sicherzustellen, muss sie einem ihrer Teammitglieder befehlen, ihr Leben zu opfern: Kaidan Alenko oder Ashley Williams, beides vom Computer gesteuerte *non-player characters* (NPCs). Die Begründungen, die Spieler/innen in entsprechenden Forendiskussionen für ihre Entscheidung liefern, reichen von rein spielmechanischen Erwägungen („I let Ashley live. She's a soldier which is like the best class really. Plus I needed the Romance achievement with her“, Neoseeker Forum 2008a) und dem Interesse an bestimmten Spielinhalten („being a male character, I was romancing Ashley, so I didn't want to ruin the subplot“, Neoseeker Forum 2008b) über stark subjektive Präferenzen („i killed off kaiden, solely because he's the same voice from KotOR [= Star Wars: Knights of the Old Republic] as Carth...and no one liked Carth“, Neoseeker Forum 2008c) bis hin zu moralischen Gründen (“I chose Kaidan. He doesn't have a family, and he was suffering from his implants“, Neoseeker Forum 2008d). Die Vielfalt der Begründungen verweist bereits – wenngleich anekdotisch – auf die sehr unterschiedlichen Handlungslogiken, die digitalen Spielen zugrunde liegen. Wie also gestaltet sich das Verhältnis von Moral und Spiel?

Um den mehrfach verwendeten Begriff der moralischen Ambivalenz genauer zu bestimmen und in Hinblick auf digitale Spiele zu problematisieren, soll

auf ein Konzept zurückgegriffen werden, das in der Moralphilosophie eine lange Tradition hat: das moralische Dilemma als eine spezifische Form eines moralischen Problems (vgl. dazu etwa Sinnott-Armstrong 1988; Sellmaier 2008). Die Ethik als Theorie des Guten spricht von moralischen Problemen als solchen, die Eigenschaften oder Konsequenzen haben, die ‚moralisch relevant‘ sind (vgl. Sinnott-Armstrong 1988, S. 8). Diese leicht zirkulär anmutende Aussage führt also auf die Definition von ‚Moral‘ zurück, die freilich in den Philosophien unterschiedlich ausfällt, als Kern jedoch immer ein Set an Handlungsregeln für ‚richtiges Verhalten‘ hat. Moralische Sätze sind in der Regel an bestimmten Idealzuständen ausgerichtet wie Freiheit und Selbstbestimmtheit des Einzelnen, sozialem Zusammenhalt, Menschlichkeit und vor allem Universalität und Gültigkeit für alle rational handelnden Personen (vgl. ebd.).

Ein moralisches Dilemma nun stellt eine Sonderform des moralischen Problems dar. Eine formale Definition findet sich etwa bei Sellmaier (2008):

- In einem moralischen Dilemma bleiben nach Ausschöpfung aller theoretischen Differenzierungsmöglichkeiten mindestens zwei für den Akteur mögliche, einander ausschließende Handlungsoptionen als moralisch geboten übrig. Der Akteur befindet sich in einer Situation, in der er, egal wie er sich entscheidet, nie allen moralischen Erfordernissen nachkommen kann. Es scheint, als wäre die Person zum Scheitern verurteilt. (Sellmaier 2008, S. 37 f.)

Sellmaier identifiziert drei Charakteristika moralischer Dilemmata: das *Fehlen einer eindeutigen Handlungsanweisung*, das *notwendige Versagen* des Akteurs und die *Dringlichkeit* der Entscheidungssituation (vgl. ebd., S. 38). Dringlich sei eine Entscheidung immer dann, „wenn ein Nichtentscheiden moralische Konsequenzen hat, die deutlich schlechter sind als die konkurrierenden Handlungsoptionen.“ (ebd.) Die oben beschriebene Szene aus MASS EFFECT scheint damit ein moralisches Dilemma zu exemplifizieren: Mit dem Zurücklassen eines der beiden Squad-Mitglieder wird die Spielerin zu einer Entscheidung zwischen zwei gleichermaßen ‚unmoralischen‘ Handlungsoptionen gezwungen, die dem Grundsatz ‚menschliches Leben ist zu schützen‘,

der Kern der allermeisten Ethiken ist, entgegensteht. Warum aber wird die Entscheidung, die von den Entwicklern so nachdrücklich als moralisches Dilemma inszeniert wird, von vielen Spieler/innen offenbar nicht als ein solches wahrgenommen?

Moralsysteme – Spielsysteme

Ein Erklärungsansatz schließt an die oben erwähnte formalontologische Betrachtung des Spiels an: Sie unterscheidet jene Aspekte, die das Wesen des Spiels als formales System mit Regeln und Spielzielen ausmachen, von jenen, die es als Medium der Repräsentation oder des Erzählens kennzeichnen (vgl. Frasca 2003; Salen & Zimmerman 2004; Juul 2005). Bezogen auf die moralischen Implikationen dieser beiden Ebenen stellt der Medienphilosoph Rainer Leschke fest:

- Die Regel [...] ist normativ nicht valide. Sie unterscheidet zunächst nur erfolgreiches Spielen von weniger erfolgreichem. Aber die spielerische Leistung hat keine moralische Bedeutung. Spiele sind damit nur unter besonderen Bedingungen überhaupt normativ valide, nämlich dann, wenn sie doppelt codiert sind, wenn sie Spiel und Erzählung gleichermaßen sind. Die normative Bewertung von reinen Regelobjekten ist nahezu ausgeschlossen, eine Mensch-Ärger-dich-nicht (sic!) Figur kann kaum zum Gegenstand moralischer Reflexion werden. (Leschke 2009, S. 5)

Kirsten Zierold (2011) folgt in ihrer Dissertation zur Moral im Computerspiel im Wesentlichen Leschkes Einschätzung, wendet sich aber gegen die strikte Trennung von ludischen und narrativen Formen, die zwar auf einer theoretischen Ebene sinnvoll sei, sich aber in der Rezeption durch Spieler/innen und Spieler nicht immer niederschlägt (vgl. Zierold 2011, S. 53). Tatsächlich lassen sich beide Ebenen nicht ohne Weiteres trennen, da in nicht-abstrakten Spielen Spielziele, Regeln und Spielmechanik letztlich immer über fiktionale Repräsentationen vermittelt sind. Dazu kommt, dass Moralsysteme und Spielsysteme eine strukturelle Ähnlichkeit besitzen. So wie eine Ethik bestimmten Grundsätzen verpflichtet ist (z.B. ‚alle Menschen sind gleich‘) und bestimmten Logiken unterworfen ist (‚wenn X richtig ist, dann

kann das Gegenteil von X nicht richtig sein'), so beruht auch die Logik des Spiels als Regelsystem auf bestimmten Grundsätzen (einer der typischsten dürfte sein: ‚spiele, um zu gewinnen‘) und gehorcht klaren Gesetzmäßigkeiten (z.B. der Spielmechanik, der Spielphysik usw.).

Noch bedeutsamer für die Frage, inwieweit moralische Ambivalenz in Videospielen möglich ist, sind aber die *Unterschiede* zwischen Moral- und Spielsystemen: Zwar basiert das Regelsystem eines Spiels ebenfalls auf einem Bewertungsmechanismus, dessen Unterscheidung in richtig und falsch bezieht sich aber „allein auf die spielinterne Erfolgsbilanz des Spielers“ (Zierold 2011, S. 113 f.). Auch schließen viele Spieldefinitionen die Bedingung ein, dass die Ergebnisse von Spielhandlungen *quantifizierbar* und *unterschiedlich gewertet* sind: „some of the possible outcomes of the game are better than others“ (Juul 2005, S. 40). Mehr noch: Viele Spiele besitzen dominante Strategien, deren Befolgen den größten Spielerfolg verspricht. Damit widersprechen die Anforderungen eines (idealtypischen) Spiels den genannten Charakteristika eines moralischen Dilemmas: Während ersteres verschiedene Spielhandlungen möglichst *eindeutig bewertet* und dadurch effiziente von nicht effizienten Strategien unterscheidet, erfordert letzteres gerade das *Fehlen einer eindeutigen Handlungsanweisung*. Während das Spiel prinzipiell zu gewinnen sein muss (d.h. es muss *Siegebedingungen* besitzen), zeichnet sich das moralische Dilemma gerade durch das *notwendige Versagen* des Akteurs aus.

Es ist dieser Widerspruch zwischen der spezifischen Medialität des Computerspiels als Regelsystem und den Anforderungen moralischer Dilemmata, der dem Integrieren interessanter moralischer Entscheidungen in populären Videospielen tendenziell im Wege steht. Vor diesem Hintergrund sollen im Folgenden die häufigsten Formen ‚scheinbarer‘ moralischer Dilemmata in Videospielen skizziert und anhand aktueller Beispiele veranschaulicht werden. Die Analyse gliedert sich entsprechend den angewandten Design-Prinzipien in sichtbare und unsichtbare Moralsysteme sowie verzweigte Handlungsstränge.

Moralische Entscheidungen in Videospielen

Während sich die nachfolgenden Analysebeispiele auf solche Spiele beziehen, für die moralische Entscheidungen ein zentrales Gameplay-Feature darstellen, sollen zuvor zwei deutlich häufiger anzutreffende Formen erwähnt werden, nämlich solche, bei denen sich die Handlungslogik ausschließlich aus der Erzählung oder ausschließlich aus dem Spiel ergibt.

Der Stealth-Shooter DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (2011) etwa thematisiert in einer Nebenmission das Problem aktiver Sterbehilfe: Die Spielerin verfolgt als Adam Jensen eine Spur, die sie in das Apartment des Privatdetektivs Brent Radfort führt, welcher gerade von Unbekannten angegriffen und schwer verletzt wurde. Mit letzter Kraft gibt er Jensen wichtige Informationen und stellt sich dabei als strenger Gegner von biotechnischem Enhancement heraus – einer Technologie durch deren Einsatz er in einem Krankenhaus gerettet werden könnte. Er aber bittet Jensen um eine tödliche Morphiumspritze, um sein Leiden zu beenden. Die Spielerin kann ihm diese verabreichen – oder eben nicht. Die Entscheidung hat weder Auswirkungen auf den späteren Handlungsverlauf noch auf das Gameplay und erscheint daher kaum als bedeutungsvoll. Vermutlich werden besonders ambitionierte Spieler/innen ohnehin zweimal von einem Speicherpunkt kurz zuvor starten, um beide Ausgänge auf ihre Auswirkungen hin zu überprüfen. Man könnte sagen: *Die Entscheidung ist moralisch, aber nicht bedeutungsvoll im Rahmen des Spiels.*

Die zweite häufig anzutreffende Form sind Entscheidungen, die *bedeutungsvoll im Rahmen des Spiels, aber nicht moralisch sind*: Im Rahmen der *Wanted*-Missionen in RED DEAD REDEMPTION (2010) kann die Spielerin gesuchte Verbrecher jagen und tot oder lebendig ausliefern. Dabei wird vor Beginn der Mission deutlich gemacht: Verbrecher zu töten ist einfacher, bringt aber eine geringe Belohnung; Verbrecher lebendig zu fangen ist schwerer, wird aber mit größeren Mengen spielinterner Währung belohnt. Die moralischen Implikationen sind hier also eher Ornament: Letztlich geht es um das Abwägen einer spielerischen Herausforderung gegenüber dem spielbezogenen Nutzen.

Die genannten Beispiele unterscheiden sich insofern von den nachfolgenden, als dass hier keine Verbindung zwischen narrativer und ludischer Ebene hergestellt wird, weshalb die Relevanz der Entscheidung stets nur auf die eine oder andere Ebene beschränkt bleibt.

Sichtbare Moralsysteme

Sichtbare Moralsysteme stehen in der Tradition früher Pen-and-Paper-Rollenspiele wie *Dungeons & Dragons* (1974) und wurden besonders prominent durch Action-Rollenspiele wie *STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC* (2003) oder *FABLE* (2004). Mit der zunehmenden Übernahme von Rollenspielelementen in andere Genres wie das Action-Adventure oder den First- bzw. Third-Person-Shooter haben sich sichtbare Moralsysteme Genreübergreifend zu einem beliebten Mittel entwickelt, moralische Entscheidungen auch auf spielmechanischer Ebene zu verankern. Im Open-World-Action-Spiel *INFAMOUS* etwa wirken sich viele Entscheidungen, die die Spieler/innen treffen, auf ihre Karma-Wertung („good“ oder „evil“) aus, was nicht nur das Aussehen des *player character* verändert, sondern ebenfalls dessen spielmechanische Fähigkeiten sowie das Verhalten von NPCs (Abb. 2). Da sich allerdings die besten Fähigkeiten nur bei sehr hohen Karma-Wertungen freischalten lassen und sich die Punkteskalen gegenseitig reduzieren, ergeben sich zwei dominante Spielstrategien: eine völlig „gute“ und eine völlig „böse“ Ausrichtung. Die effiziente Spielerin wird sich also zu Beginn des Spiels für einen Spielstil entscheiden und ihre „moralischen“ Entscheidungen konsequent an dieser Entscheidung ausrichten.

Ähnlich gestaltet sich das Moralsystem im bereits erwähnten *MASS EFFECT*, in dem die moralische Ausrichtung des *player character*, Commander Shepard, durch zwei voneinander unabhängige Punktwertungen repräsentiert wird: „vorbildlich“ und „abtrünnig“ (Abb. 3). Anders als in *INFAMOUS* wird also kein klares Gut/Böse-Schema benutzt, sondern der Unterschied zwischen einer diplomatischeren und einer aggressiveren Haltung abgebildet. Beide Werte sind vor allem für die Interaktion mit NPCs relevant, wo sie jeweils exklusive Dialogoptionen freischalten. Zwar kann es sich hier im Gegensatz zu *INFAMOUS* bis zu einem gewissen Punkt lohnen, beide Wertungen zu steigern, manche Dialogoptionen setzen aber auch in *MASS EFFECT* so hohe Wer-

te voraus, dass sich am Ende ebenfalls konsequente Entscheidungen auszahlen.

Wie die Beispiele zeigen, verstärkt die Sichtbarkeit von Moralsystemen prinzipiell die Abkoppelung der Spielhandlungen von moralischen Erwägungen und koppelt sie an die Regelstruktur des Spiels, die bestimmte Spielweisen bevorzugt. Diese dominanten Spielstrategien unterlaufen die moralische Ambivalenz der narrativen Ebene und ersetzen die moralische Reflexion durch die Motivation, die jeweiligen Scores in die Höhe zu treiben.

Unsichtbare Moralsysteme

Eine stärkere Entkoppelung moralischer Entscheidungen von der Spiellogik wird in einigen Spielen durch unsichtbare Moralsysteme erreicht. Im Rollenspiel-Shooter FALLOUT 3 (2008) etwa bekommt die Spielerin zwar nach der Ausführung bestimmter Spielhandlungen die Rückmeldung ‚Karma gestiegen‘ oder ‚Karma gesunken‘, der genaue Wert der Änderung und die Konsequenzen bleiben allerdings unklar. So erfahren die Spieler/innen erst nach und nach, wie sich das Verhalten bestimmter Fraktionen innerhalb des Spiels dem *player character* gegenüber je nach Karmawertung verändert, was nicht nur narrative, sondern auch spielmechanisch relevante Folgen haben kann. Die Entscheidungen in FALLOUT 3 sind dadurch ebenfalls stark an Fragen effizienten Spielens geknüpft, sie werden jedoch durch fehlende Rückmeldung über die Konsequenzen erschwert. Ein noch subtileres Moralsystem liegt im First-Person-Shooter METRO 2033 (2010) vor: Hier hängt der Ausgang der Geschichte entscheidend von dem Verhalten der Spielerin im Spielverlauf ab, ohne dass dies vorher explizit kommuniziert würde. Stattdessen werden u.a. viele kleine Interaktionen mit NPCs registriert und zu einem Profil des *player character* zusammengefügt, das schließlich über die verfügbaren Handlungsoptionen am Ende des Spiels entscheidet.

Unsichtbare Moralsysteme sind vor allem deshalb selten in populären Spielen anzutreffen, da sie tendenziell der Logik eines Regelspiels widersprechen und so die Erwartungen an ein (Mainstream-)Spiel enttäuschen können. Quantifizierbare Ausgänge und klares Feedback über Konsequenzen von Spielhandlungen, die im Zentrum klassischer Spieldefinitionen stehen, sucht man hier vergeblich – der Spielerin wird die Grundlage für eine spielmecha-

nisch effiziente Entscheidung entzogen. Zwar kann ein solches System tatsächlich moralische Dilemmata hervorbringen (vgl. dazu Schulzke 2009), es schafft dies jedoch nur insoweit, wie es die Logik des Regelspiels außer Kraft setzt. Außerdem kann es durch die Konsultation spielexterner Quellen erneut zu einem spielmechanischen Problem reduziert werden: So werden in den entsprechenden Wikis zu FALLOUT 3 und METRO 2033 alle Konsequenzen der jeweiligen Entscheidungen dokumentiert und bewertet – die unsichtbaren Moralsysteme werden sichtbar gemacht.¹⁵

Verzweigte Handlungsstränge

Die dritte Art moralischer Entscheidungen, die man in Spielen vorfindet, sind solche, die signifikante Auswirkungen auf den Handlungsverlauf des Spiels haben. Im Extremfall würden Spieler/innen je nach Entscheidung sehr unterschiedliche Versionen desselben Spiels erleben, wodurch die Entscheidung nicht allein auf dem Vergleich spielbezogener Vor- und Nachteile beruhen kann, sondern auch die Frage einschließt, welche Spielinhalte und Spielformen für den Rest des Spieldurchlaufs präferiert werden. Solche Formen moralischer Entscheidungen sind in aktuellen Computerspielen selten anzutreffen, da sie die kostspielige Produktion von Zusatzcontent erfordern, zu der dann nur die Hälfte der Spieler/innen Zugang hätte. Storyzentrierte Spiele wie HEAVY RAIN (2010) versuchen daher, eine lineare Haupthandlung mit einzelnen kritischen Entscheidungen anzureichern, die erst viel später aufgegriffen werden und dann die Haupthandlung merklich – aber nicht völlig – verändern. In HEAVY RAIN findet sich ein Beispiel für ein moralisches Dilemma in der Mitte des Spiels: Als Ethan Mars ist die Spielerin auf der Suche nach Hinweisen, um Ethans Sohn aus den Fängen eines Serienmörders zu befreien. Dieser hinterlässt Ethan eine Reihe von Aufgaben, die seinen Willen und sein Durchhaltevermögen auf die Probe stellen. Die vierte Aufgabe sieht vor, dass er einen ihm unbekanntem Mann in dessen eigenem Apartment ermordet. Der Mann entpuppt sich zwar einerseits als Killer und Drogendealer, andererseits als Ehemann und Vater. Vor die

¹⁵ Beispiele finden sich etwa im englischen FALLOUT 3-Wiki unter <http://fallout.wikia.com/wiki/Karma> (zuletzt am 17.10.2012) oder im englischen METRO 2033-Wiki unter http://metrovideogame.wikia.com/wiki/Moral_Points (zuletzt am 17.10.2012).

Entscheidung gestellt, den Dealer zu erschießen, wird die Szene nur deshalb für die Spielerin zum moralischen Dilemma, weil klar ist, dass es in HEAVY RAIN keine effizienten oder ineffizienten Handlungsoptionen gibt. Stattdessen beruht die Entscheidung darauf, welche innere Entwicklung der Protagonist nehmen soll oder welchen Ausgang der Geschichte die Spieler/innen aktualisieren möchten. Ein ‚interaktiver Film‘ wie HEAVY RAIN, für den das Erfüllen klarer Siegbedingungen nicht an erster Stelle steht, kann also gerade deshalb bedeutungsvolle moralische Dilemmata konstruieren, weil er stärker der Medialität des Films als des Computerspiels verpflichtet ist.

Zusammenfassung

Computerspiele drücken Normen und Werte aus – nicht nur auf der narrativen Ebene, sondern auch durch das Markieren dominanter Spielstrategien und verfügbarer Handlungsoptionen. Wie die eingangs angestellten Überlegungen zur Medialität des Computerspiels gezeigt haben, ist es aber genau aus diesem Grund dem Spiel kaum möglich, moralische Ambivalenz auszudrücken, ohne dass diese von der Spiellogik ‚überschrieben‘ würde. Dies hat sich auch in der Analyse der häufigsten Formen moralischer Entscheidungen in neueren populären Videospielen gezeigt: Je mehr sich digitale Spiele vom Idealtypus des Regelspiels entfernen, desto eher können sie moralische Probleme auf eine bedeutungsvolle Weise thematisieren. Zu einem ähnlichen Ergebnis kommt auch Zierold (2011): „Jene Spiele, die eine Präferenz für narrative Formen aufweisen, sind eher geeignet, Fragen der Moral aufzuwerfen und dem Spieler auch moralisch motivierte Bezugnahmen abzuverlangen“ (Zierold 2011, S. 225).

Man könnte sagen: Bedeutungsvolle moralische Entscheidungen fangen dort an, wo das Spiel aufhört. Sie werden möglich, *erstens* wenn dem Spieler wichtige Informationen vorenthalten werden, wie z.B. über die verfügbaren Handlungsoptionen, über die Konsequenzen seines Handelns (wie in HEAVY RAIN) oder die Markierung der Entscheidung selbst (wie in METRO 2033). Sie funktionieren *zweitens*, wenn alternative Belohnungen in die Abwägung der Entscheidung einbezogen werden müssen, zum Beispiel die emotionale Gratifikation, eine solide eingeführte Nebenfigur zu retten. Dies schafft etwa

eine Spielreihe wie MASS EFFECT dadurch, dass sie sehr viel Zeit in die Charakterisierung und Weiterentwicklung von *non-player characters* investiert. Moralische Ambivalenz kann sich *drittens* durch einen starken Kontrast zwischen ludischen und narrativen Anforderungen eines Spiels ergeben: Im Third-Person-Shooter SPEC OPS: THE LINE werden den Spieler/innen auf der spielmechanischen Ebene kaum Wahlmöglichkeiten gegeben, die Spielhandlungen folgen weitgehend den Konventionen des Militärshooters. Auf der narrativen Ebene wird jedoch das (unfreiwillige) Handeln der Spieler/innen immer wieder in Frage gestellt und durch Emotionalisierungsstrategien als moralisch falsch markiert. Damit werden freilich noch keine moralischen Entscheidungen möglich, das moralische Dilemma liegt vielmehr in den widersprüchlichen Anforderungen der narrativen und der ludischen Ebene. Schließlich kann sich *viertens* moralische Ambivalenz in Videospielen dadurch ausdrücken, dass die einzig ‚richtige‘ Spielentscheidung das Verweigern des Spiels selbst ist. Ein Beispiel hierfür ist Gonzalo Frascas SEPTEMBER 12TH (2003), das als Allegorie auf den Krieg gegen den Terrorismus funktioniert (Abb. 6). Da bei jedem Versuch, die Terroristen durch Raketenbeschuss auszuschalten, die Zahl der Terroristen steigt, drückt sich das Dilemma des ‚War on Terror‘ gerade in der Nichtspielbarkeit des Spiels aus.

Literatur

- Dogruel, L., Jöckel, S. & Bowman, N. (2012) Elderly people and morality in virtual worlds: A cross-cultural analysis of elderly people’s morality in interactive media. *New Media & Society*, online veröffentlicht am 6.7.2012.
- Frasca, G. (2003) „Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology“. In: Wolf, M. / Perron, B. (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York/London: Routledge, S. 221-236.
- Hartmann, T. & Vorderer, P. (2010) It's okay to shoot a character: Moral disengagement in violent video games. *Journal of Communication*, 60 (1), S. 94-119.
- Hiekkethier, K. (2003) *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart: Metzler.
- Juul, J. (2005): *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge/London: MIT Press.
- Klimmt, C., Schmid, H., Nosper, A., Hartmann, T., & Vorderer, P. (2008) Moral management: Dealing with moral concerns to maintain enjoyment of violent video games. In: Jahn-Sudmann, A. & Stockmann, R. (Hg.) *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon*. Hampshire, U.K.: Palgrave. S.108-118.

- Leschke, R. (2009) Gewalt als Form. Manuskript des Vortrags vom 19. Februar 2009, gehalten an der Justus-Liebig-Universität Gießen [Online]. Verfügbar unter: http://www.rainerleschke.de/downloads/pdf/leschke_2009_gewalt_als_form.pdf [zuletzt am 15.10.2012].
- Neoseeker Forum (2008a) Re: Kaidan or Ashley? Forumbeitrag von 'Fury' [Online]. Verfügbar unter: <http://www.neoseeker.com/forums/27091/t1072321-kaidan-ashley-major-spoilers-if-read-this-before-finishing-game-your-life-ruined/> [zuletzt am 16.10.2012].
- Neoseeker Forum (2008b) Re: Kaidan or Ashley? Forumbeitrag von 'The Blue Flame' [Online]. Verfügbar unter: <http://www.neoseeker.com/forums/27091/t1072321-kaidan-ashley-major-spoilers-if-read-this-before-finishing-game-your-life-ruined/> [zuletzt am 16.10.2012].
- Neoseeker Forum (2008c) Re: Kaidan or Ashley? Forumbeitrag von 'Scorcher' [Online]. Verfügbar unter: <http://www.neoseeker.com/forums/27091/t1072321-kaidan-ashley-major-spoilers-if-read-this-before-finishing-game-your-life-ruined/> [zuletzt am 16.10.2012].
- Neoseeker Forum (2008d) Re: Kaidan or Ashley? Forumbeitrag von 'drewfus2' [Online]. Verfügbar unter: <http://www.neoseeker.com/forums/27091/t1072321-kaidan-ashley-major-spoilers-if-read-this-before-finishing-game-your-life-ruined/3.htm> [zuletzt am 16.10.2012].
- Rothmund, T., Gollwitzer, M. & Klimmt, C. (2011) Of virtual victims and victimized virtues: Differential effects of experienced aggression in video games on social cooperation. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 37 (1), S. 107-119.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge/London: MIT Press.
- Schulzke, M. (2009) Moral Decision Making in Fallout. In: *Game Studies* 9 (2) [Online]. Verfügbar unter: <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke> [zuletzt am 16.10.2012].
- Sellmaier, S. (2008) *Ethik der Konflikte. Über den moralisch angemessenen Umgang mit ethischem Dissens und moralischen Dilemmata*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Shafer, D. M. (2012) Moral Choice in Video Games: An Exploratory Study. *Media Psychology Review*, 5 (1). [Online] Verfügbar unter: http://www.mprcenter.org/mpr/index.php?option=com_content&view=article&id=218&Itemid=187 [zuletzt am 15.10.2012].
- Sinnott-Armstrong, W. (1988) *Moral Dilemmas*. Oxford/New York: Blackwell.
- Weaver, A. & Lewis, N. (2012) *Mirrored Morality: An Exploration of Moral Choice in Video Games*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, online veröffentlicht am 27.9.2012.
- Zierold, K. (2011) *Computerspielanalyse. Perspektivenstrukturen, Handlungsspielräume, moralische Implikationen*. Trier: WVT.

Zitierte Spiele

- Deus Ex: Human Revolution (Eidos Montreal/Square Enix 2011)
- Fable (Lionhead/Microsoft 2004)
- Fallout 3 (Bethesda 2008)
- Heavy Rain (Quantic Dream/Sony 2010)
- Infamous (Sucker Punch/Sony 2009)
- Mass Effect (BioWare/Microsoft 2007)
- Metro 2033 (4A Games/THQ 2010)
- Red Dead Redemption (Rockstar 2010)
- Spec Ops: The Line (Yager/2K Games)
- Star Wars: Knights of the Old Republik (BioWare/LucasArts 2003)