

Auch die PlayStation-Serie Infamous behandelt moralische Entscheidungen, mit denen wir sogar unterschiedliche Fähigkeiten freischalten. Doch auch hier geben die Entwickler vor, was »gut« und was »böse« ist.

MORAL IN SPIELEN

SCHLUSS MIT DER MORALPREDIGT

Wer soll sterben, wer darf leben? Und welche Konsequenzen haben unsere Entscheidungen?
Die Zeiten der Pixelunschuld sind längst vorbei. Spiele konfrontieren uns mit moralischen Dilemmata und ethischen Konflikten und werden dafür – wie etwa die Telltale-Adventures – vielfach gelobt.
Aber wie viel Moral steckt wirklich in Spielen?



Die Autorin

Nora Beyer (29) ist wahrscheinlich einzige Person weltweit, die über den bösen Zauberer Irenicus im finalen Boss-Kampf von Baldur's Gate 2 mit einer legendären Grip-temperatur von 39,2 Grad triumphiert hat – Aufopferung für Faerûn! Wenn sie nicht gerade spielt, schreibt sie über Spiele, am liebsten über Metathemen. Sie hat auch studiert. Daher auch die elitäre Erwähnung des Begriffs »Meta«. Am liebsten sind ihr Spiele, die etwas anders machen als bisher, etwa Pony Island oder Thomas Was Alone. Aber sie sammelt auch gerne Schutt für ihre Blechvilla in Fallout 4.

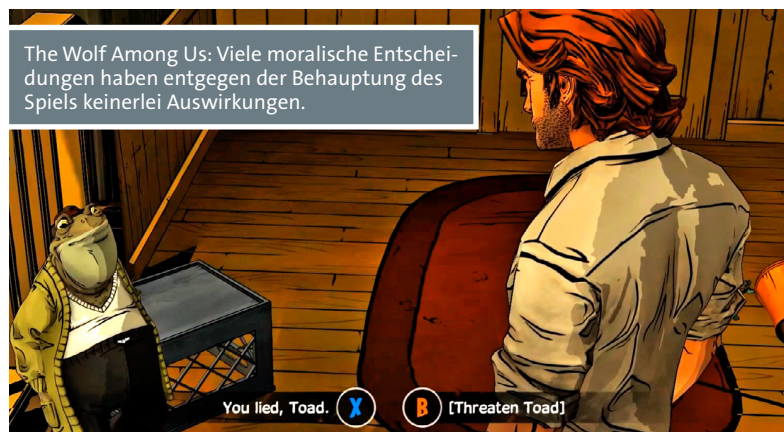
Wenn wir herausfinden wollen, wie viel Moral in Spielen steckt, müssen wir erst mal herausfinden, was an Spielen überhaupt moralisch ist. Dabei hilft uns Miguel Sicart, der Spielewissenschaftler und legendäre Verfechter des in Deutschland beschlagnahmten Rockstar-Titels Manhunt – aus ethischer Perspektive, versteht sich. Spiele sind zunächst mal Objekte, die uns in simulierte Umgebungen versetzen, mit denen wir auf bestimmte Art und Weise interagieren. Damit das klappt, müssen wir uns auf die Regeln dieser Interaktion einlassen. Klar. Wenn ich mich in Battlefield 1 weigere, Gebrauch von meiner Waffe zu machen, dann ist das zwar pazifistisch löblich, verhindert aber die Interaktion. Damit wir also etwas mit dem Spiel anfangen können, unterwerfen wir uns dessen Regeln. Umgekehrt heißt das: Das im Spiel geltende Regelwerk bestimmt die möglichen Aktionen, definiert also unser Verhalten und unsere Identität als Spieler. In Battlefield 1 haben wir gar keine andere Wahl, als

ein Soldat zu sein. Punkt. Außerdem hat jedes Spiel eine vorgegebene Umgebung, eine Spielwelt, in der die Erzählung stattfindet und in der wir uns bewegen. Sie ist quasi das Zierdeckchen, das übers Regelwerk gestülpt wird. Jedes Spiel besteht aus diesen zwei Komponenten: Regelwerk und Spielwelt.

Und wo steckt nun die Moral? Im Regelwerk? In der Spielwelt? In beidem? Sicart meint, das ethische Potenzial eines Spiels liege vor allem im Regelwerk: »Die Art und Weise, wie Spiele designed werden, und wie dieses Design die Spieler zu bestimmten Entscheidungen ermutigt, ist relevant [...]«. So ganz koscher kommt uns das jedoch nicht vor. Irgendwie wirkt doch beides wichtig, Welt und Regeln. Aber folgen wir fürs Erste Sicarts Argumentation. Also: In den Spielregeln steckt die Moral. Jetzt die These: Ethisch relevant sind Spiele dann, wenn sie uns als Spieler mit ethischen Entscheidungen konfrontieren – oder wenn die Regeln des Spiels selbst ethische Fragen aufwerfen. Aber



Die GTA-Serie lässt uns in ihrer offenen Spielwelt weitgehend freie Hand und bewertet Unmoral allenfalls dadurch, dass sie gesetzlosen Spielern die Polizei auf den Hals hetzt.



The Wolf Among Us: Viele moralische Entscheidungen haben entgegen der Behauptung des Spiels keinerlei Auswirkungen.

You lied, Toad. [X] [B] [Threaten Toad]



Moral als reine Statistik: Knights of the Old Republic (links) und Mass Effect verteilen Punkte für gute und böse Taten.



genau das machen doch Spiele wie The Wolf Among Us oder Knights of the Old Republic! Oder? Hier liegt der Knackpunkt: Viele der vermeintlich moralischen Spiele sind nicht moralisch.

Wie Spiele uns ihre Moral aufrängen

Das Problem ist die starre Moral vieler Spiele. Das hört sich erst einmal nach einem Widerspruch an. Wie kann gerade ein moralisches Spiel nicht moralisch sein? Also von vorne. Wie verlaufen moralische Konflikte in Spielen oft? Wir werden direkt mit – meist binären – moralischen Dilemmata konfrontiert, dürfen zwischen zwei oder auch mal drei vorgefertigten Optionen wählen, und das Spiel nimmt dann abhängig von unseren Entscheidungen die entsprechende Wendung. Das zumindest wird uns weisgemacht in Spielen wie The Wolf Among Us, The Walking Dead, Bioshock oder Knights of the Old Republic. All diese Spiele stellen uns vor unangenehme Entscheidungen. In The Wolf Among Us müssen wir etwa überlegen, ob wir den schrulligen Mr. Toad vor seinem Sohn demütigen oder nicht. In The Walking Dead obliegt uns sogar die Entscheidung zwischen Leben und Tod von Charakteren. In Knights of the Old Republic können wir auf gewalttätige oder freundliche Art mit Spielfiguren interagieren – Bioware hat sich sein rundes »Radial Dialog Sector«-Dialogfeld, das Entscheidungen von »Drohen« bis »Schmeicheln« umfasst, gar patentieren lassen. Und in Bioshock können wir die jungen Mädchen nachempfundenen Little Sisters entweder verschonen oder töten und dadurch Ressourcen gewinnen.

Aber wie viel Moral steckt tatsächlich in diesen Entscheidungen? Die Entscheidung, die Little Sisters zu töten oder leben zu lassen, ist auf den ersten Blick moralisch dramatisch. Aber was zeichnet moralisch dramatische Entscheidungen vor allem aus? Richtig: Dass ihre Konsequenzen dramatisch sind. Dramatisch anders, je nachdem, wie wir uns entscheiden. Das aber ist nicht der Fall. In Bioshock macht es formal kaum einen Unterschied, ob wir die Little Sisters leben lassen oder nicht. Wenn wir sie verschonen, werden wir mit einer vergleichbaren Menge der Ressource Adam belohnt wie ein kaltblütiger Killer. Unsere Entscheidung beeinflusst nicht den Verlauf des Spiels, sondern lediglich das Ende, das Little-Sister-Mörder als kriegslüsterne Diktatoren abstempelt. Das wirkt umso befremdlicher, weil sich unser Handeln zuvor kein bisschen auf den Spielverlauf ausgewirkt hat. Bioshock marginalisiert damit den unmittelbaren Einfluss unserer moralischen Wahl. Das ist eine Art und Weise, wie

Spiele an Moral scheitern: Indem das zu kurz kommt, was moralische Dilemmata auszeichnet – deren Konsequenzen.

Interaktive Moralpredigten

Was ist aber jetzt mit entscheidungslastigen Spielen wie The Wolf Among Us und The Walking Dead? Bei denen haben die im Spiel getroffenen moralischen Entscheidungen doch Folgen. Gelingt es denen also besser mit der Moral? Nein. Auch wenn unsere moralischen Entscheidungen hier unterschiedlichere Konsequenzen haben als in Bioshock, bleibt das Kernproblem: Das Spiel drängt uns seine Moral auf. Deutlich wird das am Beispiel des Entscheidungsbaums in The Walking Dead. Es gibt zwar eine Vielzahl von – meist binären – Entscheidungen für entweder A oder B mit zunächst unterschiedlichen Konsequenzen. Die Handlungsstränge laufen aber an Knotenpunkten immer wieder zusammen. Trotz der dramatischen Inszenierung führen sie also letztlich zum selben Ausgang. Ähnliches gilt beispielsweise am Ende des ersten Mass Effect, wenn wir uns dafür oder dagegen entscheiden können, die Mitglieder des Citadel-Rates zu retten. Das klingt folgeschwer, wirkt sich in Mass Effect 2 aber nur dahingehend aus, dass eventuell andere Personen im Rat sitzen, die genauso handeln wie die Verstorbenen.

All das hat ökonomische Gründe. Es wäre verschwenderisch, bis ins kleinste Detail verästelte Entscheidungsstränge einzubauen und so ganze Spielbestandteile zu schaffen, die unter Umständen nie abgerufen würden. Der Clou ist, dem Spieler den Eindruck zu vermitteln, dass er nur 40 Prozent des Spiels gesehen hat, wenn es in Wahrheit 90 Prozent waren. So viel zu bedeutungsvollen Konsequenzen. The Walking Dead oder The Wolf Among Us sind moralisch also viel seichter, als wir denken.

Das ist das eine. Auch hier sind die Konsequenzen weit weniger dramatisch, als das Spiel uns weismachen will. Das grundlegendere Problem ist aber: Durch die starr vorgegebene Schematik des Entscheidungsbaums setzt das Spiel uns (s)eine rigide moralische Agenda vor die Nase, in der wir als Spieler ausschließlich die ethischen Möglichkeiten haben, die uns das Spiel vorgibt. Das Spiel diktiert uns, welche moralischen Entscheidungen es in welcher Situation gibt und welche Folgen die-



Zumindest in seinem Kampagnenprolog stellt Battlefield 1 die moralische Ausweglosigkeit des Krieges dar: Wir haben keine andere Wahl, als wieder und wieder zu sterben. Im Multiplayer spiegelt sich das aber nicht wieder, da geht's ums Spektakel.



se haben. Es drängt uns seine moralischen Überzeugungen auf Platz für eigene Reflexion ist da nicht. Gerade das wäre aber ethisch! Viele vermeintlich moralischen Spiele sind also deshalb nicht moralisch, weil sie uns schlicht vorgeben, was richtig ist und was nicht, anstatt moralisch relevante Fragen aufzuwerfen und uns als Spieler diese selbst bewerten und durchdenken zu lassen. Weil sie uns moralisch entmündigen.

Telltale ist moralisch irrelevant

In diesem Sinne sind gerade Spiele amoralisch, die uns wie *The Wolf Among Us* oder *The Walking Dead* vermitteln, Moral sei ein stringentes System, das einer berechenbaren Logik folgt. Weil sie keinen Platz lassen für unsere eigene moralische Auseinandersetzung mit dem Spiel. Amoralisch, weil uns das Spiel einen Ort verweigert für die moralische Reflexion. Das ist nicht unmoralisch. Es ist einfach moralisch irrelevant. Denn diese Entscheidungen erzählen uns nur eine einzige Geschichte, beispielsweise diejenige, was in *The Walking Dead* passiert, wenn ich mich für Shawn statt für Duck entscheide. Natürlich ist es schwer zu ertragen, wenn Duck stirbt, ein Kind. Eine allgemeine Aussage über das Gewicht und Konfliktpotenzial moralischer Entscheidungen kann das Spiel damit aber nicht treffen. Weil es eben die Vielfalt möglicher Konsequenzen und die Prozesshaftigkeit des Moralischen nicht abbildet, sondern nur A oder B kennt.

Auch bei Spielen wie *Knights of the Old Republic* oder eben *Mass Effect*, die Moral als eindeutiges Punktesystem abbilden, ist es mit dem moralischen Tiefgang nicht weit her. Unsere Möglichkeiten, moralisch zu interagieren, sind meist banal – beispielsweise entlocken wir unserem Gegenüber Informationen entweder mit Überredungskunst oder roher Gewalt. Je nachdem, ob wir den bösen oder guten Weg wählen, erhalten wir in *Knights of the Old Republic* »Dunkle-Seite-Punkte« oder »Helle-Seite-Punkte«, in *Mass Effect* Paragon- und Renegade-Zähler. Wieder drückt uns das Spiel eine bestimmte moralische Agenda

Wissen zum Angebot

Wie ist das denn mit dem Unterschied zwischen Moral und Ethik? Vereinfacht gesagt: Moral ist ein bestimmtes Normensystem innerhalb einer Gesellschaft, einer Gruppe oder eben – wie bei uns – innerhalb eines Spiels. Ethik ist eine Reflexionsebene über der Moral. Sie beschäftigt sich mit der Moral beziehungsweise verschiedenen Moralitäten und hinterfragt diese. Wenn wir also über Moral in Spielen nachdenken, dann sind wir im Bereich der Ethik. Wer sich also durch diesen Artikel gearbeitet hat ist, Glückwunsch – ethisch unterwegs!

Wem ist der Fehler aufgefallen?

Wenn es die Regeln sind, die ein Spiel ethisch machen, dann sind alle Spiele ethisch, weil alle Spiele Regeln haben. Erwischt! Oder? Nein. Zwar kann man über alle Spiele ethische Diskussionen führen. Man kann auch Tetris als Gesellschaftsallegorie interpretieren oder Snake als Metapher für die Einsamkeit der menschlichen Gier. Diese ethische Dimension ist aber nicht im Spiel, also nicht in den Regeln oder der Spielwelt, angelegt. Wir können Tetris und Snake seelenruhig spielen, ohne uns mit existenziellen Fragen konfrontiert zu sehen. Kurz: Nicht alle Spiele sind ethisch relevant, nur weil alle Spiele Regeln haben.

Die Verherrlichung des Terrorismus?

Super Columbine Massacre RPG! wurde bei seinem Erscheinen im Jahr 2000 größtenteils verurteilt. Der amerikanische Sender CNN bezeichnete das Spiel als ein Beispiel für eine Subkultur, die den Terrorismus verherrliche, andere nannten es eine »Monstrosität«. Beim sogenannten »Slamgate 2006« boykottierten mehrere Entwickler und Publisher das Slamdance-Festival, nachdem die Nominierung von *Super Columbine Massacre RPG!* für den Spielewettbewerb *Guerilla Games Competition* von Festivaldirektor Peter Baxter fallengelassen wurde. Nur stockend änderte sich die Perspektive auf das Spiel. Die britische Tageszeitung *The Guardian* schrieb 2007, *Super Columbine Massacre RPG!* symbolisiere ein wachsendes Verständnis dafür, dass Spiele mehr zu sagen hätten als »Töte den Gegner«.



auf: Was gut und was böse ist, gibt Bioware vor. Aber das ist nicht alles. Das Spiel marginalisiert außerdem seinen vorgeblichen moralischen Anspruch, indem es Moral zu einer rein statistischen statt einer ethischen Entscheidung macht. Das ist die andere Art und Weise, wie die Integration von Moral in Spielen scheitert: Die Komplexität der Moral wird radikal reduziert auf eine begrenzte normative Agenda, die uns Spielern als moralisch dramatisch und alternativlos vermittelt wird.

Moralisch relevante Spiele

Ein moralisch ernstzunehmendes Spiel müsste uns mit moralischen Fragen konfrontieren, ohne Antworten vorzuschreiben. So etwas gibt es. Im Indie-Titel *September 12th* lenken wir ein Zielfernrohr, das an ein Scharfschützengewehr erinnert. Aus der isometrischen Ansicht zielen wir auf eine Stadt im Mittleren Osten, in deren Gassen Menschen unterwegs sind. Manche sind bewaffnete Terroristen. Wir zielen und schießen. Aber da stellt sich heraus, dass unser Zielfernrohr nicht zu einem präzisen Scharfschützengewehr gehört – stattdessen verschießen wir eine Rakete. Wir treffen einen Terroristen, töten aber dabei auch

Zivilisten und zerstören Häuser in der unmittelbaren Umgebung. Mit jedem Zivilisten, den wir töten, werden andere Zivilisten zu Terroristen. *September 12th* ist eine Simulation. Es hat kein Ende und kein Ziel. Die einzige Möglichkeit, es zu gewinnen, besteht darin, es nicht zu spielen. So konfrontiert uns das Spiel mit moralischen Fragen, ohne einfache Lösungen anzubieten.

Auch im »Walking Simulator« *The Stanley Parable* steckt moralische Tragweite. Der Erzähler gibt uns ausdrückliche Anweisungen, wie wir uns verhalten sollen. Aber das Spiel ermöglicht uns, diese Anweisungen nicht zu befolgen. Unser potenziell aufrührerisches Verhalten wird dann wiederum vom Erzähler kommentiert. *The Stanley Parable* ist eine boshafte Fußnote auf den freien Willen. Aber gerade dadurch, dass das Spiel die Möglichkeit integriert, nicht mitzuspielen, regt es zum Nachdenken an.

Die Fremdbestimmtheit als moralisches Problem ist Thema in *Valiant Hearts*. UbiSofts Adventure erzählt die Geschichte von verschiedenen Charakteren, die durch Umstände, auf die sie selbst keinen Einfluss haben, in die Wirren des Ersten Weltkrieges stolpern. Bezeichnend ist, dass wir als Spieler bis zuletzt das Gefühl des Getriebenseins haben. Emile, einer der Hauptcharaktere auf französischer Seite, rennt mit der Standarte in der Hand über das Schlachtfeld. Neben ihm laufen und fallen Soldaten im Bombenhagel. Wir steuern Emile und haben doch fast keine Kontroll-

le. Wir können langsamer laufen, aber nicht anhalten oder umkehren. Valiant Hearts lässt nicht zu, dass wir uns anders entscheiden, Emile ist ein Spielball und der Moral der kriegstreibenden Parteien unterworfen.

Ein anderes, radikales Beispiel ist Super Columbine Massacre RPG! Darin spielen wir Eric Harris und Dylan Klebold, die beiden Schüler, die 1999 an der Columbine High School um sich schossen. Die Spielmechanik folgt dem üblichen Regelwerk von Rollenspielen. Wir müssen Gegner taktisch bekämpfen. Nur dass diese Gegner hier unsere Mitschüler und Lehrer sind. Die Spannung, die wir beim Spielen empfinden, entsteht aus dem Konflikt zwischen unserem Spieler-Ich, das mit der Mechanik ähnlicher Spiele vertraut ist und daher weiß, was es zu tun hat, und unserem realen Ich, das sich des realen Kontexts des Amoklaufs und dessen kultureller Bedeutung bewusst ist. Das Spiel bringt uns zum Nachdenken, weil es uns vor den Kopf stößt.

Auch Blockbuster können Moral

Aber Moral können nicht nur Indie-Spiele. Auch Blockbuster-Spiele zeigen moralische Ansätze, die auf Selbstreflexion statt auf Unmündigkeit basieren. So stellt Obsidians Rollenspiel Tyranny das übliche Moralsystem kurzerhand auf den Kopf: Statt einer Skala von »guten« bis »bösen« Entscheidungsmöglichkeiten gibt es hier nur verschiedene Schattierungen von schlimm. Das zeigt schon die Rolle unserer Spielfigur: Wir sind der Handlanger eines tyrannischen Herrschers, der die Welt versklaven

will. Konsequenterweise haben wir als moralisch fragwürdige Spielfigur konstant fragwürdige Entscheidungen zu treffen. Formal kommt uns das aus ähnlichen Titeln wie Baldur's Gate und Icewind Dale zunächst bekannt vor: Wir haben verschiedene Dialogoptionen, die – meistens von oben nach unten zunehmend »böse« – verschiedene Entscheidungen ermöglichen. Der Clou in Tyranny: Es gibt keine klar »guten« Optionen. Beispielsweise gibt es zwei zerstrittene Armeefraktionen. Die eine lässt Gefangene rigoros töten, die andere ist ein chaotisch-brutaler Haufen, der Unterworfenen in blutige Zweikämpfe zwingt, um neue Rekruten zu gewinnen. Nichts davon ist »gut«. Und dann gibt es noch die Rebellen, die sich unserer Herrschaft widersetzen und denen wir helfen können – wohlwissend, dass sie ihr aussichtsloser Widerstand das Leben kosten wird.

Es gibt keine Perspektive, keine Zukunft in dieser Welt, außer der Sklaverei. Soll man um eine Freiheit kämpfen, die man niemals genießen wird? Und darf man dafür gar zu terroristischen Mitteln greifen? Tyranny selbst kommentiert das nicht, verweigert klare Schwarzweiß-Aussagen. Keine der Fraktionen, weder wir als Spieler noch die Rebellen sind als rechtschaffene Helden gekennzeichnet, wie es in typischen Rollenspielen der Fall ist. Tyranny verweigert klassische Rollenverteilungen. Wir sind so moralisch »leer« wie das Regime, das wir vertreten, und die zerrissene Welt, die uns umgibt. Das ist düster, aber lässt uns den nötigen Freiraum, selbst darüber nachzudenken, was »gut« und »böse« denn eigentlich bedeuten.

Sieben moralisch relevante Spiele



September 12th stellt das Entmenslichte im Begriff »Kollateralschaden« und die sinnlose Zirkularität des Krieges bedrückend dar.



Valiant Hearts zeigt anhand individueller Geschichten die moralische Fremdbestimmtheit in Extremsituationen.



In Super Columbine Massacre RPG! schlüpfen wir in die Rolle zweier Amokläufer in klassischem Rollenspiel-Setting: Verstörend.

The Stanley Parable erlaubt, dass wir uns gegen das Spiel und seinen Erzähler stellen.



DayZ schafft einen Platzhalter für Moral. Was moralisch möglich ist, entscheiden die Spieler durch ihre Interaktionen miteinander.



Tyranny kennt nur graduelle Abstufungen der Unmoral und bringt uns gerade dadurch zum Nachdenken.



Die Witcher-Reihe beweist, dass Moral in Spielen nicht weniger komplex sein muss als in der Realität.



Bioshock: Ob wir die Little Sisters retten (links) oder töten, macht kaum einen Unterschied.

Spiel ohne Kompass

Auch der Survival-Titel DayZ hat das Potenzial, moralisch relevant zu sein. Der Ansatz, uns Spielern möglichst viel Freiheit in der Interaktion zu lassen und uns gleichzeitig in eine Konfliktsituation (Zombies! Postapokalypse!) zu werfen, ist grundsätzlich spannend. Wie verhalten wir uns? Wie gehen wir miteinander um? DayZ ist das Stanford Prison Experiment unter den Spielen. Im 1971 an der Stanford-Universität durchgeführten Experiment wurde eine Gruppe von Studenten in Wärter und Gefangene eingeteilt und in ein fiktives Gefängnis gesteckt. Nur mit der Macht oder Ohnmacht ihrer jeweiligen Rolle bewaffnet, eskalierte das Experiment innerhalb kürzester Zeit. Gefangene wurden durch sadistische Wärter misshandelt, Aufstände brachen aus. Nach nur sechs Tagen musste das Experiment abgebrochen werden. Man gebe ein paar Menschen Schlagstöcke, sperre sie auf engem Raum zusammen und sehe, was passiert. Das Rezept ist ähnlich bei DayZ. Unter der Prämisse der Ressourcenknappheit und nur mit dem Nötigsten ausgerüstet werden ein paar Spieler auf einer Insel ausgesetzt. Das Spiel selbst gibt kein Ziel vor – abgesehen vom nackten Überleben. Moralisch Handeln bleibt jedem selbst überlassen. Das Regelwerk von DayZ erlaubt es, Mitspielern zu helfen, aber auch, sie zu foltern. Bewertet wird das nicht, Sanktionen fehlen. Wie wir uns im Spiel verhalten, ist unsere Entscheidung. Bislang heißt es freilich oft: Erst das Fressen, dann die Moral. Viele Spieler eröffnen bei Sichtkontakt das Feuer. Aber es gibt auch die anderen Geschichten, wo Neulingen Ressourcen geschenkt werden. Wo Koalitionen gegründet werden, um sich gegenseitig zu beschützen. DayZ und Ableger wie Rust sind virtuelle soziale Experimente, die gerade dadurch so spannend sind, dass sie viel Platz für Moral(en) lassen.

Moralkompetenz: The Witcher

Zu guter Letzt: Es ist die The-Witcher-Reihe, die beweist, dass weder ökonomisches Kalkül noch vermeintlich klassische Heldenrollen eine Ausrede sind. Oben haben wir noch eingeräumt, dass die simplen Entscheidungsbäume von The Walking Dead & Co. wirtschaftlicher Notwendigkeit geschuldet sind. Zugleich schafft es ein Blockbuster wie The Witcher, diesen vermeintlich ökonomischen Zwang über Bord zu werfen. Das wird deutlich, wenn wir uns den Entscheidungsbaum für The Witcher 2 genauer ansehen: Je nachdem, ob wir Elfen-Freiheitskämpfer oder rassistische Königssoldaten unterstützen, trennen sich die Handlungsäste – und treffen anders erst viel später wieder aufeinander, und selbst dann nicht vollständig. Was dazwischen liegt, ist vollkommen unterschiedlich, als Elfen- oder Königshelfer erleben wir unterschiedliche Geschichten an unterschiedlichen Orten.

Unsere moralischen Entscheidungen haben also Folgen, die nicht wieder rückgängig zu machen sind und sich grundlegend unterscheiden. Das mag spielerisch unökonomisch sein, aber moralisch realistisch. Entscheidungen treffen wir in Witcher zudem

oft blind: Wir stehen vor einer Wahl, deren mittel- und langfristige Folgen wir nicht abschätzen können. Ein Beispiel: die Quest »Fremde in der Nacht« aus dem ersten The Witcher. Wir können eine Waffenladung den rebellischen Elfen überlassen oder diese töten. Die Auswirkungen unserer Entscheidung und deren Schwere bekommen wir erst viel später zu spüren. Der Moralphilosoph John Rawls nennt das den »Vorhang der Unwissenheit«. Wir müssen moralische Entscheidungen treffen, ohne mögliche Folgen und deren Wahrscheinlichkeit zu kennen. Der Witcher-Reihe gelingt es, die Komplexität der Moral glaubhaft abzubilden. Schade nur, dass dies vor allem für die ersten beiden Teile gilt. Der dritte bietet zwar auch spannende Entscheidungen, ist aber weniger verzweigt und vorhersehbarer.

Fragen statt Antworten

Wo also steckt jetzt die Moral in Spielen? In der Welt, dem Zierdeckchen, oder im darunterliegenden Regelwerk, das uns zu einem bestimmten Verhalten motiviert? Die Antwort: In beidem! Valiant Hearts kann das Chaos und die Fremdbestimmtheit des Krieges vor allem durch die individuellen Geschichten der Protagonisten herausstellen, also über die Story. Aber zu oft werden Spiele nur auf ihr Äußeres hin abgeklopft, um zu sehen, ob sie moralisch relevant sind: Explizite Gewaltdarstellungen etwa werden als unmoralisch verurteilt, Storys gelobt, die vermeintlich moralische Konflikte aufwerfen. Aber visuelle Darstellungen von Gewalt sind wie die Story Teil der Spielwelt. Wir schauen viel zu oft nur das Zierdeckchen an, obwohl wir es hochheben und auf das Regelwerk schauen müssten, den moralischen Gehalt von Spielen treffen wirklich beurteilen zu können.

Genau das hat Miguel Sicart bei seiner kontroversen »Verteidigung« von Manhunt getan: Ja, Rockstars Skandalspiel ist exzessiv brutal; als Hinrichtungskandidat muss man Gangmitglieder möglichst blutig töten. Die bundesweite Beschlagnahme wegen Gewaltverherrlichung ist zumindest nachvollziehbar. Sicart argumentiert jedoch, dass Manhunt die Taten des Spielers moralisch nicht kommentiert und ihn damit in keine vorgefertigte Norm dränge. Vielmehr wird er gezwungen, sich selbst zu hinterfragen: Was mache ich hier eigentlich? Manhunt hält dem Spieler den Spiegel vor. Wie gesagt, diese Einschätzung ist kontrovers. Aber auch ein wahnsinnig spannendes Gedankenexperiment. In dieser Logik müssten wir radikal umdenken: Ein Splatterspiel wie Manhunt wäre dann moralisch weitaus relevanter als jedes Mass Effect oder jedes Telltale-Spiel.

Gerade bei moralisch vermeintlich herausragenden Spielen wird nämlich klar: Diese Spiele sind amoralisch. Es ist nicht moralisch, wenn uns das Spiel vorschreibt, was richtig und was falsch ist, weil wir unsere moralischen Entscheidungen dann nicht selbst bewerten können. Damit ein Spiel moralisch relevant ist, muss es diese Einordnung dem Spieler übertragen. Uns. Frei nach Spieldesigner Raph Koster (Ultima Online): Die große Frage lautet doch, wie wir Spiele machen, die uns keine »richtigen Antworten geben«. Anders gesagt: Ein moralisch relevantes Spiel gibt keine Antworten. Es stellt Fragen. ★



Der Entscheidungsbaum (rechts) von The Walking Dead ist längst nicht so verästelte, wie man denken könnte.

