

MEDIZINETHIK IN COMPUTERSPIELEN

Utopien der Selbstverbesserung

Rollenspiele behandeln Themen wie Enhancement, Sterbehilfe und Forschungsethik. Der Spieler selbst kann die Handlung beeinflussen.



Foto: Bethesda Software

In „Fallout 3“, das in der fiktiven Unterwasserstadt Rapture spielt, geht es unter anderem um Genmanipulation sowie technisches und medizinisches Enhancement.

Es ist das Jahr 2277. In dem durch einen Krieg zerstörten Großraum Washington leben in einer grünen Oase („Oasis“) die Anhänger der Sekte „Hüter des Hains“. Am Leben erhalten wird Oasis von Harold, einem menschlichen Mutanten, der in einer Symbiose mit einem Baum lebt. Durch die Wurzeln dieser Pflanze kehrt das Leben in die Siedlung zurück. Dieses Szenario ist Teil von „Fallout 3“, einem im Jahr 2008 erschienenen Computer-Rollenspiel. Das Spiel wurde circa 4,7 Millionen Mal verkauft.

Ethische Entscheidungen

Der Spieler wird schon kurz nach dem Eintritt in Oasis vor eine ethische Entscheidung gestellt. Harold ist schwer depressiv, leidet außerdem unter starken Schmerzen und ist bewegungsunfähig. Da dieses Leben für ihn unerträglich scheint, bittet er den Spieler, ihn zu töten. Die Sektenmitglieder sind damit allerdings nicht einverstanden. So merkwürdig die Konstellation anmutet, so steht der Spieler dennoch nach Auffassung von Arno Görgen, Institut für Geschichte, Theorie und Ethik der Universität Ulm, vor ei-

ner komplexen Entscheidungssituation. Und je nachdem, wie er sich entscheidet, hat das auch Einfluss auf den weiteren Spielverlauf. Denn durch gute Taten im Spiel gewinnt der Spieler ein besseres Karma, was mit Punkten belohnt wird.

Und worin unterscheidet sich ein solches Spiel von einem Film? Der Film habe immer ein „starrs Ende“, in „Fallout 3“ gebe es fünf Endszenerien, in anderen Spielen sogar noch deutlich mehr, berichtete Görgen. Auf diese Weise habe man die Möglichkeit, ein Thema aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten. Im Film dagegen könne man nicht aktiv in die Handlung eingreifen, sagte Dr. Kurt W. Schmidt vom Zentrum für Ethik in der Medizin am Agaplesion-Markus-Krankenhaus in Frankfurt am Main.

Ein zweites Beispiel, das Görgen vorstellte, ist das Computerspiel „BioShock“ aus dem Jahr 2007. Es ist wie auch „Fallout 3“ ein Spiel für Erwachsene, was sich Görgen zufolge sowohl im Grad der Gewaltdarstellung als auch in der Komplexität der Handlungen und Erzählungen niederschlägt. Dennoch hält Görgen auch dieses Spiel

für „wertvoll“. Schauplatz der Handlung des Ego-Shooter-Spiels ist die fiktive Unterwasserstadt Rapture, die im Sinne der Philosophie der US-amerikanischen Autorin Ayn Rand als ein Ort der vollkommenen individuellen Freiheit für Eliten konzipiert wurde. „Die Geschichte der Stadt Rapture verbindet Rands radikalen Kapitalismus und Individualismus mit Utopien der Selbstverbesserung, die sich unter anderem in Programmen mit medizinischem und technischem Enhancement und korrekativer Genetik sowie radikaler plastischer Chirurgie ausdrücken.“

Da der Durchdringungsgrad von Computerspielen in der modernen Popkultur durchaus vergleichbar mit dem von Romanen und Spielfilmen sei, plädiert Görgen dafür, sie künftig zumindest zu gleichberechtigten Forschungsobjekten der narrativen Ethik zu machen.

Wissenschaftliche Analyse

Vor allem die Aspekte der Interaktivität und des Ausprobierens der Konsequenzen verschiedener Handlungen sollten analysiert werden. Ähnlich wie bei Funk und Fernsehen hat nach Görgen Ansicht jedoch nur ein Bruchteil der jährlich erscheinenden Titel das qualitative Potenzial und das kulturelle Echo, das eine wissenschaftliche Analyse lohnenswert macht. Und was meint der Experte zu der in den Medien häufig diskutierten Frage, ob man durch das Spielen für ethische Gewissensfragen sensibilisiert wird oder vielmehr durch diese Art von teilweise sehr gewalttätigen Spielen nicht doch eher abstumpft? Diese Frage hält er für sehr schwer beantwortbar: „Ich persönlich vertrete den Standpunkt, dass mich die Spiele bereichern haben.“

Gisela Klinkhammer