


# Ethische Erfahrungen in Videogaming

## Eine Medienphilosophische Perspektive<sup>1</sup>

Antonio Lucci

 <https://orcid.org/0000-0003-3814-917X>

**Abstract** Ausgehend von der medienanthropologischen These, dass der Mensch ein radikal mediales Wesen ist, schlägt dieser Beitrag eine Relektüre der Religionsphilosophie als Ressource für die Medientheorie vor. Dabei wird insbesondere die historische Bindung der Philosophie an das Medium der Schrift problematisiert und im Hinblick auf neuere audiovisuelle Ausdrucksformen kritisch hinterfragt. Anhand einer Analyse ausgewählter Videospiele (*Red Dead Redemption II*, *Horizon Zero Dawn*, *Detroit: Become Human*) wird das Potenzial interaktiver Medien zur Generierung ethisch-philosophischer Erfahrung untersucht. Im Anschluss an Bernard Stieglers Konzept der tertiären Retention argumentiert der Beitrag, dass Videospiele nicht nur Gegenstand philosophischer Reflexion sein können, sondern selbst Bedingungen für genuine philosophische Erfahrung bereitstellen.

**Keywords** Videospiele, Medienphilosophie, Ethik, Interaktivität, tertiäre Retention, Religionsphilosophie

### 1. Kommunikation mit dem Abwesenden: Mediale Aspekte der Religionsphilosophie im Spiegel aktueller philosophischer Debatten über generative KI

Ende 2024 veröffentlichte der chinesische Philosoph Jianwei Xun ein Buch in englischer Sprache mit dem Titel *Hypnocracy: Trump, Musk and the New Architecture of Reality*, das 2025 vom Philosophen Andrea Colamedici ins Italienische übersetzt wurde (Xun 2025). Xuns Text, der zunächst von italienischen Fachzeitschriften und Tageszeitungen mit Interesse aufgenommen und rezensiert wurde, geriet bald in den Mittelpunkt einer hitzigen Debatte, die sich auf die Frage der Autorschaft bezog. Wie sich einige Monate nach der Veröffentlichung herausstellte, existiert Xun als reale Person nicht. Genauer gesagt, wie die ihm gewidmete Website erläutert, existiert er nur als ein „hybrid intellectual construct“ sowie als „distributed authorship and emergent

1 Der folgende Beitrag wurde von Rebekka Plasger aus dem Italienischen übersetzt.

intelligence<sup>42</sup>: Er ist somit das Resultat einer Zusammenarbeit zwischen ChatGPT und Andrea Colamedici, der sich ursprünglich lediglich als Übersetzer ausgegeben hatte. Es erscheint sinnvoll, einleitend nicht so sehr den Inhalt von Xuns Werk (der – nebenbei bemerkt – keine besondere Originalität aufweist und klassische Muster der Kulturkritik wiederholt) in den Mittelpunkt zu stellen, sondern vielmehr die formale Provokation, die die Entstehung eines Werkes wie *Hypnocracy* (inzwischen auch ins Französische und Spanische übersetzt) gegenüber der klassischen Philosophie darstellt. In diesem einleitenden Abschnitt sollen einige Überlegungen angestellt werden, die von der Religions- und der Technikphilosophie ausgehen und den Rahmen für die weiterführenden Reflexionen dieses Beitrags bilden. Der *Hypnocracy*-Fall führt im Bereich der Technikphilosophie eine alte Idee der deutschen philosophischen Anthropologie über ihre äußersten Konsequenzen weiter: Diejenige nach der die Technik als „zweite Natur“ des Menschen zu verstehen ist. Also ist die Technik nicht als akzidentelles, sondern als konstitutives Element der Anthropogenese zu interpretieren. Vertreter\*innen sowohl der Medienwissenschaften (von Marshall McLuhan bis Friedrich Kittler) als auch der Anthropologie (André Leroi-Gourhan) und der Technikphilosophie (von Ernst Kapp bis Peter Sloterdijk) haben – trotz unterschiedlicher Ansätze – übereinstimmend betont, dass der Mensch evolutionsgeschichtlich sowohl als Produzent als auch als Produkt seiner eigenen Techniken zu begreifen ist.

Akzeptiert man diese historische und anthropologische These, erscheinen Innovationen durch digitale Werkzeuge weniger als radikale Zäsuren, sondern vielmehr als Fortführungen einer langen Geschichte des Mensch-Technik-Verhältnisses.

Wie im zweiten Abschnitt dieses Beitrags näher ausgeführt wird, ist es eine selektive Blindheit gegenüber den eigenen medialen Bedingungen, die die Philosophie weithin daran gehindert hat, diesen Zusammenhang systematisch zu reflektieren. Ein Weg, diese Tendenz zu überwinden, könnte von einem Feld ausgehen, das zunächst weit entfernt von diesem theoretischen Horizont zu sein scheint: der Religionsphilosophie.

Nimmt man diese nicht historisch, sondern problemorientiert in den Blick, so eröffnet sich in ihr eine verborgene mediale Dimension. Eines ihrer Hauptprobleme besteht in der Reflexion über die Interaktion zwischen nicht-menschlichen Instanzen (wie dem Gott der christlichen Tradition oder den transzendenten Entitäten anderer Religionen) und menschlichen Akteuren. Daraus ergibt sich zwangsläufig eine Auseinandersetzung mit dem Menschen im Lichte von Begriffen wie ‚Instrument‘ und ‚Medium‘. Hinweise auf diese Perspektive finden sich beispielsweise bei Peter Sloterdijk, der eine technopoietische Lesart der Genesis vorschlägt (Sloterdijk 1998, 31–45), sowie bei Sybille Krämer, die eine mediale Interpretation der Angelologie entwickelt hat (Krämer 2008, 122–137).

Religionen haben den Menschen stets als ein radikal mediales Wesen verstanden: als Empfänger von Stimmen des Anderen, als Gefäß heterogener Impulse, als

2 <https://www.jianweixun.com/it/> (abgerufen am 24.06.2025).

Vermittler zwischen Abwesenheit und Präsenz. Es erscheint daher geboten, die Religionsphilosophie als Reflexion über Medialität zu denken – ebenso, wie die Medientheorie von den begrifflichen Ressourcen der Religionsphilosophie profitieren könnte. Auf eine umfassende Ausarbeitung einer Religionsphilosophie als Medienphilosophie wird hier verzichtet, auch wenn eine solche Aufgabe dringend und reizvoll wäre. Stattdessen soll lediglich hervorgehoben werden: Die Reflexion über neue digitale Instrumente muss die implizite anthropologische Prämisse bedenken, die jeder Technikauffassung eingeschrieben ist. Technische Werkzeuge und Medien, die die menschliche Existenz maßgeblich geprägt haben, geraten leicht in Vergessenheit, gerade weil sie im Verlauf der langen Evolution des Menschen zur zweiten Natur geworden sind. Die eigentliche Herausforderung besteht daher nicht darin, Veränderungen durch neue Technologien isoliert zu analysieren, sondern vielmehr danach zu fragen, welche Form von Mensch aus der neuen anthropologisch-medialen Konstellation hervorgeht, in der traditionelle Techniken bzw. Medien zunehmend durch neue ersetzt oder ergänzt werden.

## 2. Eine Philosophie der Medien<sup>3</sup>

Ein Blick auf die Geschichte der westlichen Kultur zeigt, dass die Frage nach der angemessenen Ausdrucksform für die Inhalte des Denkens seit jeher Thema und Gegenstand der philosophischen Reflexion ist. Bereits der Versuch, einen der vielen Wege, die seitdem beschritten wurden, in groben Zügen durch die Erwähnung beliebig ausgewählter Autoren nachzuzeichnen, lässt die Vielfalt an Ausdrucksweisen erkennen, die das philosophische Denken hervorbrachte. Nehmen wir etwa die berühmte „Wanderung des Geistes von Ionien nach Jena“, also den Weg von Parmenides’ Lehrgedicht und Platons Dialogen über die Diatriben der Kyniker, die (auto-)biographischen Erzählungen der christlichen *Vitae* und die *Quaestiones*, aus denen sich die *Summa Theologiae* des Thomas von Aquin zusammensetzt, bis hin zu Nietzsches aphoristischem Denken: Wir haben es mit einer Fülle von unterschiedlichen, einigermaßen nicht aufeinander reduzierbaren Schreibstilen zu tun, durch die das philosophische Denken im Laufe der Jahrhunderte übermittelt wurde. Ungeachtet dieser stilistischen Eigenständigkeit und der beträchtlichen Vielfalt innerhalb der philosophischen Tradition lassen sich dennoch zwei Konstanten ausmachen: Während die erste insbesondere im 20. Jahrhundert zum Gegenstand wissenschaftlicher Diskussion wurde, ist die zweite bis heute deutlich weniger erforscht geblieben<sup>4</sup>.

3 Ein Teil dieser Einleitung greift Überlegungen auf, die bereits in Lucci 2021, 7–13 vorgestellt wurden.

4 Eine bedeutende Ausnahme bildet die von Giacomo Pezzano im Rahmen des Ethical Research Center on Anthropology and Technology Turin initiierte Forschungsrichtung mit seinem Projekt

Die erste dieser Konstanten und impliziten Prämissen des philosophischen Denkens besagt, dass die am besten geeignete, „wissenschaftlichere“ und somit „strengere“ Form der Vermittlung von Wissensinhalten in der Abhandlung, d. h. in der systematischen Darstellung besteht. Diese spezifische Ausdrucksform entstand jedoch, wie Pierre Hadot an zahlreichen Stellen seines Werks überzeugend dargelegt hat, erst in einer relativ späten Phase der Philosophiegeschichte, genauer im Zuge der „Theologisierung“ des philosophischen Wissens im christlichen Mittelalter, als das Traktat allmählich eine Vorrangstellung erlangte, die es viele Jahrhunderte lang bewahren sollte, ohne sich jedoch gänzlich durchzusetzen (Hadot 2001, 181–187). Vor dieser Entwicklung – aber auch nach ihr, wie die Werke überaus bedeutender Autoren wie Schopenhauer, Nietzsche oder Sartre belegen – war das philosophische Schreiben durch wechselnde Ausdrucksformen geprägt. Das liegt unter anderem daran, dass diese Werke ihre Berechtigung nicht so sehr in der Schlüssigkeit der Argumentation hatten, als vielmehr in ihrem Vermögen, das Leben derjenigen, die sie lasen, befolgten und verkörperten, grundlegend zu beeinflussen (Hadot 1991, 173). Die Philosophie sollte das Leben verändern, sie sollte die Menschen glücklich machen oder durch eine Reihe von asketischen Übungen vor dem wechselvollen Schicksal und den Widrigkeiten des Alltags schützen. In diesem Zusammenhang kam dem schriftlichen Ausdruck keine zentrale Bedeutung zu, oder besser, die Schriftlichkeit war nicht als solche von Belang, sondern nur insofern, als sie das Erreichen von existenziellen Zielen erleichterte. Erst mit der Entstehung der Universitäten und der Professionalisierung der akademischen Laufbahn setzte sich in der Philosophie jene systematische Ausdrucksform durch, deren Kanon sich im Laufe der folgenden fünfhundert Jahre etablieren sollte. Im 20. Jahrhundert wurde der Alleingültigkeitsanspruch der philosophischen Abhandlung jedoch radikal infrage gestellt. Insbesondere der Roman und die Lyrik stießen eine Reihe relevanter Debatten an, die dazu beitrugen, den Primat der Abhandlung als angemessenster Ausdrucksform philosophischer Inhalte zu hinterfragen (dies erfolgte nicht zuletzt dank der gelungenen und in Frankreich breit rezipierten „Kehre“ Martin Heideggers, in deren Zuge der deutsche Philosoph den Plan einer Fortsetzung von *Sein und Zeit* in Form eines weiteren Traktats verwarf, um sich stattdessen der Dichter anzunehmen, in denen er die wahren Wächter des philosophischen Wissens zu erkennen glaubte). Herausragende Philosoph\*innen wie der bereits erwähnte Jean-Paul Sartre, aber auch Albert Camus, Elias Canetti und Susan Taubes, um nur vier Namen zu nennen, verfassten neben essayistischen Werken auch Romane oder Theaterstücke. Andere wie Ludwig Wittgenstein und Friedrich A. Kittler haben wiederum für ihre Schriften einen Stil nahe am Aphorismus oder gar an der mathematischen Formel entwickelt. Aus diesen sparsamen Anmerkungen geht bereits hervor, dass die Frage nach der angemessenen Beziehung von (Ausdrucks-)form und (Denk-)inhalt für die Philosophie in den letzten eineinhalb Jahrhunderten

immer drängender wurde. Die Beschäftigung damit scheint jedoch eine weitere Frage vernachlässigt zu haben, in der wir gleichsam einen immanenten blinden Fleck des philosophischen Diskurses sehen könnten. Gemeint ist die Problematik der Materialität des philosophischen Ausdrucksmediums.

Die Tatsache, dass die Philosophie 2500 Jahre lang die schriftliche Form gewählt hatte, verleitete offenbar zu der Annahme, die Schriftlichkeit stelle einen apriorischen Bestandteil der philosophischen Reflexion dar. Selbst dann, wenn sich die Philosophie mit der Kunstgeschichte, der Fotografie oder allgemeiner mit dem theoretischen Gehalt von Bildern auseinandersetzte, blieb sie stets ein „Diskurs über“: eine schriftliche Darlegung, die an ein bestimmtes, ihr äußerliches Medium in hermeneutischer Absicht herantritt, um dessen vermeintlichen theoretischen Inhalt und begrifflichen Kern herauszulösen. Im Vergleich zur Schriftlichkeit verleihen allerdings bewegte Bilder, Schnitt und Ton den dargestellten Narrationen eine besondere Komplexität. Die Verwendung des Begriffs „Narration“ ist nicht zufällig: Auch die Philosophie ist hier als Narration zu verstehen, das heißt als beschreibender Raum der Wirklichkeit mit eigenen stilistischen Merkmalen und Morphemen, deren Wahrheitsgehalt jedoch nicht per se höher ist als jener anderer Narrative und die untrennbar mit ihrem jeweiligen soziokulturellen Entstehungskontext verbunden ist. Die Philosophie ist zwar eine Erzählgattung, die in ihrer Vorgehensweise eigentümlich ist, aber ihre eigenen Ausdrucksformen sind historisch, d. h. dem Wandel unterworfen, und die Bindung an ein bestimmtes Medium (die Schrift) ist kontingent. Wenn die Medien, die sich in der *longue durée* der westlichen Geschichte durchgesetzt haben, die Schriftmedien sind, so ist nicht sicher, dass sie nicht durch andere Medien ersetzt werden können (und nicht bereits ersetzt bzw. erweitert worden sind).

Ausgehend von dieser Überlegung ist das, was ich in diesem Beitrag vorschlagen möchte, nicht (nur) ein Versuch, zwei Videospieleerzählungen – *Horizon Zero Down* und *Detroit: Become Human* – philosophisch zu lesen, sondern vielmehr ein Versuch, die intrinsische philosophische Natur bestimmter Erfahrungen aufzuzeigen, die das Medium Videospiele aufgrund seiner spezifischen Struktur ermöglicht, und dadurch das Potenzial dieser Videospieleerfahrungen für den philosophischen Diskurs herauszustellen.

### 3. Reflexionen über den phänomenologischen Umgang mit Videospiele, beginnend bei Bernard Stiegler

Dass Videospiele Medien der philosophischen Reflexion sein können, ist eine These, die vor allem im angelsächsischen und deutschen Raum seit einigen Jahren diskutiert wird. Was jedoch schon bei einem oberflächlichen Blick auf viele der in den letzten Jahren erschienenen Referenztexte (Newman 2004, Tavinor 2009, Clarke/Mitchell 2013) auffällt, ist, dass das Videospiele zumeist als möglicher Gegenstand für

die Erweiterung des Begriffs „Kunstwerk“ philosophisch analysiert wird (Feige 2015, 9–25.133–164). Weniger präsent in der philosophischen Debatte sind dagegen die Analysen, die sich mit dem Erfahrungsgehalt des Mediums Videospiele beschäftigen, insbesondere im Hinblick auf seine theoretischen, phänomenologischen<sup>5</sup> und ethischen Aspekte. Ohne den Anspruch zu erheben, das Thema vollständig zu erschöpfen, sondern vielmehr in der Hoffnung, ein Problemfeld zu umreißen, werde ich im vorliegenden Abschnitt versuchen, auf einen spezifischen Aspekt der Beziehung zwischen Spieler\*in und Videospielemedium einzugehen: nämlich die Interaktivität. Diese wird aus der Perspektive der Phänomenologie der Technik unter Bezugnahme auf den französischen Philosophen Bernard Stiegler betrachtet. Stiegler hat insbesondere im dritten Band (Stiegler 2001) seiner Trilogie *La technique et le temps* (1994–2001) eine Theorie der Erinnerung entwickelt, die – ausgehend von den Erklärungsschemata des Verhältnisses von Zeitlichkeit und Bewusstsein, die Edmund Husserl 1905 in seinen Vorlesungen über das innere Bewusstsein der Zeit vorgeschlagen hat – auch das Element der Technik einbezieht. Für Stiegler verfügt der Mensch über drei Arten der Erinnerung: Die ersten beiden Formen, die biologische Erinnerung (genetisch vererbt) und die individuelle Erinnerung (durch Erfahrung konstruiert), sind auch bei Tieren anzutreffen. Die so genannte „tertiäre Erinnerung“ (Stiegler 2009, 319) ist hingegen diejenige, die den Menschen von den Tieren unterscheidet. Es besteht in der Externalisierung von Informationen in einem materiellen Medium (z. B. einem Buch), das es erlaubt, über die Ebene der direkten Weitergabe der Erinnerung (durch ein Beispiel oder mündliche Erzählung) von einer Generation zur anderen hinauszugehen und universalisiert zu werden. Diese Universalisierung ist es, die die individuelle Erfahrung – die Subjektivität – und die Geschichte des Wissens, das die Spezies *Sapiens* angesammelt hat, miteinander in Beziehung setzt, d. h. die es uns ermöglicht, die im Laufe der Geschichte gewonnenen Erkenntnisse, Entdeckungen und Erfindungen zu nutzen, ohne sie selbst finden, wiederentdecken und neu erfinden zu müssen:

„Das Dasein ist zeitlich: Es *hat* eine Vergangenheit, von der ausgehend es, antizipierend, ist. Als Ererbtes ist diese Vergangenheit ‚geschichtlich‘: *Meine* Vergangenheit ist *nicht* meine Vergangenheit, sie ist vor allem die meiner Vorfahren, während meine eigene Vergangenheit sich in einem wesentlichen Verhältnis zu einem solchen Erbe einer Vergangenheit, die schon vor mir *da* ist, herstellt.“ (Stiegler 2009, 16)

Diese Konzeption der tertiären Erinnerung beeinflusst auch die Konzeption der zeitlichen Objektwahrnehmung, die Stiegler, wiederum im Dialog mit Husserl, entwickelt (Stiegler 1996, 221–232): Wenn man nämlich – ausgehend von Husserl – von *primären*

5 Eine Ausnahme im italienischen Panorama bilden aus phänomenologischer Sicht die fundierten Arbeiten von Roberto Di Letizia, die er in einigen unveröffentlichten Konferenzpapieren vorgestellt hat, vgl. Di Letizia 2014.

*Retentionen* sprechen kann, d. h. vom unmittelbaren Vergangen-Werden einer im Jetzt situierten Objektwahrnehmung, die aber dem gegenwärtigen Moment verhaftet bleibt, und von *sekundären Retentionen*, die mit der Re-Präsentation einer Erinnerung im Jetzt zu tun haben, die durch einen Akt des Erinnerns immer wieder in die Gegenwart zurückgerufen werden kann, so behauptet Stiegler, dass man auch von *tertiären Retentionen* sprechen kann:

„Über die von Husserl analysierten primären und sekundären Retentionen hinaus muss es tertiäre Retentionen geben, d. h. technische Spuren, die dem Dasein jene Scheinvergangenheit zugänglich machen, die nicht die seine ist, die es nicht erlebt hat, die aber dennoch die seine werden soll, die es als seine Geschichte erben soll“ (Stiegler 2001, 67).

Auch die tertiäre Erinnerung – das durch ein technisches Objekt vermittelte Wissen, welches nicht durch direkte Erfahrung erworben wurde – beeinflusst notwendigerweise die Wahrnehmung rückwirkend. In der Praxis, so argumentiert Stiegler, gibt es keine Objektwahrnehmung, die das Ergebnis einer rein intentionalen Beziehung ist, sondern sie wird immer durch die technischen Medien modifiziert, die diese Wahrnehmung vermitteln (Stiegler 2001, 52–55). Das kognitive Ergebnis persönlicher Erfahrungen, genetischer Dispositionen und der Konstruktion objektiver Daten, die sich aus der Erfahrung bestimmter Medien ergeben, die deren Inhalte vermitteln, ist das, was wir Realität nennen:

„Das Bildbewusstsein, d. h. hier das Phonogramm (es könnte aber auch ein Film sein), ist das, worin sich schließlich das Primäre und das Sekundäre gegenseitig verwurzeln, und zwar aufgrund der technischen Möglichkeit der Wiederholung des zeitlichen Objekts (und man kann nicht genug betonen, dass vor dem Phonogramm wie auch vor dem Film solche Wiederholungen strikt unmöglich waren). [...] Die Konsequenzen sind weitreichend: Die Kriterien, nach denen das Bewusstsein die primären Speicherungen auswählt und sie reduzierend weitergibt, gelten nicht mehr nur für die sekundären Speicherungen des erlebten Gedächtnisses des Bewusstseins, sondern auch für die tertiären Speicherungen.“ (Stiegler 2001, 46)

Kurzum: Es gibt keine Subjektivität, die eine Welt hat (d. h. wahrnimmt), die nicht durch den technologischen Informationsspeicher, der ihre Kultur ist, und die technologischen Apparate (einzelne Medien), die in dieser Kultur gegeben sind, vermittelt wird. Reduziert man das Argument auf eine Formel, so kann man sagen, dass die „Prothese a priori ist“ (Stiegler 2001, 213). Stiegler hat sowohl in *La technique et le temps* als auch in späteren Arbeiten (Stiegler 2006) seine Analysen in Richtung einer entschiedenen Kulturkritik an Medien und Technologien ausgerichtet: Insbesondere das Fernsehen als ein Medium, das die Synchronisation von Primär-, Sekundär- und

Tertiärgedächtnis (Stiegler 2001, 185–186) nicht nur im Individuum, sondern auch bei vielen Millionen Individuen (die gleichzeitig eine Sendung sehen) ermöglicht, erscheint Stiegler als ein äußerst gefährliches Instrument. Die Möglichkeit der Programmierung von Inhalten durch die Produzent\*innen von Fernsehprogrammen geht nämlich *de facto* mit der Möglichkeit einher, das Bewusstsein der Zuschauer\*innen auf bestimmte Objekte zu synchronisieren und damit einerseits ihre Wahrnehmung der Realität, andererseits aber auch ihre Wahrnehmung der Vergangenheit zu verändern.

Da dies nicht der Ort ist, um die Stieglersche Medienkritik eingehend zu erörtern, möchte ich lediglich hervorheben, welcher Aspekt für die vorliegende Argumentation am hilfreichsten sein könnte. Es ist meines Erachtens Stieglers Analysestruktur und insbesondere die Idee, dass bei der Wahrnehmung eines audiovisuellen Mediums die drei Erinnerungen zusammenfallen und sich gegenseitig überlagern und ihrerseits mit der Wahrnehmung in Berührung kommen, die für eine philosophische Analyse von Videospiele weitergedacht werden können. Dies möchte ich im Folgenden versuchen. Dabei hat das Videospiele einen einzigartigen Status, wie ich anhand einiger *case studies* zu verdeutlichen versuchen werde: Es ist das einzige audiovisuelle Format – unter den Formaten, die nicht von den Nutzenden selbst produziert werden – das es dem Subjekt ermöglicht, sich von der Passivität der Rezeption zu emanzipieren. Dies geschieht dadurch, dass die Spieler\*innen zum Ich-Akteur der Narration<sup>6</sup> werden, einer Narration, die ihnen in einem Zustand völliger gefühlter Freiheit sieht: Die Spieler\*innen kennen in der Regel weder die Geschichte des Spiels, das sie spielen, noch die Algorithmen, die die Videospieleerzählung strukturieren, an der sie teilnehmen. Das macht sie frei, zumindest so frei, wie diejenigen in ihrem Leben sind, die – aus theologischer Sicht – an den christlichen Gott glauben. Diese gläubigen Menschen sind nämlich davon überzeugt, dass sie innerhalb des von Gott vorgegebenen Plans für ihre individuelle Existenz frei sind: Selbst wenn Gott alles darüber weiß, wie ihre persönliche Geschichte verlaufen wird, sind sie frei, sich in der Welt zu bewegen, da ihnen dieses Wissen verwehrt ist. Die Parallele zum Umgang mit

6 Man könnte argumentieren, dass die Interaktion zwischen Spieler\*innen und Videospiele nicht wirklich frei ist, da sie sich innerhalb einer Reihe von Möglichkeiten bewegt, die *ab ovo* durch Programmierschemata bereitgestellt werden. So unbestreitbar dies ist, so unbestreitbar ist auch die Tatsache, dass wir – in der Interaktion mit jeder Art von Medium, aber auch im alltäglichen Leben – immer innerhalb einer bestimmten Bandbreite von Handlungen eingeschränkt sind: Wenn wir ein Buch lesen, folgen wir der Erzählung und den Argumenten des\*der Autors\*in, wenn wir einen Film sehen, der Geschichte des\*der Regisseurs\*in. Selbst im analogen Alltag müssen wir, ohne notwendigerweise die Positionen der radikalen Leugner\*innen des freien Willens einnehmen zu müssen, zugeben, dass sich das Subjekt innerhalb eines Rasters von Voreinstellungen bewegt, die sein Verhalten unweigerlich strukturieren: Ort und historische Periode, in der man geboren ist, Sprache, Klasse, wirtschaftliche Bedingungen der Herkunftsfamilie, physiologische Ausstattung, Gesundheit usw. Aus diesem Grund kann die Kritik an der „Scheinfreiheit“, die die Videospieleer\*innen innerhalb der Grenzen der Videospieleerzählung haben, relativiert werden.

einer Videospielerzählung scheint in diesem Fall naheliegend. Diese Parallele lässt sich konkret auf bestimmte Videospielerzählungen anwenden, die sich besonders gut dazu eignen, ethisch-philosophische Überlegungen zu entfalten.

#### 4. Philosophische Dimensionen zweier Genres von Offline-Videospielerzählungen: Open World und Multiple-Choice

Ohne eine einleitende historische Untersuchung oder eine Genealogie der verschiedenen Arten von Videospielerzählungen vorzunehmen, werde ich in diesem Abschnitt auf empirische Weise vorgehen: Anstelle einer abstrakten Definition der Konzepte und Kategorien, werde ich versuchen, die Analyse anhand konkreter Beispiele direkt *in medias res* zu bringen. *Red Dead Redemption II* (Rockstar Game, 2018) ist derzeit aller Wahrscheinlichkeit nach immer noch das beste Videospielprodukt des *Open-World-Genres*, das auf dem Markt erhältlich ist. Der Plot der Geschichte ist relativ simpel: Ende des 19. Jahrhunderts bewegt sich eine Gruppe von *outlaws* vor dem Hintergrund eines sich rasant modernisierenden Amerikas. Der Protagonist des Spiels – Arthur Morgan – ist die Figur, um die sich die Erzählung dreht und die von den Spieler\*innen gesteuert wird. Diese können selbst entscheiden, was sie tun wollen: Es gibt eine Geschichte, eine Haupthandlung, die durch das Erfüllen bestimmter Missionen vorangetrieben wird. Es steht den Spieler\*innen aber auch völlig frei, ihr nicht zu folgen und sich frei auf der Spielkarte zu bewegen, die eine äußerst realistische Rekonstruktion – in komprimierter Form – der charakteristischsten amerikanischen Landschaften ist: von den Sümpfen Louisianas bis zum Schnee Alaskas durch die Canyons von Colorado<sup>7</sup>. Die Spieler\*innen können praktisch alles tun, was menschlich möglich ist<sup>8</sup>: reiten, laufen, schlafen, kochen, essen, zum Friseur gehen, Bisons jagen, Postkutschen überfallen, Menschen töten oder ihnen helfen. In der Umgebung gibt es einen Tag-Nacht-Wechsel sowie einen Unterschied zwischen den Jahreszeiten, und es gibt eine Reihe von Zufallsereignissen, bei denen die Spieler\*innen entscheiden können, ob sie sie befolgen wollen oder nicht: Wenn man zum Beispiel beim Reiten auf einen wegen eines Überfalls angehaltenen Zug stößt, kann man entscheiden, ob man eingreift oder weggeht. Entscheidet man sich für das Eingreifen, eröffnen sich eine Reihe weiterer Möglichkeiten: Eingreifen zu Gunsten der Fahrgäste, der Polizei oder der Räuber. Oder man greift gegen die Banditen ein, um selbst den Zug auszuräumen, wobei die Möglichkeiten äußerst vielfältig sind. Die Witterungsbedingungen wirken sich auf die Gesundheit des Protagonisten aus, der je nach Reiseziel essen,

7 Die Namen der Städte im Spiel sind fiktiv, so dass es erzählerisch möglich ist, in extrem kurzer Zeit von einem Gebiet zum anderen zu gelangen.

8 Ausgeschlossen von der Liste der möglichen Handlungen sind solche, die mit dem Bereich des sexuellen Lebens und der physiologischen Funktionen zusammenhängen.

schlafen und angemessen gekleidet sein muss, um im Spiel voranzukommen. Arthurs ethischer Status wird durch einen Balken angezeigt, dessen Extremwerte durch die Farben Rot (negatives Extrem) und Weiß (positives Extrem) gekennzeichnet sind, und wird durch die Aktionen der Spieler\*innen im Spiel beeinflusst. Wird eine unschuldige Person getötet, bewegt sich der Balken in Richtung des negativen Pols – wird einer Figur geholfen, ihr entlaufenes Pferd zurückzubekommen, bewegt sich der Balken in Richtung des positiven Pols. Der interessante und ethisch relevante Punkt dieser Art von Erzählung ist, dass die umgebende Welt und die Geschichte auf das Verhalten der Spieler\*innen reagiert: ein explizit negatives Verhalten führt zu einem bestimmten Ende, ein positives zu einem anderen. Außerdem spielt bei dieser Art von Spiel der Realismus eine wichtige Rolle: Tötet man beispielsweise eine Person, wird man der Möglichkeit beraubt, ihre Geschichte zu erfahren und eine damit verbundene Handlung zu entwickeln. Zu dieser typischen Offline-Open-World-Struktur kommt die Online-Variante desselben hinzu. Die Struktur von Online-Open-World-Spielen unterscheidet sich grundlegend von denen, die für eine\*n einzelne\*n Spieler\*in und die Dynamik von Offline-Spielen konzipiert sind. Bei Online-Spielen steht nämlich die Interaktion mit anderen menschlichen Spieler\*innen, die im Spiel angetroffen werden, im Vordergrund. Die Interaktionen werden grundsätzlich nach zwei verschiedenen Modellen gestaltet: Beide lassen sich am Beispiel eines der erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten, *Player Unknown's Battleground* (PUBG Corporation 2017), veranschaulichen. Hier werden die Spieler\*innen zusammen mit anderen für eine begrenzte Zeit mit dem Ziel in eine offene Welt gesetzt, die Avatare der anderen Spieler\*innen zu töten: der letzte Überlebende gewinnt. Das zweite Modell, das eine Variante des ersten ist, ist die Interaktion in Teams.<sup>9</sup> Die Online-Dynamik ist wesentlich schneller als die Offline-Dynamik, und da sie auf real-time-Wettbewerben basiert, werden diese in der Regel auf einen kurzen Zeitraum beschränkt. Aus diesem Grund sind die Missionen grundsätzlich inhaltsarm (in der Regel auf die Vernichtung und/oder das Erreichen eines strategischen Ziels oder eines gegnerischen Teams reduziert) und die benutzergesteuerte Charakterentwicklung minimal oder gleich null. Im weiteren Verlauf dieses Aufsatzes werde ich nur noch die Dynamik von Offline-Spielen in der Überzeugung betrachten, dass nur diese, vor allem aufgrund der längeren Dauer der Spieldynamik und der Aufmerksamkeit, die der Entwicklung der Persönlichkeit der Protagonist\*innen gewidmet wird, die Produktion von philosophischen Inhalten ermöglichen, was in einer Online-Spiel-Dynamik strukturell nicht möglich zu sein scheint.<sup>10</sup>

9 In vielen anderen Open-World-Online-Videospielen erfolgt die Teaminteraktion über Missionen: Eine Gruppe von Nutzern\*innen verbindet sich und spielt gleichzeitig – mit der Möglichkeit der Sprachinteraktion über ein Mikrofon – um eine Mission zu erfüllen, die gegen eine künstliche Intelligenz oder im Wettbewerb mit anderen Nutzer\*innenteams gespielt werden kann.

10 Letzteres ist natürlich einer philosophischen Untersuchung zugänglich (und würdig), kann aber – so glaube ich – zumindest bei den mir bisher bekannten Videospieleerfahrungen aufgrund seiner

Im Hinblick auf eine Offline-Open-World wie *Red Dead Redemption II*, die Dutzende von Spielstunden umfasst, stellt sich die Frage nach dem Grad der Identifikation zwischen dem Protagonisten der Videospieldarstellung und den Spieler\*innen. Bei der eher klassischen Spieldynamik bewegt sich der Protagonist des Videospieles innerhalb festgelegter Bahnen, um eine meist lineare Erzählung zu vollenden: Diese Art von Videospiele ermöglicht eine Projektion auf die Figur, die sich nicht allzu sehr von der unterscheidet, die Leser\*innen gegenüber Protagonist\*innen eines Romans oder Zuschauer\*innen gegenüber denjenigen eines Films entwickeln. Die Interaktivitätskomponente, so wichtig sie auch ist, ist für die Erzählung ebenso funktional wie das Lesen für den Genuss eines Romans. In einem Open-World-Videospiel hingegen, in dem die Haupterzählung in den Hintergrund treten kann und ein breiterer Handlungsspielraum gewährleistet ist, reicht die Projektion der Videospiele\*innen auf ihre Avatare viel tiefer und beinhaltet wichtige ethische Aspekte: Die Möglichkeit, in einem Videospiel absichtlich zu töten, und sei es auf die schrecklichste Art und Weise, und die Möglichkeit, diese Handlung über Dutzende von Stunden hinweg beliebig zu wiederholen<sup>11</sup> – sagt das etwas über den oder die Spieler\*in aus? Kann die Struktur der Realitätswahrnehmung, die sich in dem Subjekt entwickelt, das sich mit dieser Art von Spieldynamik beschäftigt, beeinflusst werden? Und wenn ja, in welche Richtung? Ich glaube, dass diese Frage nicht – auch nicht vorläufig – beantwortet werden kann, ohne eine spezifische Analyse der verschiedenen Videospiele in ihrer jeweiligen Einzigartigkeit vorzunehmen. Sowohl die Geschichte als auch die Art der Interaktion zwischen dem\*der Protagonist\*in des Videospieles und seiner\*ihrer Welt, die Dialoge und die von den Programmierer\*innen erdachten Enden werden zu Träger\*innen von Botschaften, die je nach Fall ethische Ausdrucksformen sein können. Im Fall des Videospieles, das ich bisher betrachtet habe, *Red Dead Redemption II*, wird die Möglichkeit einer ethischen Entwicklung des Protagonisten (mit den unvermeidlichen Auswirkungen der Entscheidungen auf das Spiel) deutlich: Arthur Morgan wird mit Tuberkulose diagnostiziert, während einer Mission, die nicht zufällig den Titel *A Fork in the Road* trägt. Von diesem Moment an wird den Spieler\*innen klar, dass Arthur nur noch eine begrenzte Zeit zur Verfügung hat: Es liegt an den Spieler\*innen zu entscheiden, wie sie die letzte Phase von Arthurs Leben gestalten wollen, wie

extrem ereignishaften Struktur und seiner fehlenden Narrativität (d. h. historischen Entwicklung der Erzählung) nicht zur Explikation philosophischer Inhalte führen.

- 11 In der Realität, zumindest in dem Beispiel von *Red Dead Redemption II*, führt gewalttätiges Verhalten zu immer größeren Einschränkungen für die Spieler\*innen, je weiter das Spiel fortschreitet. Der Protagonist wird zur Fahndung ausgeschrieben, kann die Stadtzentren nicht mehr betreten, ohne von der Polizei verfolgt zu werden (oder sogar auf der Stelle getötet zu werden, wenn die begangenen Verbrechen einen bestimmten Schwellenwert überschreiten), wird zum Objekt der Aufmerksamkeit von Kopfgeldjägern, die auf den Hauptstraßen ihr Unwesen treiben (was die Spieler\*innen zwingt, lange Umwege zu machen, um ihre Ziele zu erreichen, wenn sie ihnen aus dem Weg gehen wollen), es wird immer komplizierter, sich in Geschäften mit dem Nötigsten zu versorgen, usw.

dieser sich verhalten soll, was für einen Menschen sie aus Arthur machen wollen. Von den Entscheidungen, die die Spieler\*innen von diesem Moment an treffen, hängt ab, wie die Geschichte des Videospieles mit Arthur Morgan als Protagonist enden wird: Das Videospiele macht die Spieler\*innen verantwortlich und zwingt sie, sich um das ethische Leben ihres Avatars zu kümmern, der Figur, die sie so viele Stunden lang gewesen sind.

Im Vergleich zu diesem Genre der Videospieleerzählung gibt es ein weiteres, völlig anderes Genre, das auch die Möglichkeit ethisch-philosophischer Entwicklungen bietet – Spiele, die auf einem *Multiple-Choice-System* basieren: Es handelt sich dabei in der Regel um so genannte *interaktive Dramen*, bei denen die Erzählung den Hauptteil der Spielerfahrung einnimmt und bei denen die Interaktionen mit der umgebenden Welt und den anderen Charakteren auf ein Minimum reduziert werden können (aber nicht unbedingt müssen). Das Spiel erzählt eine Geschichte, bei der die Spieler\*innen an bestimmten Punkten Entscheidungen treffen muss (in der Regel werden zwei oder vier Alternativen vorgeschlagen, die innerhalb eines begrenzten Zeitrahmens von unterschiedlicher Länge getroffen werden müssen), die den Verlauf der Ereignisse entscheidend prägen und folglich das Ende, das die Spieler\*innen erreichen, verändern. Als paradigmatisches Beispiel können die Produkte von *Telltale Games* dienen, einer Produktionsfirma, die sich auf Videospiele dieses Genres spezialisiert hat. In *The Walking Dead Staffel 1*<sup>12</sup> wird vor dem Hintergrund eines *Zombie-outbreak*, in dem sich eine Epidemie ausbreitet, die Menschen in Zombies verwandelt, die Geschichte von Lee und Clementine, einem Mann und einem kleinen Mädchen, erzählt, die sich in der Frühphase der Epidemie kennenlernen. Der\*die Spieler\*in verkörpert Lee, der bald beschließt, die kleine Clem, die ihre Eltern verloren hat, bei sich aufzunehmen. Die Entscheidungen, die die Videospiele\*innen und damit auch Lee treffen, werden immer unter den Augen des kleinen Mädchens getroffen, das sie beobachtet und aus ihnen lernt – sowohl im Guten als auch im Schlechten. In der Gefahrensituation, die das postapokalyptische Szenario mit sich bringt, geht es bei den zu treffenden Entscheidungen oft um Fragen von großer ethischer Tragweite: Die Entscheidung, eine unbekannte Person, die in Not zu sein scheint, in die eigene Gruppe aufzunehmen (ohne die wahren Absichten der betreffenden Person zu kennen), kann beispielsweise bedeuten, dass man sich selbst einer Gefahr aussetzt. Zugleich kann eine unschuldige Person in Not zum Tode verurteilt werden, wenn man die Hilfe verweigert. In der vorliegenden Geschichte wird die ethische Bedeutung von Lees Entscheidungen durch das pädagogische Element, das er gegenüber Clem ausübt, noch verstärkt. Die ethische Verantwortung, die die Spieler\*innen für die Erzählung übernehmen, wird noch deutlicher, wenn man bedenkt, dass sie in den Fortsetzungen dieser ersten

12 Telltale Games entwickelt häufig Videospiele, die in einer Welt spielen, deren Hauptfiguren durch eine Fernsehserie oder einen Film (*Batman*, *Game of Thrones* oder – in diesem Fall – *The Walking Dead*) berühmt geworden sind, in der sich jedoch andere Geschichten abspielen als die, die die Protagonist\*innen der betreffenden Serie oder des Films erleben.

Staffel in die Rolle von Clementine selbst schlüpfen werden, sobald sie erwachsen geworden ist. Nach dem Spielen der ersten Episode werden die in ihr getroffenen Entscheidungen auch bei der Installation der nächsten Episode übernommen: Die Clementine, die man in der zweiten Episode der Saga als Spielfigur verwenden wird, ist das Ergebnis der Lehren, die Lee (und die Videospieler\*innen) durch ihre eigenen Entscheidungen an sie weitergegeben haben.

In diesem zweiten Videospiegelgenre wird die Frage der Rückwirkung und der ethischen Implikationen unter anderen technischen Voraussetzungen entwickelt als in einem Open-World-Spiel. Hier sind es nicht so sehr die Anzahl der Spielstunden und die konkreten Möglichkeiten der Persönlichkeitsentwicklung des Protagonisten, die eine erkennbare Rückwirkung erzeugen, sondern vielmehr das Gewicht der ethischen Dilemmata, denen sich die Spieler\*innen in einer begrenzten Zeit stellen müssen, und die Tatsache, dass sie endgültige Konsequenzen haben. Aber auch hier ist die narrative Ebene entscheidend: Diese Art von *gameplay* kann tatsächlich ethische Dilemmata von gewisser philosophischer Relevanz aufwerfen, die die Spieler\*innen dazu bringen, den Status der Entscheidung und seine eigene Funktion als Hauptakteur der Erzählung zu hinterfragen. Sie kann aber auch zu reinen Unterhaltungszwecken genutzt werden, ohne dass die ethische Fragestellung eine besondere Rolle spielt.

Ich denke, dass die beiden soeben vorgestellten Videospiegelgenres jene sind, die am meisten Fragen für diejenigen aufwerfen, die sich Videospiele mit Hilfe der Werkzeuge der Philosophie *der* Medien nähern wollen. Insbesondere wenn diese beiden Genres auf Science-Fiction-Erzählungen angewandt werden, ohne auf die Übermittlung einer philosophischen Botschaft zu verzichten, ist das Beschreibungspotenzial, das sie ermöglichen, noch weitaus größer. In der Tat hat die Science Fiction, wie Thomas Macho und Annette Wunschel festgestellt haben, die positiven Eigenschaften des *Gedankenexperiments* (Macho/Wunschel 2004, 9–14). Dieses mentale Experiment wird jedoch nicht nur als exemplarische Fiktion eingesetzt, um die Plausibilität oder Unplausibilität eines Arguments zu zeigen (um dann „in die Realität zurückzukehren“), sondern wird mit seiner ganzen erzählerischen Kraft verwendet. Die Erschaffung einer Welt und einer komplexen Erzählung aus einem Gedankenexperiment, ein für viele Science-Fiction-Erzählungen typisches Mittel, ermöglicht es, aus vielen Blickwinkeln eine Welt des Was-wäre-wenn zu zeigen, und zwar mit allen möglichen ethischen Facetten, die mit der Verwirklichung der Science-Fiction-Hypothese verbunden sind. Aus den Gründen, die ich in diesem Abschnitt darzulegen versucht habe, gewinnt diese Dimension noch mehr an Bedeutung, wenn sie auf ein Medium des Videospiegelgenres angewendet wird, insbesondere wenn es sich um ein Open World- oder ein Multiple-Choice-Spiel handelt. In den folgenden beiden Abschnitten werde ich am Beispiel zweier konkreter Fälle zwei unterschiedliche philosophische Momente in zeitgenössischen Science-Fiction-Videospielen analysieren.

## 5. Das Problem der technologischen Singularität aus ökologischer Perspektive: *Horizon Zero Down*

*Horizon Zero Down* ist ein Open-World-Videospiel, das von der Produktionsfirma Guerrilla Games 2017 entwickelt wurde. Die Protagonistin der Geschichte ist ein Mädchen namens Aloy, die in einer Welt lebt, deren Zeitalter zunächst schwer zu datieren ist. Aloy und die anderen Charaktere im Spiel leben in einem Stadium, das man als neo-tribal und neo-mittelalterlich bezeichnen könnte: eine Gesellschaft mit sozialen und kulturellen Strukturen, die (in einigen Teilen der beispielbaren Welt) mit denen unserer prähistorischen Welt und in anderen mit denen des Mittelalters vergleichbar sind. Die Vorsilbe „neo-“ verweist auf das Vorhandensein von futuristischen Elementen, die die Erzählung offensichtlich mehr in die Zukunft als in die Vergangenheit verlagern. In Aloys Welt sind neben Menschen, Tieren und Pflanzen auch viele intelligente Maschinen mit theriomorphem Aussehen und Verhalten integriert: Krokodile, Adler, Maulwürfe, Giraffen und eine Reihe harmloser Pflanzenfresser. Diese Maschinen sind perfekt in den Lebenszyklus integriert: Sie jagen Tiere und andere Maschinen und tragen (im Falle der Fleischfresser) zur Stabilität der Artenverhältnisse bzw. (im Falle der Pflanzenfresser) zur Umwandlung von Pflanzen in Dünger und zur Bio (-Techno-)Diversität bei.

Auch in diesem Videospiel, obwohl die Bewegungsfreiheit und die Interaktionsmöglichkeiten von Aloy geringer sind als die des bereits erwähnten Arthur Morgan (in *Red Dead Redemption II*), kann sich die Protagonistin frei bewegen, ohne unbedingt der Haupthandlung folgen zu müssen. Tatsächlich ist es nur durch das Erfüllen von Nebenmissionen und die freie Erkundung der Karte möglich, die Geschichte hinter der Welt von *Horizon Zero Down* in ihrem vollen Umfang zu rekonstruieren. Die Zivilisation, die wir kennen, ist Jahrtausende vor Aloys Ankunft in der Welt in den Ruin getrieben worden, nachdem sich eine schwache technologische Singularität entwickelt hat. Wenn wir unter „technologischer Singularität“ verallgemeinernd die Entwicklung einer technologischen Entität verstehen, deren Intelligenz die des Menschen übersteigt und die die Grundlagen des Menschlichen in Frage stellt, dann ist die in *Horizon Zero Down* beschriebene tatsächlich eine „Singularität“, allerdings eine schwache: In dem Videospiel handelt es sich um Kriegsmaschinen, denen der Entwickler eine sekundäre Funktion einräumt, wonach sie sich im Notfall selbst mit organischem Material versorgen können, und nicht um eine (selbst)bewusste Superintelligenz. Diese scheinbar harmlose Nebenfunktion reicht jedoch aus, um eine Katastrophe planetarischen Ausmaßes auszulösen: Die Kriegsmaschinen, die sich im Notfall selbst mit Energie versorgen, beginnen, jegliches biologische Material auf dem Planeten zu zerstören und als Treibstoff zu verwenden, einschließlich Tiere, Pflanzen und Menschen. Wie die Spieler\*innen im Laufe der verschiedenen Missionen und Erkundungen in einer Steigerung des *Pathos* feststellen werden, ist die Menschheit von den Maschinen besiegt worden, die alles Leben auf dem Planeten vernichtet haben.

Danach sind sie sie in eine Art Stand-by-Modus übergegangen, den sie zum Zeitpunkt der Erzählung immer noch beibehalten und daher nun von verschiedenen geologischen Erdschichten bedeckt sind. Die Menschen der Vergangenheit (von Aloy, die allerdings unsere Zeitgenoss\*innen sind) haben, im Wissen um ihren unausweichlichen Untergang als Spezies und um die Vernichtung allen Lebens auf der Erde, ein letztes Vermächtnis hinterlassen: Dank einer letzten, verzweifelten und heldenhaften globalen Kriegsanstrengung der Bevölkerung und der Wissenschaftler\*innen gelang die Konstruktion eines gigantischen Biomechanismus namens GAIA, der so programmiert ist, dass er mehrere Jahrhunderte nach der planetarischen Umweltkatastrophe die biochemischen Voraussetzungen für das Leben auf der Erde wiederherstellt. Menschen, Tiere und Maschinen werden auf der von GAIA geschaffenen neuen Erde durch die Katastrophe, aus der sie ihre Existenz beziehen, zusammengebracht und führen die Videospiele\*r\*innen, die im Laufe verschiedener Erkundungen diese große apokalyptische Erzählung von Zerstörung und Wiederauferstehung entdecken, zur Auseinandersetzung mit einem „inkluisiven Humanismus“ (Macho 2013), der den Menschen in einer globalen, nicht-anthropozentrischen Perspektive denkt. *Horizon Zero Down* stellt sich als eine dem Zeitalter des Anthropozäns angemessene Erzählung dar, in der die Identifikation mit der Figur, die Bewegung durch die Landschaft (die die Spieler\*innen dazu bringt, ihre Qualitäten und Merkmale zu schätzen, sie sich in gewisser Weise anzueignen und sie so als Teil ihres eigenen Erfahrungshorizonts zu empfinden) und die entwickelte Erzählung die Spieler\*innen vor ein Produkt mit einer starken ethischen Wirkung und komplexen Inhalten stellen, die in einer Form ausgedrückt werden, die nicht nur unterhaltsam, sondern auch äußerst kommunikativ ist, insbesondere unter Berücksichtigung der Altersgruppe des Publikums, für die das Produkt entworfen wurde.

## 6. Das Problem der ethischen Entscheidung in *Detroit: Become Human*

*Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018) ist ein Multiple-Choice-Videospiel, das von einem der unbestrittenen Meister des Genres, David Cage<sup>13</sup>, entwickelt wurde. Die Geschichte spielt in der nahen Zukunft und dreht sich wieder einmal um das Konzept der technologischen Singularität, diesmal in Form einer extrem fortschrittlichen künstlichen Intelligenz, die in Körpern von Androiden angesiedelt ist. In dem dargestellten Zukunftsszenario ist die Entwicklung künstlicher Intelligenzen so weit fortgeschritten, dass sie zur Herstellung emotional hochentwickelter Androiden führt, die in jeder Hinsicht dem Menschen ähneln: im Verhalten, in der körperlichen

13 Man kann sagen, dass Cage mit *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) das hier besprochene Videospieldgenre begründet hat.

Konstitution, im äußeren Erscheinungsbild. Die Unterschiede zwischen Menschen und Androiden bestehen (abgesehen von physischen Merkmalen) darin, dass letztere (in Anlehnung an die Gesetze der Asimov'schen Robotik) in keiner Weise handeln können, um einem Menschen zu schaden, und dass sie jedem Befehl gehorchen müssen, der ihnen erteilt wird (solange dieser nicht die Schädigung eines anderen Menschen beinhaltet). Der\*die Spieler\*in übernimmt das Kommando über drei Figuren, allesamt Androiden, die mit drei verschiedenen, aber miteinander verbundenen Begriffswelten konfrontiert sind, die alle mit dem Problem der Entscheidung zu tun haben. Insbesondere im Fall der Androidin Kara, die bei der Erledigung ihrer hauswirtschaftlichen Aufgaben mit dem Problem der Gewalt eines Mannes gegenüber seiner kleinen Tochter konfrontiert wird, wird das ethische Problem deutlich. Wenn der\*die Spieler\*in in der Gestalt des Androiden beschließt, die Gewalt zu unterbrechen und/oder zu verhindern, macht er oder sie den eigenen Avatar zu einem Deviant, d. h. zu einem rebellischen Androiden, der von den Behörden gesucht und von den Menschen als gefährlich angesehen wird, die dann versuchen werden, ihn mit allen Mitteln zu unterdrücken. Die Konstruktion des ethischen *Horizonts in Detroit* erfolgt auf sehr raffinierte Weise – dank der Annahme von drei Erzählperspektiven: Neben Kara sind Markus und Connor, die anderen Androiden, die Protagonist\*innen der Geschichte. Markus wird zum Anführer der Bewegung für die Durchsetzung der Rechte der Androiden und muss sich im Laufe der Geschichte entscheiden, ob er die Forderungen friedlich oder gewaltsam durchsetzen will (die beiden Alternativen werden durch die Anhäufung von Entscheidungsoptionen realisiert, was die Möglichkeit bietet, individuelle Entscheidungen zu treffen, auch wenn sie widersprüchlich sind). Connor hingegen stellt das Gegengewicht zu den ersten beiden dar. Er ist ein Androide, der von der Polizei bei der Untersuchung von *Deviants* eingesetzt wird und so programmiert ist, dass er weniger (wenn auch nicht gar keine) Emotionalität besitzt als die anderen Androiden. In dieser besonderen polyphonen Erzählstruktur werden die Spieler\*innen in der ersten Person ständig in Frage gestellt und durch die Tatsache bedroht, dass jede\*r der Protagonist\*innen möglicherweise sogar stirbt, wenn die im Spiel getroffenen Entscheidungen zu diesem Ende führen. Die Beziehung des Subjekts – des\*der Spieler\*in – zur ethischen Erfahrung, die mit dem Videospiel verbunden ist, findet eine explizite Thematisierung in der Beziehung zum Interface, das die Eröffnungsmenüs des Videospieles leitet: Beim Spielbeginn begegnen die Spieler\*innen nicht lediglich einem Optionsmenü, sondern treten in Interaktion mit einer Androidin namens Chloe, die ihnen die verschiedenen Wahlmöglichkeiten erläutert. Diese wendet sich zu Beginn jeder Spielsitzung direkt an den\*die Spieler\*in, kommentiert kurz den Fortschritt oder begrüßt einfach nur. Während die Geschichte der *Deviants*-Androiden voranschreitet, erscheint Chloe bei jedem Neustart des Spiels aus dem Hintergrund des Eröffnungsmenüs immer beunruhigter, bis sie den Moment eines unerwarteten Höhepunkts erreicht und den\*die Spieler\*in direkt anspricht und bittet, sie aus ihrem Zustand der Sklaverei zu befreien, indem er\*sie ihr die Erlaubnis gibt, sich zu emanzipieren und ihn\*sie damit zu verlassen. In diesem

Moment des Spiels stürzen die Dimensionen der primären, sekundären und tertiären Retention ineinander und beeinflussen das Hier und Jetzt der Wahrnehmung des Subjekts, das sich aufgefordert sieht, ein Fazit seiner Erfahrung als Person und als Videospüler\*in zu ziehen: Ich glaube, dass man diesen spezifischen Moment als eine wirklich ethische Videospülererfahrung betrachten kann, die den Videospüler\*innen Fragen über ihr eigenes Verhalten im Spiel, aber auch im Allgemeinen stellt, die auch nach der Unterbrechung der Simulation des Spiels weiter bestehen.

## 7. Fazit: Perspektiven für eine Philosophie der Videospiele

Zusammenfassend denke ich, dass der phänomenologische Horizont, der im Abschnitt 3 dieses Beitrags eröffnet wurde, dazu beigetragen hat, zumindest ein Untersuchungsfeld zu umreißen: dasjenige, das sich auf die Erfahrung eines Subjekts bezieht, das mit einem interaktiven audiovisuellen Produkt konfrontiert wird. Die Analyse der beiden Genres der Videospiele – der Open-World- und der Multiple-Choice-Variante, insbesondere in ihrer *Sci-Fi*-Ausprägung – hat dazu geführt, dass einerseits die Frage nach der (möglichen) ethischen Botschaft, die in bestimmten Videospülerprodukten enthalten ist, aufgeworfen wurde, vor allem aber nach einer möglichen Art und Weise, durch die interaktive Erfahrung aktiv ein Erlebnis ethischer Art zu erfahren. Dies kann im ersten der beiden Fälle (Open World) durch die Versetzung der Videospüler\*innen in eine wahrheitsgetreue Lebenssimulation erlebt werden, die die Konstruktion eines Charakters zur Folge hat, der über eine *longue durée* des Videospülers von vielen Stunden mit dem spielenden Subjekt in Resonanz steht. Die Spielfigur wird so im Laufe der Stunden und der Erfahrungen (insbesondere derjenigen, die für die Entfaltung der Haupthandlung nicht notwendig sind) immer mehr zu einem Ausdruck der Einzigartigkeit der Videospüler\*innen. Im zweiten untersuchten Videospülergenre (Multiple-Choice) ist es die Notwendigkeit, innerhalb einer bestimmten Zeit Entscheidungen von erheblicher ethischer Bedeutung mit irreversiblen Folgen zu treffen, die das Rückgrat der beschriebenen ethischen Erfahrung bildet.

Die Verwendung der zuvor hervorgehobenen Begriffe „Leben“, „Erlebnis“ und „Erfahrung“ ist in diesem Zusammenhang nicht zufällig: Videospülererzählungen versetzen das Subjekt in die Situation einer Tätigkeit, die auch Rückwirkungen auf seine ethischen Erfahrungen und auf die Ausbildung möglicher Reflexionshorizonte hat. Die Tatsache, dass das Publikum, für das Videospiele entwickelt werden, auch (und vor allem) Menschen in einem frühen Stadium ihrer Persönlichkeitsbildung umfasst, stellt jenseits der Technophobie, die den philosophischen Diskurs über Technologie allzu lange geplagt hat, nicht nur eine Gefahr, sondern vor allem auch eine Chance dar, die auch für die philosophische Reflexion von Bedeutung ist.

Begreift man die Philosophie als eine historisch gewachsene Disziplin, deren Verhältnis zu den sie vermittelnden Medien kontingent und veränderbar ist, so lässt

sich eine zukünftige Entwicklung der Disziplin denken, die sich nicht in der bloßen Produktion weiterer philosophischer Bücher oder in der Reproduktion akademischen Personals erschöpft. Unter Rückgriff auf die Methoden der Erziehungswissenschaften, der Philosophie, der Neurowissenschaften und der Informatik eröffnen sich neue Entwicklungsperspektiven des Philosophiestudiums, auch im Hinblick auf berufliche Anwendungsmöglichkeiten: etwa in der Konzeption hochwertiger medialer Produkte, die historische Ereignisse immersiv erlebbar machen, Nutzer\*innen für spezifische Formen von Behinderung sensibilisieren oder – wie in den hier diskutierten Beispielen – Simulationen ethischer Gedankenexperimente mit einer größeren Anschaulichkeit und Realitätsnähe ermöglichen, als dies bislang durch das Medium der Schrift denkbar war. Das Einfügen, Programmieren und Schreiben von Inhalten für Videospielprodukte kann eine neue Herausforderung und einen neuen Horizont für eine philosophische *Paideia* darstellen, die sich dem Geist unserer Zeit anpassen will (Brown 2008).

## Literaturverzeichnis

- Brown, Harry 2008: Videogames and Education. Armonk/NY, M.E. Sharpe.
- Clarke, Andy/Mitchell, Grethe (Hg.) 2013: Videogames and Art. 2. Auflage. Bristol, Intellect Books.
- Feige, Daniel 2015: Computerspiele. Eine Ästhetik. Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- Hadot, Pierre 1991: Philosophie als Lebensform. Geistige Übungen in der Antike, aus dem Französischen von Ilsetraut Hadot und Christiane Marsch. Berlin, Gatzka.
- Hadot, Pierre 2001 : La philosophie comme manière de vivre. Entretiens avec Jeanne Carlier et Arnold I. Davidson. Paris, Albin Michel.
- Krämer, Sybille 2008: Medium, Bote, Übertragung. Kleine Metaphysik der Medialität. Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- Di Letizia, Roberta 2014: Ludosofia. Cosa la filosofia ha da dirci sui videogiochi. Conscious Gaming. Manuale cultura videog. Rom, Universitalia.
- Lucci, Antonio 2021: True Detective. Eine Philosophie des Negativen. Wien, Turia+Kant.
- Macho, Thomas/Wunschel, Annette (Hg.) 2004: Science & Fiction. Über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur. Frankfurt am Main, Fischer.
- Macho, Thomas 2013: Tiere, Menschen, Maschinen. Für einen inklusiven Humanismus. In: Liessmann, Konrad P. (Hg.): Tiere. Der Mensch und seine Natur. Wien, Paul Zsolnay: 153–173.
- Newman, James 2004: Videogames. Routledge Introductions to Media and Communications. London, Routledge.

- Sloterdijk, Peter 1998: Sphären I. Blasen. Mikrosphärologie. Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- Tavinor, Grant 2009: The Art of Videogames. Hoboken/NJ, Wiley-Blackwell.
- Stiegler, Bernard 1996: La technique et le temps 2. La désorientation. Paris, Gallimard.
- Stiegler, Bernard 2001: La technique et le temps 3. Le temps du cinéma et la question du mal-être. Paris, Galilée.
- Stiegler, Bernard 2006: La télécratie contre la démocratie. Lettre ouverte aux représentants politiques. Paris, Flammarion.
- Stiegler, Bernard 2009: Technik und Zeit. Der Fehler des Epimetheus, aus dem Französischen von Gabriele Ricke und Ronald Vouillé. Zürich, Diaphanes.
- Xun, Jianwei 2025: Ipnocrazia. Trump, Musk e la nuova architettura della realtà. Rom, Tlon.

Verzeichnis erwähnter Internetauftritte (alle abgerufen am 07.08.2025)

Jianwei Xun: <https://www.jianweixun.com/it/>

New Habits in Mind. In Search of a Graphic Philosophy: <https://erato.unito.it/new-habits-in-mind-in-search-of-a-graphic-philosophy/>