

SPANNUNGSFELDER DER RECHTS- & BIOETHIK ANHAND VON VIDEOSPIELEN

Mateo Klanisek, FH Campus Wien

Dieser Artikel fasst die Präsentation auf der MAD 2025 über Spannungsfelder der Rechtsethik und Bioethik am Beispiel von Videospielen zusammen. Es wird untersucht, wie Videospiele als wirtschaftlich bedeutendste Kunstform gesellschaftliche Kontroversen spiegeln. In Role-Playing-Games wie *Final Fantasy VI*, *Death Stranding* und *Cyberpunk 2077* werden bioethische Problemstellungen wie Fortpflanzungsmedizin, Abtreibung, Sterbehilfe, Transplantation und Genmanipulation sowie ethische Themen rund um den Kapitalismus künstlerisch verhandelt. Der Gleichheitssatz der österreichischen Verfassung, internationale Konventionen und der Lehrplan verlangen die Reflexion von diskriminierenden Darstellungen in Videospielen. Aus rechtsethischer Perspektive sind auch Gewalt, Pädophilie und Glückspiel für Minderjährige in Videospielen kritisch zu reflektieren. Umgekehrt haben *Horizon Zero Dawn* und *Child of Light* starke weibliche Protagonistinnen, die nicht diskriminiert dargestellt werden, und verwendet das Spiel *NieR* seine Gewalt zur Kritik an Gewalt in Videospielen.

Keywords: Videospiel, Recht, Ethik, Kunst, Diskriminierung

Paper DOI: <https://doi.org/10.48341/3wfx-8m37>

Format: Opinion-Paper

The presentation addresses questions of bioethics and ethics of law through the lens of video games. It explores how video games, as the most economically significant art form, reflect societal controversies. Role-playing games such as *Final Fantasy VI*, *Death Stranding*, and *Cyberpunk 2077* address bioethical issues including reproductive medicine, abortion, euthanasia, transplantation and genetic modification, as well as ethical questions surrounding capitalism. The equality principle of the Austrian Constitution, international conventions, and the national curriculum for schools require reflection on discriminatory representations in video games. From a legal-ethical perspective, violence, paedophilia, and gambling for minors in video games must also be critically examined. Conversely, *Horizon Zero Dawn* and *Child of Light* feature strong female protagonists depicted without discrimination, and *NieR* employs violence as a means of critiquing violence within video games.

Keywords: video games, law, ethics, art, discrimination

Einleitung: Recht, Ethik, Kunst und neue Technologien

In der dieser Zusammenfassung zugrundeliegenden Präsentation auf der MAD-Conference der Universität Krems am 6. Dezember 2025 geht es um komplexe Spannungsfelder der Rechtsethik und Bioethik anhand von Videospielen. Dazu bringt der Autor Studiererfahrung aus Rechtswissenschaft (Uni Wien), Umweltrecht (Harvard University), Volkswirtschaftslehre (SHS Strobl), Medienpädagogik (PH Salzburg) und Kunsthistorie (KU Linz) ein, was eine multidisziplinäre Zusammenschau der aktuellen Fragestellungen ermöglicht, die durch technologische Innovationen und Diversität entstehen.

Wie ausführlich in Klanisek (2023, S. 1) begründet wurde, sind Videospiele heute die wirtschaftlich bedeutendste Kunstform. Sie spiegeln zentrale gesellschaftliche Kontroversen wider. (Hemman, 2016) Insb. das Genre der Role-Playing-Games (RPGs) greift medizinische und bioethische Themen auf und ist von zahlreichen Stereotypen betroffen.

Medizinisches Beginnen und Beenden menschlichen Lebens

Videospiele greifen rechts- und medizinethische Fragestellungen auf und machen diese für ein breites Publikum erfahrbar. Professorin Kathryn Hemman (2016) zeigte an *Final Fantasy VI* (1994), wie die Gesellschaft über Videospiele untergründige, posthumanistische und bioethische Problemstellungen in Kunstform verarbeitet. Damals standen Themen wie Antibabypille, künstliche Befruchtung, Euthanasie und Transplantation im Mittelpunkt von Kontroversen. Die Hauptfigur Terra ist nach Hemman gleichzeitig Mädchen, Monster und Waffe, sowie der Archetyp des „magical girl“, über den ein gesellschaftlicher Diskurs ausgetragen wurde:

„They were also facets of larger conversations in which the physical bodies of real young women became a notable point of contention in public conversations concerning the changing relationships between medical technologies and the social ontologies of humanity that these technologies challenged.“ (Hemman, 2016)

Eines der renommiertesten aktuellen RPGs, die das Thema pränatalen menschlichen Lebens aufgreifen, ist *Death Stranding* 2019, dessen 2. Teil 2025 erschien. Diverse Videospiele thematisieren Veränderungen des menschlichen Körpers durch medizinische Technologien. In „Die Sims 3 und 4“ wird die Grenze zwischen Mensch und Pflanze durch die Möglichkeit, einen sogenannten Pflanzensim zu spielen, thematisiert. Neo-materialistische Aktionskunst wie jene von Petr Štembera, der einen Baum in seinen Arm pflanzte, oder Špela Petrič (2016), die pflanzliche Zellen mit menschlichen Hormonen kombinierte, um „pflanzliche Embryonen“ zu züchten, die sie ihre kleinen Monster nennt, zeigen die künstlerische Auseinandersetzung mit posthumanistischen, bioethischen Fragestellungen. Auch aktive Sterbehilfe soll in vielen der bedeutendsten RPGs geleistet werden: *Planescape: Torment* (zentrales Thema), *The Witcher 3 (The Last Wish u.a.)*, *Dragon Age (Redcliffe)* *Cyberpunk (Happy Together, Sinneman)*, *Fallout (Come Fly With Me, We Are Legion)* und andere mehr.

Die Rechtslage zu diesen Themen ist differenziert: Künstliche Befruchtung ist in Österreich unter bestimmten Bedingungen zulässig, etwa bei Infektionskrankheiten oder nach erfolglosen natürlichen Versuchen. Präimplantationsdiagnostik ist bei genetischer Disposition und mehrfachen Fehlversuchen erlaubt, während Leihmuttertum verboten ist. Abtreibung ist innerhalb der ersten drei Monate ohne Angabe von Gründen möglich, danach bei Schwangerschaft unter 14 Jahren, Gefahr für seelische/körperliche Gesundheit der Schwangeren, was beispielsweise nach Vergewaltigung bejaht wird, und sofern eine schwere Behinderung des Kindes zu erwarten wäre. Die rechtlichen Grundlagen finden sich im ABGB, StGB und Fortpflanzungsmedizingesetz. Die aktive Sterbehilfe ist in Österreich, Deutschland,

der Schweiz und den USA verboten, in einigen anderen Ländern jedoch erlaubt. Die Beihilfe zum Selbstmord ist in Österreich seit 2022 unter strengen Voraussetzungen gestattet.

Die Bioethik betreffend sind in der Präsentation die unterschiedlichen Argumente der Pro-Life-Bewegung und der Pro-Choice-Position gegenübergestellt und humanistische, religiöse und philosophische Perspektiven (Kant, interessenutilitaristischer Konsequentialismus) beleuchtet. In Bezug auf Selbstmord und Beihilfe werden die Argumentationen von Judentum, Christentum, Islam und Buddhismus dargelegt.

Xenotransplantation und Genmanipulation

In *Code Vein 2*, das im Jänner 2026 erscheint, spendet eine Hauptfigur ihr Herz dem Protagonisten und folgt diesem den Rest des Spiels mit offenem Brustkorb. Mensch-Tier-Mischwesen sind in RPGs allgegenwärtig. (Miquo'te in *Final Fantasy*, Pericci in *Star Ocean...*) In vielen Videospielen wie *BioShock*, *Metal Gear Solid*, *Resident Evil* und *Parasite Eve* wird das Thema der Risiken genetischer Veränderungen an Mensch und Tier aufgegriffen. In der Realität wurde 2018 in China von der Geburt der ersten genetisch veränderten Babys berichtet und gibt es gentechnisch veränderte Fische wie „Glow-Fish“ und Schweine wie „Enviro-Pig“.

Die Transplantation tierischer Organe in Menschen (Xenotransplantation) ist in Österreich noch nicht geregelt, während in den USA bereits erste klinische Studien durchgeführt werden. Somatische Gentherapie, in der die genetischen Veränderungen nicht weitervererbt werden, ist zur Heilung von Erkrankungen erlaubt; die Keimbahntherapie, in der vererbbarer Gene verändert werden, ist hingegen verboten. Österreich verfügt über eine besonders strenge Gesetzgebung gegen die Produktion und den Anbau genetisch veränderter Organismen und Lebensmittel.

Ethisch werden medizinische Risiken, die Gefahr der Eugenik, philosophische und religiöse Bedenken sowie Fragen des Tierschutzes diskutiert. Sorge um Biodiversität und Monopolisierung durch Patente spielen ebenfalls eine Rolle.

Diskriminierung

In der traditionellen Diskriminierung von Frauen in Videospielen werden sie meist als „Damsel in Distress“ (Sarkeesian, 2013) oder als Hexen, Monster und Maschinen dargestellt, während Männer häufig idealisiert und mit überhöhten Männlichkeitsbildern versehen werden. In der Präsentation werden Parallelen zur Kunstgeschichte gezogen, etwa zur Darstellung der Melusine oder zur „Prothesengöttin“ Lara Croft. So wird deutlich, dass starke Frauen als etwas Unnatürliches dargestellt werden, das es in Wahrheit nicht gäbe. Moderne Diskriminierung zeigt sich in der Sexualisierung/Objektifizierung weiblicher Charaktere. Auch im E-Sport finden sich zahlreiche Beispiele dafür, etwa in *Blade & Soul* oder *Genshin Impact*. In der postmodernen Diskriminierung wird jegliche weibliche Geschlechtsidentität abgeschafft und werden Frauen in ein bestehendes (und zuvor als toxisch identifiziertes) Männlichkeitsbild gepresst. (Klanisek, 2023, S.170)

Der verfassungsrechtliche Gleichheitssatz und nationale und internationale Rechtsquellen wie die UN-Konvention zur Beseitigung jeder Form von Diskriminierung der Frau, die Kinderrechtskonvention, die UN-Agenda 2030 sowie der österreichischen Lehrplan bilden das rechtliche Fundament für die Diversitäts-Reflexion von Videospielen. Diskriminierung wird als benachteiligende Unterscheidung und Ungleichbehandlung definiert. Ein Stereotyp ist die Wiederholung des Gleichen aufgrund starrer Formen. Rollenspiele (RPGs) sind

bedeutend, weil sie durch die individuelle Charaktergestaltung besonders immersiv und prägend sind und einen Großteil der erfolgreichsten Videospiele ausmachen. Als Diversitätskompetenz ist die Reflexion über Stereotype mittlerweile ein verpflichtender Bestandteil akademischer Ausbildung und wird, wie der Umgang mit Office-Programmen, in fast allen akademischen Stellenausschreibungen gefordert.

Unreflektierte Stereotype in Videospiele können das Selbstbild und die Erwartungen an andere beeinflussen. Ethnische Stereotypisierung begünstigt Rassismus und kann die Meinung über andere Ethnien prägen. Ebenso können unrealistische Männer- und Frauenbilder das Spektrum der Handlungsmöglichkeiten und damit die Lebensentfaltung einschränken. Umgekehrt sind positive Beispiele hervorzuheben, in denen starke weibliche Protagonistinnen nicht sexualisiert werden, etwa *Child of Light* oder *Horizon Zero Dawn*. Die Forderung nach wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Bedingungen, die Wahlfreiheit und Selbstentfaltung ermöglichen, muss im Zentrum der emanzipatorischen Diskussion stehen.

Gewalt, Pädophilie und Glücksspiel für Minderjährige

Die überwiegende Menge bedeutender Videospiele beruht auf Gewalt (z.B. 100% aus den Genres Rollenspiel, Action Adventure, Strategie-Spiel, Shooter, Fighting Game und Kriegsspiel), meist sogar als primäre Interaktionsform. Zur Rechtfertigung werden stereotype Kriegsnarrative herangezogen. Hingegen verwendet Yoko Taro die Gewalt in Videospiele durch Perspektivenwechsel als Kritik an Gewalt in Videospiele. In *The Elder Scrolls*, *Fallout*, *Planescape: Torment* ist Gewalt immerhin teilweise vermeidbar, in *Undertale* fast vollständig.

Die Deutsche Bundeszentrale für Kinder- und Medienschutz spricht insb. in Bezug auf asiatische Videospiele zurecht vom „zunehmenden Angebot von Abbildungen [...], die [...] einen Eindruck der Normalität des sexuellen Umgangs von Erwachsenen mit Minderjährigen vermitteln und die kindliche Neugier wecken.“ Entsprechende Handy-Spiele sind teils schon ab 9 Jahren freigegeben. Im Gegensatz zu Deutschland gibt es in Österreich keine Zensur. Gegen die Zensur pädophiler RPGs wird mit Kunstfreiheit und einem Ventil für Pädophile argumentiert. Zentrales Argument für Zensur ist, dass der Konsum audiovisueller Medien zu Unterhaltungszwecken stets nach einer Reizverstärkung verlangt.

Rechtsethisch problematisch sind auch die Gacha-Spiele, in denen Kinder echtes Geld z.B. für virtuelle, oft pädö-erotische Charaktere ausgeben, während gleichzeitig in Österreich 17-Jährige kein 2€-Rubbellos einlösen dürfen.

Bioethische Kapitalismuskritik in Videospiele und der böse Gott

In *Deus Ex* geht es um die Sorge, dass die zukünftigen biotechnologischen Innovationen zur Verbesserung menschlicher Körper in einer durch den Kapitalismus in Klassen eingeteilten Gesellschaft zu dystopischen Unterschieden zwischen Menschen verschiedener Klassen führen werde und darum, dass technische Errungenschaften ohne effiziente, demokratische Kontrolle gefährliche Machtmonopole schaffen. Auch dem Setting des posthumanistischen Raubtierkapitalismus in *Cyberpunk 2077*, in dem Konzerne durch Intrigen und Morde die Welt regieren, wohnt eine essenzielle Gesellschaftskritik inne. Nach Harari (2017) sei der nächste Schritt der Evolution nicht biologisch, sondern technologisch: Durch Biotechnologie und Künstliche Intelligenz würde sich der Mensch gleichsam zu einem posthumanen Wesen entwickeln, dem *Homo Deus*, dem Gott-Mensch. In vielen Videospiele sind Gott und/oder Kirche böse und müssen getötet werden, um sich selbst an die Stelle Gottes zu erheben. (bzgl. Gott z.B. *NieR*, bzgl. der katholischen Kirche z.B. *Assassin's Creed*, *Greedfall*, *Fire Emblem*)

Manche RPGs, am bedeutendsten *Megami Tensei*, beziehen sich bei dem zu tötenden Gott explizit auf den Gott der Juden, Christen und Muslime.

Philosophisch berufen sich solche Videospiele nicht zufällig durch Zitate und „Easter Eggs“ häufig auf Friedrich Nietzsche und Existentialisten wie Sartre und Camus. (z.B. *NieR, Xeno*) Rechtlich ist die Blasphemie („Lästerung gegen Gott“) in Österreich seit 1975 nicht mehr verboten. Herabwürdigung religiöser Lehren ist gemäß § 188 StGB zwar weiterhin verboten, wird aufgrund der Kunstdurchsetzung (Art 17a StGG) aber eng ausgelegt. Hinsichtlich der Kapitalismuskritik sind auch die Zusammenhänge zwischen Kapitalismus, Rassismus und Feminismus wirtschaftswissenschaftlich interessant (z.B. Outsourcing und Verdoppelung der Arbeitskraft durch Eintritt von Frauen in den Arbeitsmarkt).

Fazit

Es wurde gezeigt, dass Videospiele des RPG-Genres und künstlerische Aktionen zentrale bio- und rechtsethische Themen aufgreifen und gesellschaftliche Diskurse verhandeln. Videospiele als Kunstform bieten einen einzigartigen Raum, um Konflikte zu reflektieren und ethische Positionen zu diskutieren.

About the Author

MATEO KLANISEK is a legal scholar and teacher. After his law studies at the University of Vienna, including courses in Oxford, LSE, EMU and Strobl, he continued his studies at Harvard University in the field of Law for Sustainability. As legislative drafter in the Federal Ministry of Health and Women's Affairs, he wrote and negotiated laws. After earning his degree in primary education, he worked as a teacher, began a doctoral program in art studies, wrote a media education book, integrating legal and art-historical perspectives, and gave lectures on the respect of children's rights in relation to digital media.

MATEO KLANISEK ist Jurist und Primarstufenpädagoge. Nach seinem Jus-Studium in Wien mit Studienaufenthalten in Oxford, LSE, EMU und Strobl konnte er an der Harvard University im Bereich Recht für Nachhaltigkeit weiterstudieren. In der Legistik des Bundesministeriums für Gesundheit und Frauen formulierte und verhandelte er Gesetzestexte. Nach Abschluss seines Studiums der Primarstufenpädagogik in Salzburg arbeitete er als Lehrer, begann ein kunstwissenschaftliches Doktoratsstudium, veröffentlichte ein medienpädagogisches Buch mit juristischen und kunstwissenschaftlichen Aspekten und hielt Vorträge zum Thema Achtung der Kinderrechte bezüglich digitaler Medien. Seine aktuellen Vorträge und in Arbeit befindlichen Publikationsprojekte betreffen Politische Bildung und Künstliche Intelligenz.

References

- BPjM. *Schwere Jugendgefährdung*. Abgerufen am 3.11.25 von <https://www.bzkj.de/bzkj/indizierung/was-wird-indiziert/schwere-jugendgefaehrdung/schwere-jugendgefaehrdung-175586>
- Cook, M.R. (2016). *Watching Warcraft: The Beginning is a lesson in real world racism. The Conversation*. Abgerufen am 17.9.20 von <https://theconversation.com/watching-warcraft-the-beginning-is-a-lesson-in-real-world-racism-61573>.
- Ebner, J. (2019). *Radikalisierungsmaschinen. Wie Extremisten die neuen Technologien nutzen und uns manipulieren*. Suhrkamp.
- Ferdinand, R. (2017). Abgerufen am 3.11.25 von <https://urbanfriendden.medium.com/final-fantasy-xiv-stormblood-makes-its-colonialism-as-awful-as-it-should-be-a6e65549fe31>.

- Gunzenhäuser, R. (2006). *Automaten – Roboter – Cyborgs. Körperkonzepte im Wandel*. WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Hahn, S. (2017). *Gender und Gaming*. Bielefeld: Transcript
- Harari, Y.N. (2017). *Homo Deus. Eine Geschichte von Morgen*. C.H.Beck.
- Hemman, K. *Magic and gender in Final Fantasy VI*. Abgerufen am 10.11.25 von <https://www.killscreen.com/magic-gender-final-fantasy-vi/#:~:text=In%20short%2C%20the%20animated%2C%20illustrated,humanity%20that%20these%20technologies%20challenged>.
- Johnson, B. (1990). Die große Mutter und ihre Tiere. Göttinnen aller Kulturen. Oldenburg / Freiburg: Walter.
- Klanisek, M. (2023). *Stereotype in Videospiele. Eine medienpädagogische Analyse des Rollenspiel-Genres*. Tectum.
- Kronberger, S. (2016). Geschlechterdemokratie ist schön – macht aber viel Arbeit. In: Kronberger, S., Kühlberger, C. & Oberlechner, M. (2016). *Diversitätskategorien in der Lehramtsausbildung*. Studienverlag. 57-69.
- Rustemeier L. (2025). *FROG 2025 Speaker Abstract*. Abgerufen am 3.11.25 von <https://www.frogvienna.at/wp-content/uploads/2025/10/FROG-2025-Future-and-Reality-of-Gaming-book-of-abstracts.pdf>.
- Saferinternet. (2025). abgerufen am 3.11.25 von <https://www.saferinternet.at/presse-detail/studie-jugendliche-von-sexueller-belaestigung-im-internet-betroffen>
- Sarkeesian, A. (2013). Tropes vs Women in Video Games [Youtube-Video]. Abgerufen am 11.11.25 von https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61.
- Špela Petrič (2016). *Life in the terratope*. Abgerufen am 11.11.25 von <https://www.spelapetric.org/phytoteratology>.
- Wolf, M. J. P., & Perron, B. (Eds.). (2014). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge.