

Ludus non tollit abusum

Zur ethischen Beurteilung virtueller Missbrauchsabbildungen

Von Gerhard Schreiber

Ein Campingplatz in Lügde, ein gutbürgerliches Einfamilienhaus in Bergisch Gladbach, eine Gartenlaube in Münster. Diese Tatorte stehen exemplarisch für das unermessliche Leid, das Kindern von Erwachsenen zugefügt worden ist und noch immer tagtäglich zugefügt wird. Die Missbrauchsbeauftragte der Bundesregierung geht davon aus, dass in Deutschland, statistisch gesehen, ein bis zwei Kinder pro Schulklasse sexueller Gewalt in der Familie und andernorts ausgesetzt sind.¹ Vielen dieser Taten ist gemeinsam, dass die Täter und Täterinnen sie in Fotos und Filmen ›verewigen‹, die dann Dritten zugänglich gemacht werden, was zur dauerhaften Viktimisierung der Überlebenden ihrer Taten beiträgt.

Nun ist es so, dass die Herstellung solcher Missbrauchsabbildungen (*Child Sexual Abuse Images*) die direkte Missbrauchstat voraussetzt, während ihre Nutzung und Verbreitung in indirektem Sinne als Missbrauch zu bewerten sind. Zwischen Herstellung, Nutzung und Verbreitung von Missbrauchsabbildungen besteht für die ethische Beurteilung dabei kein qualitativer Unterschied. Auch Nutzung und Verbreitung solcher Abbildungen *sind* Missbrauch, zumal Herstellung, Nutzung und Verbreitung einander unmittelbar bedingen, indem mit der Herstellung zumeist die Verbreitung und damit die weitere Nutzung einhergehen. In Anlehnung an ein Wort Adornos gesprochen: Es gibt kein Richtiges im Falschen.² Das von Onlinetätern reflexhaft vorgebrachte Argument, doch ›nur geschaut und nichts getan‹ zu haben,³ ist ebenso fadenscheinig wie kontrafaktisch, weil das so bezeichnete Verhalten subjektiv sinnhaft und damit als Handeln zu qualifizieren ist.⁴

Ich schließe diese Vorbemerkung mit der Feststellung, dass es in der Frage der ethischen Beurteilung *realer* Missbrauchsabbildungen nichts zu diskutieren gibt. Und weil dem so ist, zielt mein Beitrag auf einen sehr speziellen Aspekt, an dem durchaus Redebedarf besteht und auch eine theologische Ethik zu einer Stellungnahme herausgefordert ist.

1. Vgl. *Unabhängige Beauftragte für Fragen des sexuellen Kindesmissbrauchs* (UBSKM), »Zahlen und Fakten. Sexuelle Gewalt gegen Kinder und Jugendliche« (Stand: Mai 2022), 3, URL: <https://beauftragte-missbrauch.de>, abgerufen am 22.12.2022. Zur Rede von ›sexueller Gewalt‹ vgl. *Gerhard Schreiber*: Begriffe vom Unbegreiflichen. Beobachtungen zur Rede von ›sexueller Gewalt‹ und ›sexualisierter Gewalt‹, in: Mathias Wirth u.a. (Hg.): *Sexualisierte Gewalt in kirchlichen Kontexten. Neue interdisziplinäre Perspektiven*, Berlin 2022, 123–145. Zur Rede von ›Missbrauchsabbildungen‹ in diesem Beitrag siehe Abschnitt 2. Für eine ausführliche Auseinandersetzung mit sexuellem Kindesmissbrauch vgl. *Gerhard Schreiber*: *Im Dunkel der Sexualität. Sexualität und Gewalt aus sexualethischer Perspektive*, Berlin 2022, 323–341 u. 555–664.
2. Vgl. *Theodor W. Adorno*: *Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben*, in: Rolf Tiedemann (Hg.): *Gesammelte Schriften*, Bd. 4, Frankfurt 1980, 43.
3. So der Titel des Buchs von *Renate Böhm* u.a. (Hg.): *Nur geschaut und nichts getan. Psychoanalytische Psychotherapie mit Kinderpornographie-Konsumenten*, Hamburg 2010.
4. Zu dieser Differenzierung zwischen subjektiv sinnhaftem Verhalten und reinem Sichverhalten vgl. *Max Weber*: *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie*, Tübingen 1956 [1921/22], 4. Aufl., 1. Zur Handlungstheorie Webers, der das subjektiv sinnhafte Verhalten (= soziales Handeln) als Gegenstand der Soziologie begreift, wobei das Gegenüber, an dessen Verhalten soziales Handeln orientiert ist, *nicht* anwesend sein muss, vgl. *Horst Pöttker*: *Entfremdung und Illusion. Soziales Handeln in der Moderne*, Tübingen 1997, 47–72.

1. Problemexposition

Wie verhält es sich mit Missbrauchsabbildungen, bei deren Herstellung *keine* Kinder aus Fleisch und Blut involviert sind? Gemeint sind *computergenerierte* Abbildungen⁵ sexuellen Kindesmissbrauchs, ein vergleichsweise junges Phänomen, das in den 1990er Jahren aufgekommen und durch einschlägige Gerichtsentscheidungen in den USA um die Jahrtausendwende sowie spätere Medienberichte über die Verbreitung solcher Abbildungen im seit 2003 gestarteten Online-Spiel *Second Life* in den Fokus einer breiteren Öffentlichkeit gerückt ist.⁶ Wie sind solche – und zwar: vollständig⁷ – computergenerierten, virtuellen Missbrauchsabbildungen ethisch zu beurteilen, bei deren Herstellung es zu keinem Eingriff in das strafrechtlich geschützte höchstpersönliche Rechtsgut des Körpers eines Kindes kommt, und welche argumentativ tragfähigen Kriterien können dabei in Anschlag gebracht werden?

Ich diskutiere diese Frage nicht im luftleeren Raum, sondern vor dem Hintergrund einer Debatte vor allem im philosophischen,⁸ aber auch im juristischen und sexualwissenschaftlichen Bereich, in der verschiedentlich die Position vertreten wird, dass virtuelle Missbrauchsabbildungen im Unterschied zu realen Missbrauchsabbildungen doch grundsätzlich *anders* zu bewerten und deren Herstellung, Nutzung und Verbreitung, jedenfalls unter gewissen Umständen, als legal zu betrachten bzw. zu legalisieren seien.⁹ In Japan und den USA etwa gilt diese Ansicht bis heute¹⁰ und der norwegische Philosoph Ole Martin Moen kommt zu dem Schluss, dass die

-
5. Zum Verständnis von ›Abbildungen‹ in diesem Zusammenhang s. Abschnitt 2.
 6. Vgl. *Kristoff M. Ritlewski*: Virtuelle Kinderpornographie in *Second Life*, in: *Kommunikation & Recht* (2008), Heft 2, 94–99.
 7. Mit dieser Einschränkung auf *vollständig* computergenerierte Abbildungen werden computertechnisch (nach)bearbeitete Abbildungen (*computer-morphed images*), bei denen *reale* Personen über 18 Jahren mittels Bildbearbeitungsprogrammen bzw. *age-regression software* als minderjährig dargestellt werden, im Folgenden ebenso außen vor gelassen wie Bildmanipulationen mittels Deepfake-Verfahren (z.B. *face-swapping*), was beides eine eigenständige Beurteilung erforderte; vgl. hierzu *Claudia Ratner*: When »Sweetie« is not so Sweet. Artificial Intelligence and its Implications for Child Pornography, in: *Family Court Review* 59(2) (2021), 386–401. Speziell zum Phänomen der selbst- bzw. usergenerierten Abbildungen von Minderjährigen in sexuellen Posen bzw. Handlungen vgl. *Ethel Quayle*: Child Pornography, in: Jay A. Siegel/Pekka J. Saukko (Hg.): *Encyclopedia of Forensic Sciences*, Bd. 2, Amsterdam u.a. 2013, 2. Aufl., 293–297, hier 296f.
 8. Für die theologische Ethik stellen virtuelle Missbrauchsabbildungen bislang einen blinden Fleck dar. Eine Ausnahme ist *Lukas Ohly*: Ethik der Liebe. Vorlesungen über Intimität und Freundschaft, Leipzig 2016, 101–104. Für eine aktuelle Stellungnahme zu Online-Pornographie und Cybersexualität vgl. die sogenannte Digitalisierungsdenk-schrift *Evangelische Kirche in Deutschland* (EKD) (Hg.): Freiheit digital. Die Zehn Gebote in Zeiten des digitalen Wandels, Leipzig 2021, 157–163 u. 165; ferner Schreiber (wie Anm. 1), 435–554.
 9. Zur rechtlichen Diskussion vgl. *Abhilash Nair*: The Regulation of Internet Pornography. Issues and Challenges, Abingdon/New York 2019, 82–97, der »sicherheitshalber« für die vollständige Kriminalisierung von »virtueller Kinderpornographie« plädiert; vgl. dagegen *Marie Eneman* u.a.: Criminalising Fantasies. The Regulation of Virtual Child Pornography, in: *Proceedings of the 17th European Conference on Information Systems. Information Systems in a Globalising World: Challenges, Ethics and Practice*, Universität Verona 2009 (online).
 10. Vgl. *Patrick W. Galbraith*: Lolicon. The Reality of ›Virtual Child Pornography‹ in Japan, in: *Image & Narrative* 12(1) (2011), 83–119; *Virginia F. Milstead*: Ashcroft v. Free Speech Coalition. How Can Virtual Child Pornography Be Banned Under the First Amendment?, in: *Pepperdine Law Review* 31(3) (2004): 825–874. Zur Verbreitungsstrafbarkeit virtueller Missbrauchsabbildungen in der EU vgl. *Sarah J. Summers* u.a.: *The Emergence of EU Criminal Law. Cyber Crime and the Regulation of the Information Society Cover*, Oxford/Portland, 2014, 156–199, bes. 179–182.

Nutzung virtueller Missbrauchsabbildungen an sich moralisch akzeptabel sei.¹¹ Er argumentiert: Wenn eine vorhandene pädophile Sexualpräferenz als unveränderlich zu betrachten sei, könne es folgerichtig auch nicht moralisch verwerflich sein, dass eine Person solche Abbildungen nutze: »Indeed, doing so might be one of the best things he [scil. a pedophile] can do granted the unfortunate circumstances in which he finds himself.«¹² Auch renommierte Sexualforscher wie der US-Amerikaner Milton Diamond vertreten eine solche Substitutionshypothese, wonach die Nutzung virtueller Missbrauchsabbildungen als Surrogat für Missbrauchshandlungen in realen Umgebungen fungiere, sodass eine Legalisierung virtueller Abbildungen zur Reduzierung sexueller Übergriffe auf Kinder in realen Umgebungen beitragen könne.¹³

Durch die rasante Entwicklung der Computertechnologie im Allgemeinen, die permanente Weiterentwicklung digitaler Simulations- und Visualisierungstechniken im Besonderen wird es zunehmend schwieriger, wenn nicht bald unmöglich sein, (jedenfalls) aus Sicht eines Dritten zwischen real erstellten und computergenerierten Abbildungen zu unterscheiden,¹⁴ was eine zusätzliche Herausforderung für die Strafverfolgung von Missbrauchstaten, aber auch für die professionelle therapeutische Arbeit mit (potenziellen) Missbrauchstätern darstellt.¹⁵ Allerdings ist die empirische Forschungslage zu Nutzenden und Nutzung virtueller Missbrauchsabbildungen und deren Verhältnis zu Nutzenden und Nutzung realer Missbrauchsabbildungen einerseits, zum Ausleben sexualdelinquenter Impulse gegenüber anderen Menschen auf der Handlungs- und Verhaltensebene andererseits ausgesprochen defizitär, weshalb sich hierzu noch an den Erkenntnissen der Forschung zu realen Missbrauchsabbildungen¹⁶ orientiert werden muss.

Entsprechend der Heterogenität des unter Missbrauchsabbildungen rubrizierten photorealistischen Materials kann auch die Gruppe der Nutzenden von Missbrauchsabbildungen durchaus heterogen sein, wenngleich in verschiedenen Untersuchungen übereinstimmend angegeben wird, dass Onlinetäter »nahezu ausschließlich weiß und männlich«,¹⁷ größtenteils ledig, aufgrund von Sexualdelikten vergleichsweise selten polizeilich in Erscheinung getreten, meist alleine handelnd, im Durchschnitt zwischen 25 und 50 Jahre alt und mit überdurchschnittlichem

11. Vgl. *Ole Martin Moen*: The Ethics of Pedophilia, in: *Etikk i praksis* 9 (2015), 111–124, hier 119–122; ähnlich *Ole Martin Moen/Aksel Braanen Sterri*: Pedophilia and Computer-Generated Child Pornography, in: David Boonin (Hg.): *The Palgrave Handbook of Philosophy and Public Policy*, Cham 2018, 369–381, bes. 374–377 u. 379; *Laure van Es*: Virtual child pornography as potential remedy against child sexual abuse, in: *MaRBle Research Papers*, Bd. 6, Biomedical and Health Sciences Research, 166–173.

12. Moen (wie Anm. 11), 122.

13. Vgl. *Milton Diamond* u.a.: Pornography and Sex Crimes in the Czech Republic, in: *Archives of Sexual Behavior* 40 (2010), 1037–1043, hier 1042.

14. Vgl. *Kunj Bihari Meenal Vipin Tyagi*: Methods to Distinguish Photorealistic Computer Generated Images from Photographic Images. A Review, in: Mayank Singh u.a. (Hg.): *Advances in Computing and Data Sciences. Third International Conference, ICACDS 2019 Ghaziabad, India, April 12–13, 2019. Revised Selected Papers, Part I*, Singapur 2019, 64–82.

15. Vgl. *Larissa S. Christensen* u.a.: Psychological Perspectives of Virtual Child Sexual Abuse Material, in: *Sexuality & Culture* 25 (2021), 1353–1365.

16. Für eine Übersicht vgl. *Laura F. Kuhle* u.a.: Sexueller Kindesmissbrauch und die Nutzung von Missbrauchsabbildungen, in: Klaus M. Beier (Hg.): *Pädophilie, Hebephilie und sexueller Kindesmissbrauch*, Berlin 2018, 15–25; ferner Schreiber (wie Anm. 1), 437–443.

17. *Irina Franke/Marc Graf*: Kinderpornografie. Übersicht und aktuelle Entwicklungen, in: *Forensische Psychiatrie, Psychologie, Kriminologie* 10 (2016): 87–97, hier 91; vgl. im Folgenden 91f. (mit Literatur).

Bildungsgrad und Einkommen im Vergleich zu anderen Sexualstraftätergruppen sind.¹⁸ Neben einer pädophilen Sexualpräferenz¹⁹ als Hauptmotiv für die Nutzung von Missbrauchsabbildungen spielen auch andere Motive wie »das Sammeln, Archivieren, Tauschen und Katalogisieren des Bildmaterials und Internetsucht«²⁰ sowie emotionale und situative Gründe wie Zufall und Neugierde eine Rolle.²¹ Ob signifikante Unterschiede zwischen den beiden Gruppen der Online- und der Kontaktstraftäter im Blick auf dynamische Risikofaktoren bestehen, wird in der Forschung ebenso diskutiert wie die Frage, ob die Nutzung von Missbrauchsabbildungen eigene sexuelle Übergriffe auf Kinder in realen Umgebungen begünstigt.²²

Ein abschließendes Urteil hierüber ist beim gegenwärtigen Forschungsstand nicht möglich, doch wird auch für die Gruppe der Onlinetäter entsprechend den multifaktoriellen Erklärungsansätzen sexualdelinquenten Verhaltens²³ von einem Zusammen- und Ineinandewirken verschiedener Faktoren auf individueller, überindividueller und situativer Ebene, kurz: von einem komplexen Bedingungsgefüge auszugehen sein, welches eine differenzierte Erschließung erfordert, um auch auf den jeweiligen Kontext zugeschnittene Interventions- und Präventionsmaßnahmen entwickeln zu können. Im Vergleich zur Nutzung realer Missbrauchsabbildungen wird hinsichtlich der Nutzung virtueller Missbrauchsabbildungen nicht nur eine größere Möglichkeit der Anonymität und eine leichtere Zugänglichkeit, sondern auch eine größere Möglichkeit der Distanzierung zum Gesehenen angenommen,²⁴ einschließlich der Herausbildung selbst-exkulpatorischer Wahrnehmungs- und Deutungsmuster, während auf der Inhalts- und Gestaltungsebene der menschlichen »Kreativität« nahezu keine Grenzen mehr gesetzt sind.²⁵ Während weitere Forschung zu Nutzenden und Nutzung virtueller Missbrauchsabbildungen ein dringendes Desiderat darstellt, wird im psychotherapeutischen und sexualmedizinischen Bereich von einer Nutzung virtueller Missbrauchsabbildungen zur Befriedigung pädophiler Impulse abgeraten.²⁶

Für die ethische Beurteilung stellen virtuelle Missbrauchsabbildungen demnach einen Knotenpunkt dar, in dem Überlegungen ganz verschiedener Ethikbereiche zusammenlaufen, um nur Technik- und Medienethik, Rechts- und politische Ethik, Sozial- und Politikethik sowie die Ethik der Lebensformen unter Einschluss der Sexualethik zu nennen. Dadurch erweist sich die hier verhandelte Fragestellung als in sich komplex und erfordert eine komplexe Betrachtung, der ich an dieser Stelle freilich nur anhand ausgewählter Punkte wenigstens annäherungsweise

18. Vgl. *Tony Krone*: A Typology of Online Child Pornography Offending, in: *Trends & Issues in Crime and Criminal Justice* 279 (2004): 261–280.

19. Vgl. die Bemerkungen zum aktuellen Forschungsstand bei Schreiber (wie Anm. 1), 556–579.

20. Franke/Graf (wie Anm. 17), 92.

21. Vgl. *Hannah L. Merdian* u.a.: »So why did you do it?« Explanations provided by Child Pornography Offenders, in: *Sexual Offender Treatment* 8(1) (2013): 1–19.

22. Vgl. *Michael Laumer*: Der Zusammenhang zwischen dem Konsum von Kinderpornografie und sexuellem Missbrauch von Kindern – Eine Übersicht zum aktuellen Forschungsstand, in: *Kriminalistik* 66(3) (2012): 139–144.

23. Für eine Übersicht dieser Erklärungsansätze vgl. Schreiber (wie Anm. 1), 608–627.

24. Vgl. Christensen (wie Anm. 15), 1357f.

25. Vgl. a.a.O., 1361.

26. Vgl. z.B. *Klaus M. Beier* in einem Interview (»Gefährliche Erregung«) mit Eberhard Rathgeb und Claudius Seidl, in: *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, 2007, Nr. 19 (13.05.), 35; *Claudia Schwarze/Gernot Hahn*: Herausforderung Pädophilie. Beratung, Selbsthilfe, Prävention, Köln 2019, 2. Aufl., 41 u. 97f.

gerecht zu werden versuchen kann. Dabei werde ich die These vertreten, dass Herstellung, Nutzung und Verbreitung virtueller Missbrauchsabbildungen ethisch nicht zu rechtfertigen sind.²⁷ Um dies begründen zu können, nehme ich vier Konkretisierungen vor.

2. Konkretisierungen

Erstens: Wenn ich nach der ethischen Beurteilung virtueller Missbrauchsabbildungen frage, konzentriere ich mich neben Bildern, Zeichnungen und dreidimensionalen Darstellungen auch auf audiovisuelle Repräsentationen und Simulationen im Rahmen von Computerspielen bzw. Virtual Reality und folge somit in Analogie dem strafrechtlich definierten Schriftenbegriff, der nicht nur Schriftliches, sondern auch sämtliche Methoden der Inhaltsübertragung mittels Informations- und Kommunikationstechnik erfasst.²⁸

Zweitens: Die Verbreitung virtueller Missbrauchsabbildungen ist in Deutschland strafbar. Das deutsche Strafrecht unterscheidet grundsätzlich nicht zwischen realer und virtueller ›Kinderpornographie‹, wie es im juristischen Jargon heißt. Entscheidend für die Strafbarkeit auch virtueller ›kinderpornographischer‹ Inhalte nach § 184b StGB ist, ob diese *wirklichkeitsnah* sind.²⁹ Ist diese Wirklichkeitsnähe aus Sicht eines ›objektiven Dritten‹ eindeutig erkennbar,³⁰ dann ist die Verbreitung strafbar. Um diese fiktiven, aber wirklichkeitsnahen Abbildungen soll es im Folgenden gehen, deren Einsatz durch Strafverfolgungsbehörden als ›virtueller Köder‹ seit März 2020 in Deutschland erlaubt ist.³¹

Drittens: Ich spreche von ›Missbrauchsabbildungen‹ und ganz bewusst nicht von ›Kinderpornographie‹ – ein in höchstem Maße problematischer Begriff. ›Kinderpornographie‹ ist nämlich *nicht*, wie es im *Duden Universalwörterbuch* noch immer vorgeschlagen wird, »Pornografie, deren Darstellungsobjekte Kinder sind«,³² sondern es handelt sich um Darstellungen, die den Missbrauch Minderjähriger zum Inhalt haben. Kinder sind aber weder Sexualpartner von Erwachsenen³³ noch pornographische ›Darstellungsobjekte‹.

Viertens: Schließlich spreche ich von Kindes*missbrauch* als Teilbereich der sexuellen/sexualisierten Gewalt unter Menschen. Der gegen den mehrdeutigen Missbrauchsbegriff vorgebrach-

27. Einzige Ausnahme von dieser grundsätzlichen Ablehnung scheint mir der Einsatz virtueller Missbrauchsabbildungen als sogenannte ›Keuschheitsprobe‹ durch *Strafverfolgungsbehörden* zur Verhinderung und Aufdeckung schwerster Straftaten zu sein (s. Anm. 31), der dann – ›rechtfertigen‹ und ›entschuldigen‹ im Sinne Austins, vgl. *John L. Austin: A Plea for Excuses*, in: Robert R. Ammerman (Hg.): *Classics of Analytic Philosophy*, Indianapolis 1990, 379–398, hier 380 – nicht ›entschuldigt‹, wohl aber ›gerechtfertigt‹ (d.h. volle Verantwortungsübernahme ohne Zugeständnis der Verwerflichkeit der betreffenden Handlung durch Verweis auf deren spezielle Umstände) werden kann.

28. Zur Modernisierung des Schriftenbegriffs vgl. Sechzigstes Gesetz zur Änderung des Strafgesetzbuches vom 30. November 2020 (BGBl. I 2020, S. 2600-2605).

29. Vgl. hierzu *Klaus Leipold* u.a.: *AnwaltKommentar StGB*, Heidelberg 2015, 2. Aufl., 1376–1380 u. 1388–1392.

30. Der ›objektive Dritte‹ als neutrale rechtliche Entscheidungsinstanz ist freilich nur als ›Typus‹ anwesend, doch kann seine Sicht insofern zur Bewertung herangezogen werden, als er der ›generalisierte Andere‹ ist.

31. *Deutscher Bundestag*: BT-Drucksache 19/16543, 4f.

32. *Dudenredaktion*: *Duden. Deutsches Universalwörterbuch*, Berlin 2019, 9. Aufl., 1012 (s.v. »Kinderpornografie«; ohne Hervh.). Im *Duden-Onlinewörterbuch* (URL: <https://www.duden.de>) ist diese Bedeutungserklärung 2021 geändert worden zu: ›bildliche oder sprachliche Darstellung sexualisierter Gewalt gegen Kinder‹.

33. Vgl. hierzu Schreiber (wie Anm. 1), 323–341.

te Einwand, damit werde fälschlicherweise suggeriert, es gäbe auch einen sachgemäßen ›Gebrauch‹ von Kindern, erweist sich als unbegründet. Denn nicht nur stellt bereits der Gebrauch eines Menschen, gleich welchen Alters und für welchen Zweck, einen Missbrauch desselben als eines Mittels dar, sondern es wird zudem übersehen, dass der Begriff ›Missbrauch‹ auch im rechtlichen Kontext nicht auf die Person selbst als vermeintlichen ›Missbrauchsgegenstand‹, sondern auf das »Ausnutzen [...] der jeweiligen Lage oder Situation«³⁴ einer Person abhebt, welcher es aufgrund personaler und/oder situativer Faktoren an der Zustimmungsfähigkeit zu sexuellen Handlungen mangelt. In der recht verstandenen Rede von Missbrauch schwingt damit ein ständiger Hinweis auf die Bedingung seiner Möglichkeit mit: Ein wenigstens situativ bestehender Machtvorsprung, ›gleichviel worauf‹³⁵ selbiger beruht, wird zur wirksamen Durchsetzung des eigenen Willens gegen den einer anderen Person ausgenutzt.

3. Ludus non tollit abusum – The Gamer’s Dilemma

Der Titel meines Beitrags *ludus non tollit abusum* – ›Spiel hebt den Missbrauch nicht auf‹ birgt in sich zwei Anspielungen, die meine bereits bekundete Position in nuce enthalten. Zum einen eine Anspielung auf die alte lateinische Rechtsregel *abusus non tollit usum* – ›Missbrauch hebt den (rechten) Gebrauch nicht auf‹, die sich gegen die Tendenz richtet, etwas allein aus dem Grund verbieten zu wollen, weil bei dessen Gebrauch immer auch die Gefahr des Missbrauchs besteht. Eine solche Vorstellung ist bei sexuellen Handlungen zwischen Erwachsenen und Kindern aber vollkommen unannehmbar, stellt doch bereits der ›Gebrauch‹ eines Kindes, wie statuiert, dessen Missbrauch dar. Insofern muss es hier gerade umgekehrt heißen: *usus non tollit abusum* – ›(selbst) der (rechte) Gebrauch hebt den Missbrauch nicht auf‹. Zum anderen ist der Titel *ludus non tollit abusum* eine Anspielung darauf, dass die Frage nach der moralischen Bewertung virtueller Missbrauchsabbildungen zuerst im Kontext einer philosophischen Debatte über den moralischen Status virtueller Handlungen in *Computerspielen* unter dem Titel *The Gamer’s Dilemma* diskutiert worden ist.³⁶

Das *Gamer’s Dilemma* wurde vom australischen Philosophen Morgan Luck in einem Beitrag aus dem Jahr 2009 wie folgt gefasst: Gamer*innen begehen in Computerspielen regelmäßig virtuelle Morde und halten diese intuitiv für moralisch zulässig, weil im Unterschied zu echten Morden dabei niemand wirklich getötet werde und die einzigen ›Opfer‹ computergesteuerte Charaktere seien.³⁷ Diese moralische Rechtfertigung virtueller Handlungen müsste nach Luck

34. Engin Turhan: ›Sexualisierte Gewalt‹ statt ›Sexueller Missbrauch‹? Zur Begriffswahl für §§ 176 bis 176b StGB und zur Einordnung der Zwangsmittel in die Missbrauchstatbestände, in: KriPoZ 6 (2021), 1–9, hier 4 (meine Hervh.).

35. Vgl. die Machtdefinition Webers, der unter ›Macht‹ »jede Chance« versteht, »innerhalb einer sozialen Beziehung den eigenen Willen auch gegen Widerstreben durchzusetzen, gleichviel worauf diese Chance beruht« (Weber [wie Anm. 4], 28). Für eine Erschließung des Machtbegriffs und zum Verhältnis von Macht und Gewalt vgl. Schreiber (wie Anm. 1), 51–59.

36. Für eine ausführliche Darstellung vgl. Garry Young: Resolving the Gamer’s Dilemma. Examining the Moral and Psychological Differences between Virtual Murder and Virtual Paedophilia, Cham 2016.

37. Vgl. Morgan Luck: The gamer’s dilemma. An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia, in: Ethics and Information Technology 11 (2009), 31–36. Luck wiederum bezieht

konsequenterweise dann aber auch für virtuelle Missbrauchshandlungen an Kindern gelten, bei denen ja keine realen Kinder geschädigt würden; gleichwohl hätten die meisten Gamer*innen das Gefühl, dass solche Missbrauchshandlungen moralisch unzulässig seien.³⁸ Hieraus folgt Luck nun: Wenn *kein* moralisch relevanter Unterschied zwischen den genannten virtuellen Handlungen ins Feld geführt werden kann, dann müssen die Argumente, die zur Rechtfertigung virtueller Morde vorgebracht werden, auch für virtuellen Kindesmissbrauch gelten und beides also moralisch gleichwertig sein. Dies mündet für Luck in das Dilemma, wonach entweder virtueller Kindesmissbrauch als gleichermaßen moralisch zulässig oder virtueller Mord als gleichermaßen moralisch unzulässig gelten müsste, was aus Sicht der Gaming-Community aber beides unannehmbar sei.³⁹

Als Reaktion auf den Beitrag Lucks sind eine Reihe von Stellungnahmen erschienen, die aus moral- und technikphilosophischer Sicht dieses Dilemma in der einen oder anderen Weise auflösen oder kritisch auf seine Prämissen hin befragen möchten. Die in diese Debatte eingebrachten Beiträge en détail zu analysieren, würde den Rahmen dieses Beitrags sprengen. Allerdings kann auf bedenkenswerte Positionen und Argumente dieser Debatte bei den nachfolgenden Überlegungen darüber zurückgegriffen werden, wie man sich einer ethischen Beurteilung virtueller Missbrauchsabbildungen annähern könnte. Diese Annäherung kann – grob gesagt – folgenethisch, pflichtethisch und tugendethisch argumentierend vor sich gehen.⁴⁰ Alle drei Ansätze haben Potenzial und geben doch, jeder für sich, Anlass zur Frage, ob damit auch eine tragfähige Antwort auf die hier verhandelte Fragestellung gegeben werden kann. Diese scheint mir erst durch Einbeziehung auch der sozialen Dimension solcher Abbildungen erreichbar, was ich im Anschluss daran skizzieren werde.

Bevor ich diesen Dreischritt der Annäherung unternehme, ist noch die grundsätzliche Frage nach dem moralischen Status virtueller Handlungen zu klären.

4. Annäherungen auf des Urteils Weg

4.1 Zum moralischen Status virtueller Handlungen

So wie der Cyberspace, in dem Realität und Illusion miteinander verschmelzen, kein real existierender Raum, aber auch keine bloße Illusion ist,⁴¹ sondern als virtueller Raum »eine *dritte* Art«⁴² der Repräsentation darstellt, die zugleich Kommunikation und Interaktion und damit

sich auf den thematisch ähnlich gelagerten Aufsatz von *Matt McCormick*: Is it wrong to play violent video games?, in: *Ethics and Information Technology* 3 (2001), 277–287 (vgl. dagegen Young [wie Anm. 36], 43–45); zum Folgenden vgl. ferner *Stephanie Patridge*: Pornography, ethics, and video games, in: *Ethics and Information Technology* 15 (2013), 25–34.

38. Vgl. Luck (wie Anm. 37), 32.

39. Vgl. a.a.O., 31.

40. Zu dieser Unterscheidung ethischer Ansätze in einem ähnlich gelagerten Zusammenhang vgl. *McCormick* (wie Anm. 37), 282–285; ich schließe mich McCormick in der Vorgehensweise an, setze jedoch andere Schwerpunkte, zumal McCormick die sozialetische Dimension außer Acht lässt.

41. Vgl. hierzu *Philip Brey*: The Ethics of Representation and Action in Virtual Reality, in: *Ethics and Information Technology* 1 (1999), 5–14.

42. *Lukas Ohly/Catharina Wellhöfer*: Ethik im Cyberspace, Frankfurt 2016, 26 (meine Herv.).

auch moralisch bewertbares Verhalten ermöglicht,⁴³ ebenso sind Handlungen in der virtuellen Realität⁴⁴ (>Para-Aktionen⁴⁵) keineswegs an sich *vor-* oder *amoralisch*. Es ist also nicht gerechtfertigt, von einer grundsätzlichen moralischen Irrelevanz virtueller Handlungen auszugehen.⁴⁶ Denn abgesehen davon, dass auch *moralneutrale* Handlungen wie das Aufstehen aus dem Bett oder das Öffnen eines Fensters sich durchaus als moralisch relevant erweisen können – nämlich dann, wenn sie nicht isoliert vom Kontext, sondern unter Einbeziehung des spezifischen Sinnzusammenhangs betrachtet werden, in dem sie stattfinden –,⁴⁷ können virtuelle Handlungen, sofern sie Spiegelung und Erweiterung der moralischen Wirklichkeit sind,⁴⁸ auch freie und individuell *zurechenbare* und insofern auch moralisch bewertbare Handlungen sein. Es lässt sich somit in aller Kürze festhalten: Virtuelles Handeln, das als frei und individuell zurechenbar, mithin als *actus imperatus* gelten kann,⁴⁹ ist nicht unbedingt moralisches, geschweige denn unbedingt unmoralisch, wohl aber »*moraldifferentes* Verhalten«.⁵⁰

Dies zum moralischen Status virtueller Handlungen vorausgeschickt, nehme ich nun als Erstes die folgenorientierte Argumentationslinie in den Blick.

4.2 Folgenethische Perspektive

Hinsichtlich der Frage, ob die Nutzung von Missbrauchsabbildungen eigene sexuelle Übergriffe auf Kinder in realen Umgebungen begünstigt, gibt es in der Forschungsliteratur zwei gegenläufige Positionen: Nach der einen Position, die als Stimulationshypothese bezeichnet werden kann, reproduziert ein Missbrauchstäter »Handlungen, die er auf Bildern gesehen hat, mit einem realen Opfer«; durch das Gesehene wird der Täter, so die Annahme, dazu angeregt, »sich seinen

43. Vgl. hierzu *Thomas M. Powers*: Real Wrongs in Virtual Communities, in: *Ethics and Information Technology* 5 (2003), 191–198; kritisch dagegen *Garry Young*: Enacting Immorality Within Gamespace. Where Should We Draw the Line, and Why?, in: *Alison Attrill-Smith u.a. (Hg.): The Oxford Handbook of Cyberpsychology*, 588–608, hier 595–597.

44. Zur virtuellen Realität als einer »uneigentlichen Form von Realität« zwischen Simulation und Fiktion, was das Virtuelle zum Gegenbegriff des Aktuellen, nicht des Wirklichen, macht, vgl. *Jörg Noller*: *Ontologie der Digitalität. Zur virtuellen Realität der Neuen Medien*, in: *Tobias Holischka u.a. (Hg.): Digitalisierung als Transformation? Perspektiven aus Ethik, Philosophie und Theologie*, Berlin 2022, 3–17, bes. 8f., 12 u. 14. Für eine Erschließung des Begriffs der Virtualität unter theologischen Vorzeichen vgl. *Bernd-Michael Haese*: *Hinter den Spiegeln – Kirche im virtuellen Zeitalter des Internet*, Stuttgart 2006, 135–176.

45. Vgl. dazu *Ralf Adelman/Hartmut Winkler*: Kurze Ketten. Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen, in: *Ästhetik & Kommunikation* 41 (2010), 99–107, hier 102f.

46. Vgl. dagegen *Sebastian Ostritsch*: *Ethik*, in: *Daniel M. Feige u.a. (Hg.): Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik*, Stuttgart 2018, 77–96, hier 89, der von einem »ludische[n] Amoralismus« spricht.

47. Vgl. hierzu *Claudia Blöser*: *Zurechnung bei Kant. Zum Zusammenhang von Person und Handlung in Kants praktischer Philosophie*, Berlin 2014, 27f. Eine moralneutrale bzw. moralindifferente Handlung im Sinne eines ἀδιάφορον ist im kantischen Sinne moralisch weder gut noch schlecht, d.h. durch das moralische Gesetz weder geboten noch verboten, sondern *bloß erlaubt*, vgl. dazu 23–28.

48. Hierin stimme ich *Patridge* (wie Anm. 37), 32f. bei.

49. Es darf nicht vergessen werden, dass *Thomas von Aquin* zu diesen vom Verstand gebotenen und vom Willen vollzogenen menschlichen Akten nicht nur körperliche Vollzüge, sondern auch Akte des Intellekts und – wenngleich bedingt – Akte des sinnlichen Begehrens zählt, vgl. *Maximilian Forschner*: *Thomas von Aquin*, München 2006, 89–92.

50. *Marcus Willaschek*: *Praktische Vernunft. Handlungstheorie und Moralbegründung bei Kant*, Stuttgart 1992, 232; vgl. hierzu 232–239.

Bedürfnissen entsprechend zu verhalten.«⁵¹ Die Nutzung von Missbrauchsabbildungen hätte demnach einen katalysatorischen Effekt auf das Verhalten in realen Umgebungen und diene als Schlüssel zur Umsetzung des Gesehenen in die Praxis. Nach der anderen, bereits angesprochenen Position, die als Substitutionshypothese bezeichnet werden kann, nutzen Personen z.B. mit pädophiler Sexualpräferenz Missbrauchsabbildungen zum Abbau sexueller Spannungen, ohne dass es deshalb zum Ausleben entsprechender Impulse gegenüber Kindern auf der Verhaltens- und Handlungsebene kommt.⁵² Durch die Nutzung von Missbrauchsabbildungen könnten diese Personen, so die Annahme, von Missbrauchshandlungen in realen Umgebungen vielmehr abgehalten werden.⁵³

Es würde an dieser Stelle zu weit führen, die zahlreichen empirischen Forschungsarbeiten zu beiden Hypothesen en détail zu erörtern. In aller Kürze kann gesagt werden, dass exzitatorische Effekte ebenso möglich zu sein scheinen wie inhibitorische Effekte. Ein einfacher, linearer Kausalzusammenhang zwischen der Nutzung von Missbrauchsabbildungen und der Begehung sexueller Übergriffe scheint im Lichte der verfügbaren Evidenz nur schwer nachweisbar. »An offender's pornography and erotica collection is the single best indicator of what he *wants* to do. It is not necessarily the best indicator of what he *did* or *will* do.«⁵⁴ Die Nutzung von Missbrauchsabbildungen und die Begehung sexueller Übergriffe ist vielmehr als *komplexe Interaktion* zu verstehen,⁵⁵ was übrigens gleichermaßen für gewalthaltige Computerspiele und deren Nutzung gilt.⁵⁶ Um daraus ein auch *empirisch* stichhaltiges Argument *gegen* Herstellung, Nutzung und Verbreitung *virtueller* Missbrauchsabbildungen ableiten zu können, wäre jedenfalls eine umfassende Kenntnis über Wirkungszusammenhänge zwischen Mediennutzung und Gewaltausübung erforderlich, zu denen in der Forschungsliteratur freilich ebenso viele verschiedene Antwortwege wie kontroverse Ergebnisse vorliegen.

Wirklich überzeugend scheint das konsequentialistische Argumentationsgerüst an sich also nicht zu sein.⁵⁷ Deshalb bietet es sich an, den Blick auf das Problem um die pflichtethische Perspektive zu erweitern.

4.3 Pflichtethische Perspektive

Aus pflichtethischer Perspektive kann gefragt werden, ob gegenüber täuschend echten virtuellen Gegenständen auch eine Art *indirekte Verpflichtung* bestehen kann, wie diese von Kant in der *Metaphysik der Sitten* (1797) bezüglich der grausamen Behandlung von Tieren damit

51. Irina Franke/Marc Graf: Kinderpornografie. Übersicht und aktuelle Entwicklungen, in: Forensische Psychiatrie, Psychologie, Kriminologie 10 (2016), 87–97, hier 93.

52. Vgl. ebd.

53. Vgl. dagegen Detlef Drewes: Kinderpornographie, in: Dirk Bange/Wilhelm Körner (Hg.): Handwörterbuch Sexueller Missbrauch, Göttingen 2002, 278–283, hier 282.

54. Kenneth V. Lanning: Child Molesters. A Behavioral Analysis, Alexandria 2010, 5. Aufl., 107.

55. Vgl. Michael L. Bourke u.a.: The »Butner Study« Redux. A Report of the Incidence of Hands-on Child Victimization by Child Pornography Offenders, in: Journal of Family Violence 24 (2009), 183–191, hier 190; Dennis Howitt: Paedophiles and Sexual Offences against Children, Chichester 1995, 159–187, hier 162.

56. Vgl. David Waddington: Locating the wrongness in ultraviolent video games, in: Ethics and Information Technology 9 (2007), 121–128.

57. Insofern greifen sämtliche oben in den Anm. 9 und 11 genannten rechtswissenschaftlichen und philosophischen Beiträge zu kurz, indem sie ihre Argumentation ausschließlich auf die folgenethische Perspektive gründen. Gleiches

begründet wird, dass ein solcher Umgang mit Tieren, die nach Kant als vernunftlose Geschöpfe weder Würde noch intrinsischen Wert besitzen und deshalb nur denselben moralischen Status wie leblose Dinge haben,⁵⁸ der Pflicht des Menschen *gegen sich selbst* widerstreite, »weil dadurch das Mitgefühl an ihrem Leiden im Menschen abgestumpft und dadurch eine der Moralität im Verhältnisse zu anderen Menschen sehr diensame natürliche Anlage geschwächt und nach und nach ausgetilgt wird.«⁵⁹ Analog zur Verletzung der Mitleidspflicht gegenüber Tieren könnte demnach die Verletzung der Mitleidspflicht gegenüber täuschend menschenähnlichen ›Geschöpfen‹ in einer computergenerierten virtuellen Realität, gegen die ›unmenschliche‹ Grausamkeiten ›begangen‹ werden, als eine Verletzung der Pflicht des Menschen gegen sich selbst bzw. – unter Rekurs auf die sogenannte Menschheitsformel des kategorischen Imperativs in der *Grundlegung zur Metaphysik der Sitten* (1785) – gegen die Menschheit in seiner Person betrachtet werden.⁶⁰

Ein solcher quasi-kantianischer Gedankengang setzt allerdings eine Klärung des ontologischen Status virtueller Gegenstände voraus,⁶¹ wenn denn digitale Gefüge überhaupt als wenigstens zeitweilig definierte Objekte verstanden werden können. Und selbst wenn virtuelle Gegenstände als Gegenständen möglicher Erfahrung vergleichbar betrachtet würden,⁶² ist zu klären, inwiefern sie als solche auch *verpflichtungsfähig* sind. Ein triviales Beispiel: Das virtuelle ›Ableben‹ eines Tamagotchis wird schwerlich als Folge der Verletzung der Fürsorgepflicht eines Menschen gewertet werden können. Einzig der Umstand, *dass* Menschen zu virtuellen, der sinnlich erfahrenen Wirklichkeit zuweilen täuschend echt nachgebildeten Objekten in Beziehung treten und diese zu allen möglichen Zwecken in Anspruch nehmen können, scheint zur Begründung einer ethischen Verpflichtung ihnen gegenüber noch nicht auszureichen. Gleich-

gilt für *ECPAT Deutschland e.V.*: Terminologischer Leitfaden für den Schutz von Kindern vor sexueller Ausbeutung und sexualisierter Gewalt, Freiburg 2018, 43; vgl. ferner *Nicoletta Policek*: Child Pornography, in: Daniel Thomas Cook (Hg.): *The SAGE Encyclopedia of Children and Childhood Studies*, Bd. 1, Thousand Oaks 2020, 241–245, hier 243f., und *Amy Adler*: The »Dost Test« in Child Pornography Law: »Trial by Rorschach Test«, in: Carissa Byrne Hessick (Hg.): *Refining Child Pornography Law. Crime, Language, and Social Consequences*, Ann Arbor 2016, 81–108, hier 84f. Auch der – auf den ersten Blick – überraschende Ansatz des australischen Philosophen Neil Levy in seinem Beitrag »Virtual child pornography« (2002) bleibt im Fahrwasser der folgenethischen Argumentation: Im Kontext einer sexistischen Gesellschaft trügen reale wie virtuelle Missbrauchsabbildungen durch die unweigerliche ›Erotisierung von Ungleichheit‹ zwar *nicht* zur Unterordnung von *Kindern* (»Children are not equal; this is not a contingent fact about our social relations but a reflection of their physical, mental and psychological immaturity«), sondern vielmehr zu der von *Frauen* bei, vgl. *Neil Levy*: Virtual child pornography: The eroticization of inequality, in: *Ethics and Information Technology* 4(4) (2002), 319–323 (Zitat 321; meine Herv.); zu Levy vgl. ferner *Patridge* (wie Anm. 37), 26 u. 29f., sowie *Per Sandin*: Virtual Child Pornography and Utilitarianism, in: *Journal of Information, Communication and Ethics in Society* 2(1) (2004), 217–223, hier 221f.; *Schreiber* (wie Anm. 1), 453f.

58. So explizit bei *Immanuel Kant*: *Grundlegung zur Metaphysik der Sitten* (1785), in: *Gesammelte Schriften. Akademie-Ausgabe*, Bd. 4, Berlin 1911, 387–463, hier 428.
59. *Immanuel Kant*: *Die Metaphysik der Sitten* (1797), in: *Gesammelte Schriften. Akademie-Ausgabe*, Bd. 6, Berlin 1907, 203–491, hier 443. Zum Rekurs auf Kant in diesem Zusammenhang vgl. die Ausführungen bei *McCormick* (wie Anm. 37), 282–285.
60. Vgl. Kant (wie Anm. 58), 429; ders. (wie Anm. 59), 418.
61. Für zwei philosophische Versuche in dieser Richtung vgl. *Philip Brey*: The Physical and Social Reality of Virtual Worlds, in: Mark Grimshaw (Hg.): *The Oxford Handbook of Virtuality*, Oxford/New York 2014, 42–54; *Jörg Noller*: Philosophie der Digitalität, in: Uta Hauck-Thum/Jörg Noller (Hg.): *Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven*, Berlin 2021, 39–54, bes. 42–46.
62. Vgl. dazu *Dennis Niewerth*: *Dinge – Nutzer – Netze. Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen*, Bielefeld 2018, 135–144.

wohl kann durch die Einbeziehung der pflichtethischen Perspektive der Überzeugung Ausdruck verliehen werden, dass bei der ethischen Beurteilung virtueller Missbrauchsabbildungen immer auch die subjektive *Motivation* der Beteiligten zu berücksichtigen ist, die wiederum nicht ohne Rückbezug auf ihr Personsein gedacht werden kann.⁶³ Was die Herstellung und Nutzung solcher Abbildungen betrifft, wäre demnach schlicht zu fragen: »why would anyone want to do that?«⁶⁴

Dessen ungeachtet bietet es sich an, die bisher angesprochenen Perspektiven der Folgen- und Pflichtethik um eine weitere, nämlich die der Tugendethik zu ergänzen.

4.4 Tugendethische Perspektive

Wenn zum Zwecke der Argumentation (*arguendo*) angenommen wird, dass Herstellung, Nutzung und Verbreitung virtueller Missbrauchsabbildungen keine schädigenden Auswirkungen auf Dritte haben, folgt daraus keineswegs, dass solche virtuellen Repräsentationen sexuellen Kindesmissbrauchs deshalb schon moralisch akzeptabel wären: »If it is true that wrongfulness in sexual matters does not imply harmfulness [...], then it is also true that lack of harmfulness does not imply lack of wrongfulness.«⁶⁵ Die Frage der ›Schädlichkeit‹ virtueller Missbrauchsabbildungen für Dritte erwies sich für die Frage der moralischen Permissivität demnach als unmaßgeblich. Soll der Rekurs auf die Frage der Schädlichkeit aber nicht per se desavouiert sein, kann gefragt werden, ob, wenn nicht Dritte, so doch vielleicht *man selbst* durch die Nutzung virtueller Missbrauchsabbildungen ›Schaden‹ nehmen könnte. Genau diese Überlegung liegt der Einbeziehung einer tugendethischen Perspektive zugrunde.

Ausgehend von der aristotelischen Tugendethik, deren Hauptaugenmerk weniger den konkreten menschlichen Handlungen selbst als vielmehr der sich in ihnen manifestierenden *Hal-tung* gilt – und die damit auf den menschlichen *Charakter* fokussiert und den *guten* Charakter als Ermöglichungsgrund für ein Leben im Sinne der *eὐδαιμονία* betrachtet, argumentiert der US-amerikanische Philosoph Matt McCormick in einem Beitrag aus dem Jahr 2001, dass der durch die Teilnahme an virtuellen Missbrauchssimulationen entstehende ›Schaden‹ primär den Charakter der teilnehmenden Person selbst betreffe: »By participating in simulations of excessive, indulgent, and wrongful acts, we are cultivating the wrong sort of character. [...] By engaging in such activities, you do harm to yourself in that you erode your virtue, and you distance yourself from your goal of eudaimonia.«⁶⁶ Diese Überlegung, wonach durch die Nutzung virtueller Missbrauchsabbildungen die Erreichung der *eὐδαιμονία* erschwert werde, scheint durchaus bedenkenswert und auch intuitiv nachvollziehbar.⁶⁷

63. Zu den möglichen Motiven von Onlinetätern s. oben Abschnitt 1.

64. Young (wie Anm. 36), 3, der erklärt: »By ›that‹, I mean why would anyone want to play a game in which they can simulate paedophilic activity and therefore, to all intents and purposes, play at being a paedophile?«

65. Bruce Rind u.a.: A Meta-Analytic Examination of Assumed Properties of Child Sexual Abuse Using College Samples, in: *Psychological Bulletin* 124 (1998), 22–53, hier 47.

66. McCormick (wie Anm. 37), 285.

67. Dies gilt freilich auch für die Frage, ob und inwiefern die Teilnahme an interaktiven Simulationen und Computerspielen, in denen moralisch *gute* Handlungen vollzogen und eingeübt werden, *positive* Effekte nicht nur auf der Ebene kognitions- und affektbasierter Einstellungen, sondern auch auf der Charakterebene zeitigen können. Auf dieses charakterfördernde Potenzial der Teilnahme an entsprechenden Simulationen geht McCormick nicht ein, worauf Sandin (wie Anm. 57), 221, zu Recht hinweist.

Allerdings ist zu fragen, inwieweit ein solcher Rekurs auf die aristotelische Tugendethik bei der hier verhandelten Fragestellung sich auch mit Blick auf die Mesoteslehre als tragfähig erweisen kann. Tugend ist nach Aristoteles bekanntlich »die Fähigkeit, die *Mitte* zu treffen zwischen zu viel und zu wenig eines gegebenen Faktors«. ⁶⁸ Inwieweit kann dies aber beispielsweise für die Charaktertugend der Besonnenheit (*σωφροσύνη*) gelten, die sich unter anderem auf das richtige Verhältnis zur körperlichen Lust bei der Nahrungsaufnahme sowie im sexuellen Bereich bezieht und zwischen den Extremen der Gefühllosigkeit einerseits, der Zügellosigkeit andererseits zu verorten ist? ⁶⁹ Im Falle einer pädophilen Sexualpräferenz gilt aus sexualwissenschaftlicher Sicht gerade, dass allein durch einen konsequenten *Verzicht* auf das Ausleben pädophiler Impulse mögliche Handlungen gegen die sexuelle Selbstbestimmung anderer Menschen ausgeschlossen werden können. ⁷⁰ Hier gibt es gerade *keine* »goldene Mitte« und damit auch keine Ethik des »Maßhaltens«, sondern vielmehr eine des »Ansiehhaltens«. Tragfähiger erscheint mir deshalb, darauf sei wenigstens hingewiesen, ein Rekurs auf das Phänomen der »Willensschwäche« oder »Unbeherrschtheit« (*ἀκρασία*), das sich nach Aristoteles, verstanden als Charakterdisposition, gleichermaßen auf die körperliche Lust bezieht und in solchen Handlungen Ausdruck findet, die »gegen die *richtige* Auffassung vom Guten und *aus körperlicher Lust* erfolgen«. ⁷¹

4.5 Zwischenfazit

Zusammenfassend lässt sich bis hierher festhalten, dass erstens, was die folgenethische Perspektive angeht, zumindest nicht auszuschließen ist, dass Kinder, obwohl sie *bei* der Herstellung virtueller Missbrauchsabbildungen keinen körperlichen Schaden erleiden, *durch* die Nutzung und Verbreitung derartiger Abbildungen dennoch Schaden erleiden können. Wenn zweitens die individuelle Nutzungsperspektive miteinbezogen wird, kann auf ethisch mindestens fragwürdige Motive verwiesen und aus pflichtethischen Überlegungen heraus auf die Verletzung der Mitleidspflicht abgehoben werden. Drittens kann unter Einbeziehung der tugendethischen Perspektive auf die sich in der Nutzung solcher Abbildungen Ausdruck verschaffende Charakterhaltung einer Person verwiesen und der dadurch entstehende »Schaden« im Sinne einer Selbstschädigung durch Kultivierung »tugendloser« Gewohnheiten gedeutet werden.

All dies mag, ob für sich oder in Kombination miteinander, mehr oder weniger überzeugend sein. Ein wirklich schlagendes Argument *gegen* die Herstellung und Nutzung virtueller Missbrauchsabbildungen lässt sich daraus m.E. allerdings noch nicht gewinnen. An eben dieser Stelle kommt die theologische Ethik ins Spiel.

68. Svend Andersen: Einführung in die Ethik, Berlin 2005, 2. Aufl., 36.

69. Vgl. Aristoteles: Nikomachische Ethik, Buch II 7, 1107a–1108b.

70. Vgl. Klaus M. Beier: Pädophilie und christliche Ethik, in: Stimmen der Zeit 138 (2013), 747–758, hier 755; Christoph J. Ahlers u.a.: Spektrum der Sexualstörungen und ihre Klassifizierbarkeit in DSM-IV und ICD-10, in: Sexuologie 12 (2006), 120–152, hier 147.

71. Benjamin Kiesewetter: Willensschwäche, in: Christof Rapp/Klaus Corcilus (Hg.): Aristoteles-Handbuch, Stuttgart 2011, 389–393, hier 392; vgl. 389 zusammen mit Aristoteles: Nikomachische Ethik, Buch VII 7, 1150b19–28; ferner Willaschek (wie Anm. 50), 239–248.

5. Die soziale Dimension – sub specie theologiae

Aus Sicht theologischer Ethik ist es unerlässlich, über die individuell-subjektive Perspektive hinauszugehen und auch die soziale Dimension derartiger Abbildungen in den Blick zu nehmen. Virtuelle Repräsentationen sexuellen Kindesmissbrauchs sind nämlich Spiegelung oder Erweiterung der moralischen Wirklichkeit, kein Ausstieg aus ihr.⁷² Es gibt Handlungen, deren Repräsentationen sich in konjunktiven Erfahrungsräumen, wie sie Karl Mannheim beschreibt,⁷³ aufgrund ihrer festgefühten sozialen Bedeutung einer interpretativen Flexibilität weitgehend entziehen.⁷⁴ Auch virtuelle Repräsentationen sexuellen Kindesmissbrauchs besitzen eine solche sphärenübergreifende ›robuste Bedeutung‹, wie es der US-amerikanische Kognitionswissenschaftler Jerry Fodor nennen würde,⁷⁵ die sich im Wesentlichen aus der *Gleichartigkeit*, nicht unbedingt auch der Gemeinsamkeit der damit assoziierten realen Erlebnisse und Erfahrungen einer bestimmten Gemeinschaft speist. Auf diese Differenzierung zwischen kommunikativem und konjunktivem Wissen in Mannheims Handlungs- und Kommunikationstheorie einerseits, die von Fodor vollzogene Differenzierung zwischen Bedeutungs- und Informationsgehalt andererseits, wonach Information zwar überall vorhanden, aber variabel, mithin ›nicht robust‹ ist, während Bedeutung ›robust‹ gegenüber Variation, aber nicht überall vorhanden ist,⁷⁶ kann an dieser Stelle nicht näher eingegangen werden. Festzuhalten bleibt, dass der Umstand, dass bei fiktiven, aber wirklichkeitsnahen Missbrauchsabbildungen kein *reales* Kind beteiligt ist, sondern dessen täuschend echte, virtuelle Repräsentation, sich für die ethische Beurteilung dieser Abbildungen insofern als zweitrangig erweist.

Ganz gewiss gilt: »Nicht jedes Abneigungsgefühl besitzt moralische Evidenz.«⁷⁷ Und trotzdem scheint es »in unseren moralischen Urteilsbildungen« auch Evidenzen zu geben, die sich auf unmittelbare Weise einstellen und deshalb »von wechselhaften Gefühlen signifikant unterscheiden«⁷⁸ können. Auch wenn Abscheu als solche noch kein stichhaltiges moralisches Argument ist, kann sie in bestimmten Fällen, wie der US-amerikanische Bioethiker Leon R. Kass in seinem vieldiskutierten Artikel »The Wisdom of Repugnance« (1997) über das Klonen von Menschen argumentiert, der emotionale Ausdruck einer tieferen Weisheit sein, die sich gegen eine vollständige rationale Durchdringung sperrt: »We are repelled by the prospect of cloning human beings not because of the strangeness or novelty of the undertaking, but because we intuit and feel, immediately and without argument, the violation of things that we rightfully hold dear. Repugnance, here as elsewhere, revolts against the excesses of human willfulness, war-

72. Vgl. Patridge (wie Anm. 37), 32f.

73. Vgl. *Karl Mannheim*: Beiträge zur Theorie der Weltanschauungsinterpretation (1921/22), in: Ders.: Wissenssoziologie, Neuwied 1964, 91–154. Unter einem konjunktiven Erfahrungsraum ist »das menschliche Miteinander« gefasst, welches »sich in der gelebten Praxis fraglos und selbstverständlich vollzieht« (100).

74. Vgl. dazu *Stephanie Patridge*: The incorrigible social meaning of video games imagery, in: *Ethics and Information Technology* 13 (2011), 303–312, hier 308 u. 310; ähnlich Sandin (wie Anm. 57), 222.

75. Vgl. *Jerry A. Fodor*: A Theory of Content, II: The Theory, in: Ders.: A Theory of Content and Other Essays, Cambridge 1990, 89–136, hier 90–93, 98–100 u. 118.

76. Vgl. a.a.O., 93; dazu *Hans Lenk*: Denken und Handlungsbindung. Mentaler Gehalt und Handlungsregeln, Freiburg 2001, 305.

77. Ohly (wie Anm. 8), 96 (zu Abneigungsgefühlen speziell gegenüber inzestuösen Beziehungen).

78. A.a.O., 95.

ning us not to transgress what is unspeakably profound.«⁷⁹ Ein solcher sich intuitiv von selbst verstehender, prärationaler Rest scheint mir auch bei der radikalen Abscheu der allermeisten Menschen gegenüber Darstellungen sexuellen Kindesmissbrauchs zur Wirkung zu kommen. Diese Aversion kommt also ›nicht von ungefähr‹ – und gewiss nicht daher, dass die Öffentlichkeit im Umgang mit Missbrauchsabbildungen ›nicht geübt‹ sei.⁸⁰

Ich hatte bereits bemerkt, dass virtuelles Handeln, welches als frei und individuell zurechenbar gelten kann, moralisch bewertbar ist. Dass ein solches Agieren im virtuell imaginierten Möglichkeitsraum des *Als-Ob*⁸¹ – gewissermaßen *sub specie imagina(rra)tionis* – als moral-differentes Agieren betrachtet werden kann, all dies bleibt außer Acht, wenn argumentiert wird: »Es gibt im Computerspiel keine Opfer, sondern lediglich programmierte Grafikpixel.«⁸² Hiergegen muss betont werden: Virtueller Kindesmissbrauch *sub specie ludi* ist kein Spiel. Entscheidend ist, was im Kopf der Spielenden vor sich geht, nicht das Design selbst. Der zuweilen schmale Grat zwischen Spiel und Ernst⁸³ verläuft weniger auf der Ebene der Pixel, sondern liegt im Übergang von der Ebene der Darstellung zur Ebene der Performanz. Auch das, was virtuell generiert wird, erzeugt *reale* Wirkungen. Dies umso mehr, als es gerade die *Ähnlichkeit* mit der Realität ist, die in den angesprochenen computergenerierten Abbildungen intendiert ist, sodass beides, die Realität und die real-virtuelle Parallelwelt (›Metaversum‹), sich zum Verwechseln ähnlich sieht.

Aus Sicht theologischer Ethik ist daher den eingangs genannten Bestrebungen, virtuelle Missbrauchsabbildungen zu legalisieren, mit aller Entschiedenheit entgegenzutreten und auf die unaustilgbare Bedeutung dieser Darstellungen von Handlungen zu verweisen, die den Gedanken der geschöpflichen Würde des Menschen in den Wind schlagen. An dieser Stelle kommt der spezifische Mehrwert der *theologischen* Reflexion gegenwärtiger Wirklichkeitserfahrung ins Spiel. Theologische Ethik, »mit der wir leben können«,⁸⁴ um an eine Formulierung Karl Rahners zu erinnern, geht nicht in einer Beschreibung der vorfindlichen Lebenswirklichkeit des Menschen auf, sondern betrachtet diese als dem Menschen zu verantworteter Gestaltung aufgegebene Lebenswirklichkeit – im Bewusstsein: *vor Gott*. In diesem Bewusstsein, vor Gott zu sein, erweist sich menschliche Selbstmächtigkeit jedoch stets als illusorisch, menschliche Gestaltungsmöglichkeit stets als begrenzt und menschliche Gestaltungsfähigkeit stets als fragmentarisch.

79. Leon R. Kass: The Wisdom of Repugnance. Why We Should Ban the Cloning of Humans, in: The New Republic 216 (1997), 17–26, hier 20; teilweise auch zit. bei Ohly (wie Anm. 8), 94f. Kritisch dazu John Harris: Enhancing Evolution. The Ethical Case for Making Better People, Princeton 2007, 129–131.

80. So der Verteidiger Ulrich Sommer im Prozess gegen seinen wegen Besitzes *realer* Missbrauchsabbildungen angeklagten Mandanten Ch. Metzelder am 29. April 2021; zit. nach Lukas Eberle: Metzelders Parallelwelt, SPIEGEL-ONLINE, URL: <https://t1p.de/hq5u>, abgerufen am 22.12.2022.

81. Vgl. hierzu Steffen Wittig: Die Ludifizierung des Sozialen. Differenztheoretische Bruchstücke des Als-Ob, Paderborn 2018, 52.

82. Ralf Wunderlich: Der kluge Spieler und die Ethik des Computerspielens, Potsdam 2012, 38.

83. Vgl. die Bestimmung der Wirklichkeit als »das, wo unabänderlich aus dem Ernst Spiel und aus dem Spiel Ernst werden kann«, bei Peter Sloterdijk u.a.: »Kultur des Spiels« – »Spiel der Kultur« (Eine Diskussion), in: Ursula Baatz/Wolfgang Müller-Funk (Hg.): Vom Ernst des Spiels. Über Spiel und Spieltheorie, Berlin 1993, 63–77, hier 65.

84. Vgl. Karl Rahner: Eine Theologie, mit der wir leben können, in: Ders.: Sämtliche Werke, Bd. 30, Freiburg 2009, 101–112, hier 101.

6. Resümee mit offenem Ausgang

Im Vorstehenden ist nur ein kleiner Aspekt eines viel umfassenderen Problemzusammenhangs behandelt worden, den man als ›malignes Gesellschaftsphänomen‹⁸⁵ bezeichnen kann: Sexueller Kindesmissbrauch.⁸⁶ Mit Rücksicht auf die Unabgeschlossenheit des hier nur angerissenen Themas ist mir wichtig zu betonen: Sexueller Missbrauch – im privaten wie im institutionellen Bereich – ergibt sich niemals einfach *von selbst*, sondern immer aus dem Zusammen- und Ineinanderwirken verschiedener Faktoren auf unterschiedlichen Ebenen. Missbrauch ist deshalb nicht nur eine einzelne Tat als solche, sondern immer auch Teil eines Bedingungsgefüges. Soll dieses Bedingungsgefüge, welches Missbrauch ermöglichen, aber auch eine konsequente Verfolgung von Täterpersonen erschweren kann, adäquat erfasst werden, dann können diese Faktoren nicht einfach isoliert für sich, sondern sie müssen zugleich in ihrem Zusammenhang und Zusammenspiel betrachtet werden. Alle Einzelmaßnahmen bedürfen einer ethischen Beurteilung, die sie im gesellschaftlichen Bewusstsein zusammenführt und zusammenhält oder – bildlich gesprochen – ihnen Kraftlinien in Richtung einer menschenwürdigen Gestaltung des Zusammenlebens gibt.

Angesichts der erschreckenden Nachrichten, wie sie uns Tag für Tag vor Augen treten, mögen virtuelle Missbrauchsabbildungen vielleicht weniger drängend und die Forderung nach ihrer Legalisierung – jedenfalls auf den ersten Blick – sogar verständlich wirken können. Eine *Lösung* wäre dies aus ethischer Sicht jedoch nicht. Ganz im Gegenteil. Um es deutlich zu sagen: Virtuelle Missbrauchsabbildungen sind Teil des Problems, kein Beitrag zu dessen Lösung.

*PD Dr. Gerhard Schreiber
Technische Universität Darmstadt
Institut für Theologie und Sozialethik
Residenzschloss I
D-64283 Darmstadt
schreiber@theol.tu-darmstadt.de*

Abstract

Virtual child sexual abuse materials featuring realistic representations of children in the form of computer-generated images, rather than real children, have become a growing trend in recent years. How can such virtual images of abuse – which are almost indistinguishable from real images of child abuse – be assessed? What criteria can we use to arrive at an ethically sustainable position? In this paper, I will argue that the production, dissemination, and use of virtual images of abuse are neither justifiable nor excusable from an ethical perspective. To this end, I will present various potential ways of approaching an assessment of such images and will examine each of these approaches with regard to their validity. I will show that consequentialist, deontological, and virtue-ethical approaches are not yet sufficient to support a categorical rejection of virtual images of abuse, and that it is only possible to arrive at a convincing approach if the social-ethical perspective is also taken into account.

85. Vgl. *Christoph J. Ahlers/Gerard A. Schaefer*: Sexueller Kindesmissbrauch, in: *Sexuologie* 18 (2011), 143–152, hier 143.

86. Für einen Versuch, angesichts der sprachlos machenden Zahlen zu sexuellem Kindesmissbrauch nach biblischen Motiven und Texten zu suchen, die Grund für und Mut zur Zuversicht geben und zur Überwindung der Sprachlosigkeit beitragen können, vgl. *Gerhard Schreiber*: Sexueller Kindesmissbrauch, in: *Stefan Alkier* (Hg.): *Zuversichtsarumente. Biblische Perspektiven in Krisen und Ängsten unserer Zeit*, Bd. 1, Paderborn 2023, 338–359.