

Das Böse aus ökonomischer Sicht –

fundamentale Wirtschaftsethik am Beispiel böser Handlungen und böser sozialer Institutionen

Carl David Mildenerger – cd@mildenerger.ch

1. Eine Theorielücke: das ökonomisch Böse

Ist es möglich, dass Entwicklungsländer nicht in einer Armutsfalle gefangen sind sondern in einer Gewaltfalle? Das ist zumindest, was der World Development Report 2011 (World Bank 2011) nahelegt. Er stützt sich vor allem auf eine Vielzahl empirischer Studien, die zeigen, dass diejenigen Länder in denen Gewalt vorherrscht, enorme ökonomische Kosten zu schultern haben und sich genau deswegen weniger schnell wirtschaftlich entwickeln. Der Fokus ist hierbei nicht „klassische“ politische Gewalt wie z.B. Bürgerkriege oder auch Kriege zwischen Staaten. Vielmehr scheint das Problem des 21. Jahrhunderts zu sein, dass es sich wiederholende Gewaltzyklen unterhalb staatlicher Ebene gibt: eine Mischung aus lokalen politischen Konflikten, organisiertem Verbrechen, hohen Mordraten, und unterschweligen Konflikten (World Bank 2011: 2). Für diese Art von Gewalt sind nicht Staaten oder große politische Organisationen verantwortlich, sondern *Individuen* und kleine, zufällig zusammentreffende *Tätergruppen*.

Obwohl der Report die ernstesten Folgen von Gewalt für die ökonomische Leistungsfähigkeit eines Landes klar herausstreicht, so drängt sich doch insgesamt der Eindruck auf, dass ökonomische Forschung immer noch einen erstaunlich „versöhnlichen“ Blick auf Gewalt hat. Diese These des versöhnlichen ökonomischen Blickes gilt insbesondere was die ökonomische Betrachtung der Motivation des Individuums geht, das Konflikt statt Kooperation wählt. Natürlich gibt es ökonomische Theorien, die darlegen, warum sich rationale Akteure unter anarchischen Rahmenbedingungen für Kampf statt Produktion entscheiden. Doch diese Theorien verfolgen hauptsächlich das Ziel, für die Einführung von formalen Institutionen zu werben (Buchanan 1975) oder darzulegen, warum der Konflikt schnell überwunden sein wird (Hirshleifer 1995). Ihr Fokus liegt also nicht auf dem individuellen ökonomischen Akteur. Zudem gibt es Theorien, warum es aus strategischen Gründen hilfreich sein kann, einem anderen ökonomischen Akteur Schaden zuzufügen – nämlich um langfristig zu vermeiden, selbst verletzt oder ausgebeutet zu werden (Schel-

ling 1960; 1978). Und es gibt ökonomische Theorien, dass Menschen soziale Präferenzen besitzen und gerade deswegen willens sind, aus Fairness- oder Reziprozitäts-Gründen das Einkommen anderer Akteure zu schmälern (vgl. Fehr/Schmidt 1999; Rabin 1993). Diese Theorien können auf einen reichen empirischen Fundus von Resultaten der Verhaltensökonomie zurückgreifen. Fasst man all diese Forschungsergebnisse zusammen ergibt sich folgendes Bild: Ökonomische Akteure fügen in der Tat manchmal anderen Akteuren Schaden zu (und vor einem ökonomischem Hintergrund heißt das meistens, dass sie ihre Güter stehlen oder ihr Einkommen schmälern), aber sie tun dies entweder um selbst kurz- oder langfristig davon finanziell zu profitieren, und manchmal auch um unfaires Verhalten zu bestrafen.

Betrachtet man diese etablierten ökonomischen Gründe für Gewalt und Konflikt, so versteht man besser, wie es zur These kommen kann, die Ökonomie habe einen „versöhnlichen“ Blick auf solche Phänomene. Man vergleiche z.B. psychologische Forschung zu Gewalt. Hier wird antisoziales Verhalten unter anderem durch *Sadismus* erklärt, d.h. die Tatsache, dass manche Akteure schlicht Freude daran haben, anderen Schaden zuzufügen (Baumeister/Vohs 2005). Sadisten begehen keine Gewalttaten, weil sie hiervon finanziell profitieren würden, oder gar weil sie Gerechtigkeit herstellen wollen – sie schaden anderen um des Schadens willen. Auch die Philosophie bietet einen düstereren Ausblick. Kant ([1791] 2009) z.B. behauptet, dass wir alle eine Neigung zu *bösen* Handlungen haben und fragt sich, ob wir manchmal aus purem bösem Willen handeln. Das Ziel solcher Handlungen wäre laut ihm nicht Eigeninteresse, sondern Böses um des Bösen willen zu tun.

Im Licht der langen Tradition des ökonomischen Denkens ist es erstaunlich, dass die Ökonomie durch Phänomene wie Sadismus in der Psychologie oder das Böse in der Philosophie nie ernsthaft beeinflusst wurde. Dies ist umso erstaunlicher, erstens, weil in den letzten Jahren die normativ gegenübergesetzten Begriffe wie Altruismus, Gerechtigkeit und Reziprozität insbesondere durch die Verdienste der Verhaltensökonomie ins ökonomische Denken Einzug erhielten (vgl. Camerer 2003; Fehr/Schmidt 1999; Kagel/Roth 1995). Zweitens, wenn man das Selbstverständnis der Ökonomie als Wissenschaft, die alle sozialen Phänomene beschreiben kann, in betracht zieht (vgl. Becker 1976). Und drittens, weil Handlungen um des puren Bösen willen so vielen grundsätzlichen ökonomischen Glaubenssätzen widersprechen (z.B. dem Menschenbild des rationalen, durch Selbstinteresse motivierten Entscheiders und der Idee, dass soziale Interaktion durch Tausch typifiziert ist), dass sie schon allein dadurch das Interesse der Ökonomen auf sich gezogen haben sollten.

In diesem Sinne betreibt die Dissertation, was man *fundamentale Wirtschaftsethik* nennen kann: Nämlich grundlegende, ethisch-relevante Züge der menschlichen Natur aus ökonomischer Sicht

und mit ökonomischen Methoden zu erforschen. Wurden im Zuge des Aufstiegs der Verhaltensökonomie vor allem diejenigen menschlichen Eigenschaften beleuchtet, die den Menschen besser als den *homo oeconomicus* machen, so liefert diese Arbeit das aus normativer Sicht negative Pendant hierzu. Sie beschreibt, wie ökonomische Akteure manchmal zur negativen Seite hin vom Idealtyp des *homo oeconomicus* abweichen.

2. Ziele der Arbeit

Das Zweck der Arbeit ist es, herauszufinden, ob existierende ökonomische Theorien und empirische Ergebnisse ausreichend klären, warum ökonomische Akteure manchmal anderen Personen Schaden zufügen. Es wird insbesondere argumentiert, dass die Konzepte der *ökonomisch bösen Handlung* und der *bösen sozialen Institution* in die Ökonomie integriert werden sollten, um zu erklären, warum Menschen willens sind, Geld auszugeben, um Einkommen und Besitz anderer zu mindern.

Im engen Sinne ist eine *ökonomisch böse Handlung* definiert als eine Handlung, die einer anderen Person absichtlich materiellen Schaden zufügt, ohne dass der Akteur hiervon materiell profitieren würde. Nur empirisch beobachtbare, materielle Kosten (d.h. größtenteils monetäre Kosten) sollen hierbei berücksichtigt werden. Im weiteren Sinne kann man drei Arten ökonomisch böser Handlungen unterscheiden. Fügt der Akteur einem anderen materiellen Schaden zu und profitiert hiervon selbst finanziell, so handelt es sich um eine *egoistische* Handlung. Ist der Profit des Akteurs gleich null, so spricht die Arbeit von einer *nachlässigen* Handlung. Und Akteure, die anderen Schaden zuzufügen, obwohl sie hierdurch selbst finanzielle Verluste erleiden, begehen *böswillige* Handlungen.

Das Ziel ist zu zeigen, dass solche ökonomisch bösen Handlungen nicht nur existieren, sondern im ökonomischen Kontext bedeutsam sind, weil sie schwerwiegende Konsequenzen für die wirtschaftliche Leistungsfähigkeit einer Gemeinschaft nach sich ziehen. Dies ist gewissermaßen das erste Minimalziel der Arbeit: zusätzliche empirische Daten bereit zu stellen für menschliches Verhalten, das von der Norm des *homo oeconomicus* abweicht, und zwar in negativer Richtung. Es wird maßgeblich dadurch umgesetzt, dass die Dissertation eine neue Umgebung für ökonomische Forschung jenseits von experimentellen Spielen in Labors und klassischer Feldforschung erschließt: die Analyse von Interaktionen in Online-Computerspielen (s. unten). Dieser Zugang garantiert eine neue Perspektive auf bekannte Phänomene.

Die Dissertation beschränkt sich hierbei allerdings nicht darauf, individuelle Akteure in den Fokus zu nehmen. Auch die Umstände und externen Rahmenbedingungen, in denen die Akteure handeln, sind Untersuchungsgegenstand. An die Ergebnisse des psychologischen Situationismus

(vgl. Doris 2002) und der kognitiven Neuen Institutionenökonomie (z.B. Mantzavinos 2001) anknüpfend wird argumentiert, dass die jenseits menschlicher Kontrolle und Verantwortung liegenden institutionellen Rahmenbedingungen einen großen Einfluss auf ökonomisch böse Handlungen haben. Dies hervorzuheben ist der Hauptzweck des neu etablierten Konzepts der *bösen sozialen Institution*. Wenngleich Institutionen gemeinhin als normative soziale Regeln, die menschliche Interaktion formen, um das Hobbes'sche Problem sozialer Ordnung zu überwinden, verstanden werden, so sind böse soziale Institutionen Regeln, die sozialen Konflikt aktiv erzeugen und verstärken, und die entweder spontan in einem von einer „unsichtbaren Hand“ geleiteten Prozess entstehen oder das Resultat politischer Entscheidungsfindung sind. Das zweite Minimalziel der Dissertation ist somit, weitere empirische Belege anzuführen, dass die Ökonomie ihre Aufmerksamkeit auch sozialen Institutionen als wichtigen Treibern für menschliche Handlungen zuwenden sollte. Oder konkret: dass es böse formale und informale soziale Institutionen gibt, und dass sie aus ökonomischer Sicht hochgradig relevant sind.

Jenseits dieser zwei Minimalziele – zu zeigen dass es ökonomisch böse Handlungen und böse soziale Institutionen gibt und dass sie von ökonomischer Bedeutung sind – werden zwei weitere, ambitioniertere Ziele verfolgt. Was böse Handlungen betrifft ist dies erstens, zu zeigen, dass die etablierten ökonomische Theorien nicht in der Lage sind, alle Facetten menschlicher Gewalt adäquat abzubilden. Ökonomisch böse Handlungen sind ein eigenständiges Phänomen, das in Theorie und Empirie bis jetzt nur unzureichend behandelt wird. Insbesondere ist der versöhnliche Grundton ökonomischer Forschung in Hinblick auf Gewalt aufzugeben. Einige Akteure begehen in der Tat böse Handlungen und sind hierbei motiviert von etwas, das man eine „*Präferenz zu Schaden*“ nennen könnte.

Was böse soziale Regeln betrifft ist dies zweitens, zu zeigen, dass diese sozialen Regeln nicht einfach langfristig verschwinden werden. Böse soziale Regeln existieren, sind von Bedeutung, und sie *überdauern* sozialen Wandel. Selbst wenn in der betreffenden Gesellschaft allgemein bekannt ist, dass manche Institutionen eine konfliktfördernde Wirkung haben, so überdauern diese den institutionellen Wandel selbst in Gesellschaften mit einer adaptiven institutionellen Matrix. Das heißt insbesondere, dass die Theorie wonach solche ökonomisch-ineffizienten Institutionen in einem evolutionären Prozess durch effizientere nach und nach ersetzt werden (vgl. North 2005) zu optimistisch urteilt und angepasst werden muss.

3. Methodik

Auch wenn es insgesamt gesehen gewiss keinen Mangel an empirischen Beispielen für Hass, Ent-eignung, Krieg und Gewalt gibt, so stellt sich empirische Forschung zu sozialer Gewalt immer

schwierig dar. Man denke allein an die ethischen Bedenken, die sich ergeben würden, plante man ein Laborexperiment, in dem sich die Teilnehmer gegenseitig Schaden zufügen sollten. Andererseits ist die Erforschung echter Konflikte immer schon dadurch erschwert, dass die Informationslage sehr lückenhaft ist. In Krisengebieten gibt es schlicht keine zuverlässigen ökonomischen Informationen darüber, wo wie viele Menschen auf welche Art und Weise von Gewalt beeinflusst wurden und wer wie viel zahlen muss. In Anbetracht dieser Probleme gewinnen virtuelle Umgebungen an Attraktivität, wie z.B. die virtuellen Welten, in denen sich Online-Computerspielen abspielen. Nutzer treten diesen virtuellen Umgebungen bei, und verlassen sie wieder, ganz wie es ihnen gefällt. Es gibt hier keine übergeordnete Instanz, keinen verantwortlichen Experimentleiter, der ihnen vorschreiben würde, was sie zu tun haben. Insbesondere *Massively Multiplayer Online Role-Play Games* (MMOs) sind hierbei von großem Interesse. MMOs sind eine neues Paradigma des Computerspiels (Yee 2006), sind die ersten doch erst in den 90er Jahren auf dem Markt erschienen. Sie können definiert werden als Computerspiele, die online von zehntausenden von Benutzern gleichzeitig gespielt werden. Sie bieten persistente virtuelle Welten, die unabhängig vom individuellen Nutzer existieren, und in denen mit Objekten und Personen interagiert werden kann. Diese Welten, durch die die Spieler ihre *Avatare* steuern, weisen typischerweise Science Fiction- oder Fantasy-Elemente auf. Ein Avatar ist das virtuelle *alter ego* des Spielers, das er über Mausclicks und Tastaturbefehle in der virtuellen Welt steuert. MMOs sind inhärent soziale Spiele in denen Kooperation unerlässlich für Erfolg ist und in denen sich stabile Gemeinschaften entwickeln, die ihre eigenen, vom realen Leben unterscheidbaren sozialen Regeln etablieren.

Der größte Vorteil von MMOs als Forschungsumgebung ist hierbei, dass, obwohl ihre Komplexität enorm ist, sie immer noch weniger komplex sind als die reale Welt. MMOs sind kontrollierbarer als die Realität, weil in ihren digitalen Umgebungen jede einzelne Handlung eines jeden Nutzers automatisch aufgezeichnet wird. Alles, was ein Nutzer tut, und die exakte Reihenfolge seiner Handlungen können im Prinzip nachvollzogen werden, weil die zugehörigen Daten auf dem Server gespeichert werden. Zusätzlich sind Daten aus virtuellen Welten leichter auszuwerten als andere empirische Daten. Alle Arten statistischer Testverfahren können einfach angewendet werden – und große Datenmassen sind schnell zu erheben. Obwohl man leicht und mit weniger Aufwand als im Labor oder Feld große Stichproben ziehen kann, so bleibt die Arbeit in virtuellen Welten doch immer Feldforschung – sind doch alle Interaktionen in das tägliche (virtuelle) Leben der Nutzer eingebettet.

Zusätzlich sind MMOs ein sehr junges Phänomen. Das Durchschnittsalter aktueller Spiele liegt bei etwa vier bis fünf Jahren. Solche Zeitspannen aber – in denen sich eine spieleigene Geschichte, charakteristische Institutionen, etc. entwickelt haben – sind leicht überschaubar. Alle Debat-

ten, welche sozialen Regeln die Spielwelt bestimmen sollten, liegen erst kurz zurück und sind in Internet-Foren textlich nachvollziehbar. Alle Zeitzeugen sind noch am Leben. Das heißt, dass man in MMOs das Entstehen einer Kultur und ihrer Institutionen von Anfang an beobachten und untersuchen kann. MMOs sind komplexer, „chaotischer“ als Laborexperimente und doch kontrollierbar. Sie ermöglichen es, Feldforschung im großen Stil zu betreiben und soziale Institutionen mit zu untersuchen. Beides zentrale Aspekte, wenn man ökonomische Forschung mit Bezug zu menschlicher Moralität betreibt.

Die konkrete Wahl der Dissertation fiel auf das Spiel „EVE Online“ (EVE), das im Mai 2003 vom Entwickler CCP Games veröffentlicht wurde. Es ist aktuell eines der international erfolgreichsten MMOs. EVE ist ein Science-Fiction-Spiel mit Fokus auf Handel und Konflikt in einer weit entfernten Zukunft. Die Hauptbeschäftigung des Spielers ist es, ein Raumschiff durch die virtuelle Welt von EVE zu steuern, und hierbei mit anderen Spielern ökonomisch und militärisch zu konkurrieren. Geld zu verdienen, ist die zentrale Aufgabe. Dies ist beispielsweise folgendermaßen möglich: Ein Spieler baut Asteroide ab, um an die in ihnen enthaltenen „Erze“ zu gelangen. Diese „Erze“ werden in einer nahegelegenen Raumstation zu „Mineralien“ veredelt. Sie sind die Hauptressource, um einfache oder fortgeschrittene Güter zu produzieren, die man dann im nächsten Schritt auf dem spielinternen Markt handeln kann. Dieser Prozess ist gleichzeitig eine kurze aber relativ erschöpfende Darstellung der Angebotsseite von EVE's Wirtschaft. Auf der Nachfrageseite stehen Spieler, die sich durch bessere industrielle oder militärische Ausrüstung einen kompetitiven Vorteil verschaffen wollen. Die Zerstörung von Raumschiffen durch Kämpfe ist der wichtigste individuelle Faktor auf der Nachfrageseite.

Die Serverdaten dieses Spiels bilden die Datenbasis für die empirischen Untersuchungen der Arbeit. Die Datenmenge von ca. 66GB umfasst hierbei praktisch alles, was die 390.000 Spieler von EVE im Januar 2011 in der virtuellen Welt taten: ihre Kontobewegungen, ihre Kämpfe, etc.. Meines Wissens nach ist die Dissertation der erste Versuch, mikroökonomische Forschung anhand der Untersuchung der Roh-Serverdaten eines MMOs zu betreiben, anstatt sich auf persönliche Spielerfahrung, Interviews mit Spielern und Entwicklern und Analyse der Texte in Foren zu stützen. Ziel der Arbeit ist es somit nicht nur, Forschung zum ökonomisch Bösen zu betreiben, sondern auch eine neue Methode einzuführen. *Was* herausgefunden wurde ist somit genauso wichtig, wie die Tatsache *wie* es herausgefunden wurde.

4. Überblick über die Ergebnisse

Die empirischen Untersuchungen zeigen, dass ökonomisch böse Handlungen in EVE existieren. Piraterie (eine egoistische Handlung), Erpressung (eine nachlässige Handlung), und „suicide

ganking“ (eine böswillige Handlung) stehen in dieser virtuellen Welt auf der Tagesordnung. Das Ausmaß in dem diese Handlungen praktiziert werden legt zudem nahe, dass der Einfluss böser Handlungen auf die wirtschaftliche Leistung der virtuellen Volkswirtschaft enorm ist. Mehr als 30% der aktiven Onlinebevölkerung tötete im Januar 2011 virtuell oder wurde selbst getötet. Mehr als ein Fünftel der Mitglieder von EVE's Gesellschaft war in Kriege, die zu Toten führten, direkt involviert. 3,3% der Bevölkerung agierten als Piraten. Mehr als 80.000 hilflose Spieler wurden im Januar angegriffen. „Suicide ganks“ (eine virtuelle Kamikaze-Taktik) tragen den Konflikt bis in die sichersten Regionen des virtuellen Universums. Ihr Potenzial, substantielle Teile des virtuellen Kapitalstocks zu vernichten, machen ökonomisch böse Handlungen zu einem Faktor, mit dem gerechnet werden muss.

In demselben Maße konnten die Existenz und Bedeutung böser sozialer Institutionen nachgewiesen werden. Ohne diese Faktoren, die jenseits direkter Verantwortung der Spieler liegen, in Betracht zu ziehen, kann das massive Ausmaß an ökonomisch bösen Handlungen in EVE nicht erklärt werden. Ein Beispiel sind böse informale Regeln, die das Verhalten der Spieler bei Erpressungen beeinflussen. Sie bringen die Erpresser dazu, ihre kurzfristigen und langfristigen Interessen an mehr Gewinn hinten zu stellen, nur um dem Gegenüber zu schaden. Ein weiteres Beispiel sind böse formale Institutionen, die Kriege und „suicide ganks“ in EVE offiziell gutheißen bzw. ermöglichen – und die überdauern, obwohl ihr destruktiver Charakter öffentlich bekannt ist.

Die Aussage, dass ökonomisch böse Handlungen und böse soziale Regeln in EVE existieren und für die virtuelle Wirtschaft von großer Bedeutung sind, ist dabei eine sehr zurückhaltende. Was Handlungen wie Piraterie, Erpressung und „suicide ganking“ angeht kann gezeigt werden, dass herkömmliche ökonomische Theorieansätze diese Phänomene schlicht nicht erklären können. Die Spieler von EVE scheinen tatsächlich eine „Präferenz zu schaden“ zu haben – denn weder kurzfristiges noch langfristiges materielles Eigeninteresse, noch klassische soziale Präferenzen können erklären, warum diese Handlungen praktiziert werden. Betrachtet man ökonomisch böse Handlungen in EVE, dann sieht man plötzliche Eruptionen gewaltsamen Verhaltens und Spieler, die den Auszahlungen ihres Gegenübers keinerlei Beachtung schenken – so lange sie nur negativ sein mögen. Allein die Annahme eines bedingungslosen Bekenntnisses zum ökonomisch Bösen erklärt, warum die Spieler willens sind, Geld auszugeben, um den Besitz und das Einkommen anderer in dieser Weise zu schmälern – ohne dass dabei personalisierte Gefühle wie Neid oder Verärgerung eine Rolle spielen. Diese Akteure handeln ökonomisch böse um des Bösen willen. Die Dissertation fügt somit nicht nur neue Befunde zu menschlichem Verhalten aus ökonomischer Sicht zum bestehenden Fundus an Theorie und Empirie hinzu – wenngleich aus einer neu-

en Perspektive und in einer neuen Forschungsumgebung – sie etabliert auch die Bedeutsamkeit eines Verhaltens, dass in der Ökonomie noch nicht beschrieben wurde.

Bezüglich böser sozialer Institutionen fällt nicht nur ihre Existenz und ökonomische Bedeutung ins Auge, sondern eben auch ihre Rigidität. Obwohl es keinerlei technische Beschränkungen gibt was möglichen institutionellen Wandel betrifft, so überdauern die bösen sozialen Institutionen, die Erpressungen, „suicide ganks“ und Kriege regeln, die Zeiten. Wohl werden sie immer wieder auch öffentlich kritisiert und im Laufe der Zeit leicht angepasst. Aber sie werden eben auch aufgrund eines breiten Konsens der Spieler vehement am Leben erhalten und als das bezeichnet, was das Spiel spielenswert und das virtuelle Leben lebenswert macht. Obwohl einzelne Spieler ihretwegen aufhören, EVE zu spielen, so wächst die Spielgemeinschaft doch auch im zehnten Jahr nach Veröffentlichung weiter an. Ein für die Computerspielebranche unerhörter Erfolg. Große Teile der Bevölkerung ziehen es zudem vor, gerade an jenen Orten im virtuellen Universum zu leben, wo böse soziale Regeln ihr volles Potenzial entfalten, d.h. in den anarchischeren Regionen der virtuellen Welt. Selbstverständlich ist all dies keine Garantie hierfür, dass die bösen sozialen Regeln in EVE weiterhin dem institutionellen Wandel trotzen – aber ein gesunder „Optimismus“ diesbezüglich ist angebracht. In Anbetracht der im theoretischen Teil beschriebenen generellen Lehrmeinung, dass Institutionen sich so entwickeln, dass im Zeitverlauf immer weniger Konflikte mit militärischen statt ökonomischen Mitteln ausgetragen werden, ist es erstaunlich zu sehen, dass diese Regeln, die soziale Konflikte aktiv anheizen, in EVE so prosperieren.

Um all diese „negativen“ Ergebnisse in Bezug setzen zu können, wird im Rahmen der Dissertation zudem ein Online-Diktatorspiel konzipiert und durchgeführt. Die Grundidee hierbei ist es, zu veranschaulichen, dass die virtuelle Welt EVE's keineswegs schlicht eine korrumpierte und/oder korrumpierende Umgebung für Forschung zum ökonomisch Bösen ist. Das Diktatorspiel zeigt, dass das Altruismuslevel in EVE in der Tat deutlich höher ist als bei vergleichbaren Laborexperimenten in der realen Welt – und zudem im Zeitverlauf nicht abnimmt. Das heißt im Umkehrschluss, dass man die empirischen Ergebnisse der Arbeit nicht schlicht dadurch disqualifizieren kann, dass man argumentiert, die virtuelle Welt von EVE an sich fördere ökonomisch böses Verhalten. Das zentrale Ergebnis des Diktatorspiels ist nämlich, dass die Allokationen durch die Diktatoren dreimal so hoch ausfallen, wie in Standard-Diktatorspielen in Offline-Umgebungen. EVE ist nicht per se böser – oder korrumpiert die Charaktere der Spieler mehr – als diese die reale Welt täte.

5. Einschränkung der Ergebnisse

Die gängigste Kritik was Forschung in MMOs angeht ist, dass die Handlungen von Spielern in diesem Kontext keine Relevanz für das reale Leben haben oder schlicht keine Beziehung zu menschlichem Verhalten im realen Leben bestehe. Zunächst würden die User ja eben *spielen*, d.h. nicht so agieren, wie sie dies in wirtschaftlichen Kontexten sonst tun. Zweitens ist es nicht selbstverständlich dass Online-Verhalten Offline-Verhalten spiegelt – oder Offline-Verhalten sich am Online-Verhalten orientiert. Hierzu ist zu sagen, dass der gegenwärtige Stand der psychologischen Forschung besagt, dass es eher unwahrscheinlich ist, dass man das Online- und Offline Verhalten als zwei strikt voneinander getrennte Sphären betrachten kann. Die demographischen Daten zu EVE zeigen, dass der Durchschnittsspieler eben kein sozial isolierter Teenager ist, sondern ein überdurchschnittlich gut ausgebildeter 30-jähriger Mann. Diese Spieler bauen nicht einfach eine zweite Identität auf. Diese zweite Identität durchgängig aufrecht zu erhalten wäre schon schlicht zu anstrengend, sieht man sich das große zeitliche Engagement an, dass die Spieler aufbringen. Der Durchschnittsspieler spielt für 17 Stunden die Woche über einen Zeitraum von zwei Jahren. Es handelt sich bei den Nutzern von EVE weder um „komische Menschen“ noch um Menschen, die sich online „komisch verhalten“. Es gibt viele Parallelen zwischen dem Online-Verhalten und den Verhaltensmustern, die wir aus der Psychologie kennen, wenn es um antisoziales Verhalten geht. Um nur einige zu nennen: Die Täter erzählen ganz unterschiedliche Geschichten über das, was vorgefallen ist, als die Opfer; es gibt plötzliche Gewaltausbrüche; die Täter versuchen ihr Verhalten ideologisch zu unterfüttern und verändern ihre Wortwahl; und Deindividuation führt gleichermaßen online wie offline zu einem größeren Ausmaß an bösen Handlungen.

Darüber hinaus sollte man nicht vergessen, dass die Gründe auf Basis derer man zwischen einer virtuellen und einer realen Welt klar unterscheiden könnte, sehr schwach sind. Im Fall von MMOs treffen reale Menschen reale Entscheidungen und üben reale Handlungen aus (Tastaturbefehle und Mausclicks), die reale Konsequenzen nach sich ziehen. Schließlich gibt es einen Wechselkurs zwischen Spielwährung und z.B. dem Euro, so dass alles was in EVE zerstört wird einen direkten monetären Gegenwert in realer Währung besitzt. Die User verbringen einen bedeutenden Anteil ihrer täglichen Zeit in EVE und sie zahlen hierfür Geld. Zu behaupten, dass was diese Leute tun nicht von ökonomischen Interesse ist, würde nicht nur der Ökonomie einen ihrer theoretischen Standpfeiler nehmen – nämlich die Idee, dass Dinge keinen intrinsischen Wert besitzen, sondern man die Leute selbst entscheiden lassen sollte, wie viel sie in etwas investieren wollen und so ihre Wertschätzung ausdrücken. Es würde auch bedeuten, auf die User unberechtigterweise herab zu blicken. Selbstverständlich tritt das bekannte Problem der externen Validität von empirischen Untersuchungen in besonderem Maße bei der Forschung in MMOs

auf. Aber es ist deutlich sinnvoller, dieser Umgebung und den in ihr erzielten Ergebnissen Beachtung zu schenken, als sie schlicht zu ignorieren – gerade weil andere Zugänge zu empirischer Forschung über soziale Konflikte blockiert sind.

6. Fazit

Die Ökonomie sollte nicht annehmen, dass sich der Hobbes'sche Naturzustand so leicht überwinden lasse. Selbst anhaltender ökonomischer Wachstum und institutionelle Flexibilität bieten keine Garantie dafür, dass böse soziale Institutionen, die Konflikte anfeuern, so einfach überwunden werden können. Zudem sollte man immer mit dem Willen auch ökonomischer Akteure rechnen, anderen Akteuren materiell Schaden zuzufügen, schlicht weil sie es können und es ihnen Spaß bereitet. Das Konzept des Bösen sollte in die Ökonomie integriert werden, um diesen Ergebnissen Rechnung zu tragen. Erhält das Konzept des Bösen aber erst einmal einen vergleichbaren Status in der Ökonomie, wie ihn Fairness und Altruismus bereits heute besitzen, dann muss dies auch Auswirkungen auf die Wirtschaftsethik haben. Gerade wenn Wirtschaftsethiker bereit sind hervorzuheben, wie sehr die Menschen oft in positiver Weise vom Idealtyp des *homo oeconomicus* abweichen, so sollten sie auch bereit sein, die negativen Abweichungen zuzugestehen. Das ist es, was eine fundamentale Wirtschaftsethik am Beispiel des Bösen fordert. Vermutlich ist schon sehr viel für das Gute getan, wenn die schlimmsten Exzesse in negativer Richtung durch institutionelle Arrangements effektiv verhindert werden.