

TIDSKRIFT FÖR POLITISK FILOSOFI
NR 1 2019 | ÅRGÅNG 23

Bokförlaget THALES

→ VAD ÄR VIRTUELLA HANDLINGARS MORALISKA STATUS?

NÖRDENS DILEMMA OCH SKADEPRINCIPEN

Nicolas Olsson Yaouzis

VAD, OM NÅGOT, är moraliskt fel med *virtuella mord*? Vad, om något, är fel med att i till exempel *Grand Theft Auto V* skjuta en förbipasserande cyklist? De flesta anser att det inte är något moraliskt fel alls då ingen skadas. I den mån virtuella handlingar inte skadar någon verklig människa tycks denna slutsats kunna generaliseras till *alla* virtuella handlingar. Detta stämmer också bra överens med flera av våra moraliska övertygelser då vi generellt sett inte fördömer spelare som begår virtuella stölder, flygplanskapningar och mord.

Men om virtuella mord är moraliskt tillåtna så borde också virtuell pedofili vara moraliskt tillåtet. Virtuell pedofili orsakar trots allt lika lite direkt skada som virtuella mord, och dessutom är verkliga mord moraliskt sett värre än verklig pedofili. Men dessa överväganden till trots så skulle vi ha starka moraliska invändningar mot spel som tillät spelaren att virtuellt överfalla och förgripa sig på barn.¹

Dessa observationer kan sammanfattas i tre till synes sanna men oförenliga påståenden.²

1. Virtuella mord är moraliskt tillåtna.
2. Virtuell pedofili är moraliskt otillåten.
3. Om virtuella mord är moraliskt tillåtna så är virtuell pedofili moraliskt tillåten.

Då de tre påståendena är oförenliga måste åtminstone ett av dem ges upp. Men vi står inför ett dilemma då vi måste ge upp ett påstående som tycks vara sant. De filosofer som intresserat sig för virtuella handlingars moraliska status har utgått från just det här problemet, som vi kan kalla för *nördens dilemma*.³ De har främst fokuserat på påstående 3 och försökt visa att det trots allt finns

en moraliskt relevant skillnad mellan virtuella mord och virtuell pedofili. Genom att identifiera denna skillnad tänker de sig att de på köpet kommer att få svar på vad det är som gör vissa virtuella handlingar otillåtna.

I den här uppsatsen kommer jag att utvärdera några av dessa lösningsförslag och visa att de inte löser dilemman. Därefter föreslår jag att övertygelsen att virtuell pedofili är moraliskt otillåtet bör ges upp. Jag argumenterar för att virtuell pedofili har samma moraliska status som sex mellan samtyckande syskon. I den mån ingen skadas så är handlingarna moraliskt tillåtna. Vår djupa aversion mot aktiviteterna förklaras av att vi är evolutionärt programmerade att känna avsmak vid tanken på sådana handlingar, vare sig de är fiktiva, virtuella eller verkliga. Därför bör vår olustkänsla inte ses som evidens för att virtuell pedofili är moraliskt otillåtet.

Detta innebär inte att vi bör eller ens kan ge upp vår olustkänsla inför virtuell pedofili. Men baserat på dessa observationer dras slutsatsen att dilemman är ett villospår och att de som intresserar sig för virtuella handlingars moraliska status gör bäst i att börja annorstädes.

Singer och det utilitaristiska argumentet

ÄVEN OM PETER Singer (2007) inte direkt berör frågan om det är fel att begå virtuella mord eller virtuell pedofili, så utgör hans utilitaristiska argument för att förbjuda våldsamma spel en bra utgångspunkt för diskussionen. Singer menar att då psykologiska studier visar att människor som spelar våldsamma spel tenderar att begå våldshandlingar, så skulle våldshandlingar kunna förhindras genom att förbjuda våldsamma tv-spel. Singer (1972) menar också som bekant att om man kan förhindra något dåligt från att hända, utan att därigenom ge upp något av jämförbart moraliskt värde, så bör man göra det. I kombination med det empiriska antagandet tycks det alltså följa att våldsamma spel bör förbjudas.

Det finns två problem med Singers argument. Det första är att den empiriska forskningen inte ger något entydigt svar på om spelandet av våldsamma spel faktiskt har negativa konsekvenser.

Enligt vissa forskare som följt barn och ungdomar över längre tid så finns det inget samband mellan att spela våldsamma spel och antisocialt beteende.⁴ Om dessa forskare har rätt så är det troligt att bakomliggande faktorer får vissa personer att både begå våldsamma handlingar *och* spela våldsamma spel. Alltså skulle inte förbudandet av våldsamma spel förhindra dem från att begå våldshandlingar.

Det andra problemet är att det inte räcker att visa att en aktivitetstyp har negativa konsekvenser för att den ska förbjudas på utilitaristiska grunder. Singer måste även visa att vi genom att förbjuda våldsamma spel inte ger upp något av jämförbart moraliskt värde. Matt McCormick (2001) påpekar att utilitarister på grund av detta kan försvara våldsamma tv-spel även om de ger upphov till negativa konsekvenser genom att hänvisa till de positiva effekter spelen har på de flesta spelares välmåga. Han menar att argumentet är analogt med ett utilitaristiskt argument till försvar för fotbollsderbyn. Även om derbyn ger upphov till negativa konsekvenser i form av kostnader och skador så uppvägs detta mer än väl av de positiva effekterna i form av fotbollssupportrars välmående.

Virtuell pedofili som barnpornografi

ETT ICKE-KONSEKVENTIALISTISKT försök att ta sig ur dilemmat ges av Christopher Bartel (2012) som menar att påstående 3 bör förkastas. En viktig skillnad mellan virtuella mord och virtuell pedofili är, enligt Bartel, att det senare men inte det förra utgör faktisk barnpornografi. Då det alltid är otillåtet att konsumera barnpornografi så är det också otillåtet att begå virtuell pedofili även om det är tillåtet att begå virtuella mord.

Även om Bartels argument ser enkelt och övertygande ut så medför även det två problem. Det första berör hans påstående att virtuell pedofili är barnpornografi. Bartel menar att för att utgöra barnpornografi är det nödvändigt att den virtuella pedofilin på något sätt skildras eller avbildas på skärmen. Morgan Luck och Nathan Ellerby (2013) påpekar dock att den här restriktionen innebär att Bartel trots allt inte upplöst dilemmat. De påpekar att det moraliska omdömet som uttrycks av påstående 2, att virtuell

pedofili är moraliskt otillåtet, inte är begränsat till fall av virtuell pedofili som skildras på skärmen då vi skulle reagera starkt även på virtuella överfall på barn som sker utanför bild, t. ex. under tiden skärmen är svart och ljudet avstängt. Om de har rätt så återstår det för Bartel att förklara vad som är moraliskt problematiskt med virtuell pedofili som inte skildras på skärmen.

Det andra problemet har att göra med Bartels förklaring av *varför* barnpornografi är fel. Även om alla håller med om att det är fel att konsumera barnpornografi så är inte alla överens om varför det är fel. Den mest naturliga förklaringen är att konsumtion av barnpornografi skadar barn. Det kan göra det antingen genom att öka sannolikheten att konsumenten begår övergrepp, eller genom att öka efterfrågan på barnpornografi vars produktion skadar barn. Bartel vill dock inte använda sig av dessa förklaringar då han menar att studier inte ger något entydigt svar på om konsumtionen av barnpornografi ökar eller minskar benägenheten att begå övergrepp på barn. Dessutom, menar han, är det oklart ifall konsumtionen av barnpornografiska tv-spel skulle öka efterfrågan på verklig barnpornografi. Bartels argument är i stället att eftersom 1) barnpornografi (oavsett om den är animerad eller ej) utgör sexualisering av ojämlikhet, 2) sexualisering av ojämlikhet orättfärdigt skadar kvinnor och 3) det är moraliskt otillåtet att orättfärdigt skada kvinnor, så 4) är det moraliskt otillåtet att konsumera barnpornografi.

Problemet med argumentet är, som Stephanie Patridge (2013) påpekar, att även om Bartel ger rätt svar på vad som är otillåtet, så ger han fel svar på frågan om *varför* det är otillåtet. Hon menar att det korrekta svaret rimligen måste hänvisa till något som är speciellt för just virtuella övergrepp på *barn*. Bartels förklaring misslyckas då den implicerar att virtuell pedofili är fel av exakt samma anledning som vanligt pornografi – eftersom det skadar *kvinnor*.

Dygdetiska förklaringar

MATT MCCORMICK (2001) frågar sig vad, om något, som är fel med att begå virtuella mord och våldtäkter. Till skillnad från Luck

och Bartel, men i likhet med Singer, så anser McCormick att även virtuella mord är fel. McCormick anser till skillnad från Singer att utilitarismen inte kan förklara vad som är fel med virtuella mord. Problemet med både virtuell pedofili och virtuella mord är enligt McCormick att vi genom att begå sådana handlingar urholkar vår moraliska karaktär.

Den bästa förklaringen ges enligt honom av Aristoteles (2000) dygdetik. Där konsekventialistiska och deontologiska teorier är intresserade av att ta reda på vad som bör göras, så är dygdetiken främst intresserad av att ta reda på hur man bör leva. Enligt Aristoteles strävar alla människor mot ett tillstånd av *eudaimonia* – mänsklig lycka – vilket vi endast kan uppnå genom att realisera vår karaktäristiska funktion. Det som är karaktäristiskt för människor, och som skiljer oss från de andra djuren, är enligt Aristoteles vår rationalitet. För att kunna leva ett liv där vi får utöva vår rationalitet, och på så sätt bli lyckliga, behöver vi enligt Aristoteles en uppsättning egenskaper som disponerar oss att känna, tänka och handla på ett sådant sätt att de icke-rationella begären hålls i schack. Dessa egenskaper kallade Aristoteles för karaktärsdygder.

För att bli duktig på att spela musik eller en sport krävs det träning. Ju mer vi tränar, desto roligare blir det att utöva aktiviteten, desto mer förståelse får vi för aktiviteten och desto bättre blir vi på att utöva aktiviteten. Samma sak gäller för dygderna: ju mer vi tränar på att vara dygdiga, desto mer njutbart blir det att utöva dygden, desto mer förståelse får vi för vad dygden kräver och desto bättre blir vi på att utöva dygden.

Problemet med virtuell pedofili och virtuella mord är att utförandet av sådana handlingar bidrar till att vi utvecklar icke-dygdiga dispositioner. Så även om en spelare som begår virtuell pedofili eller virtuellt mord inte skadar någon annan, så kommer hon genom att bidra till utvecklandet av en icke-dygdig disposition att komma längre bort från tillståndet av *eudaimonia*. Med andra ord så skadar hon sig själv genom utförandet av sådana handlingar. McCormick löser alltså dilemman genom att ge upp påståendet 1, att det är moraliskt tillåtet att begå virtuella mord.

Patridge (2011; 2013) utgår precis som McCormick från den aristoteliska dygdetiken, men hävdar att även om utförandet av virtuell pedofili är moraliskt otillåtet så är de flesta virtuella mord faktiskt moraliskt tillåtna. Hon argumenterar för att det finns en moraliskt relevant skillnad i och med att virtuell pedofili, men inte virtuella mord, urholkar ens moraliska karaktär.

Hon tänker sig att representationer av övergrepp på barn har en *obotlig social mening*⁵ som är omöjlig att bortse ifrån. Med detta menar hon att det i vår sociala och historiska kontext finns en så stark koppling mellan sådana representationer och verkligheten, att man genom att i ett tv-spel iscensätta sådana övergrepp nödvändigtvis uppvisar en okänslighet för de orättvisor som drabbat verkliga barn. Detta är i sin tur moraliskt problematiskt då man genom att uppvisa en sådan okänslighet urholkar sin moraliska karaktär.

Skillnaden mellan virtuell pedofili och virtuella mord är enligt Patridge att representationer av mord inte har en motsvarande obotlig social innebörd. Därför är det möjligt att iscensätta ett mord i ett tv-spel utan att därigenom uppvisa en okänslighet för verkliga mordoffer. Så den virtuelle mördaren kommer inte att urholka sin moraliska karaktär. Notera att Patridge fortfarande menar att det finns vissa typer av virtuella mord, såsom virtuella lynchningar av svarta eller virtuella mord på prostituerade, som skulle vara otillåtna i vår sociala kontext. Detta eftersom sådana iscensättningar uppvisar okänslighet för verklig rasism och sexism.

Ett problem med Patridges förslag är att det är oklart om representationer av övergrepp på barn har en obotlig social mening i den mening hon tänker sig. Patridge (2011) illustrerar *obotlig social mening* med ett spel där spelaren styr Barack Obama genom ett fält med vattenmeloner. Hon menar att även om iscensättandet av Obama gående över ett fält med vattenmeloner kan tyckas oproblematiske så skulle ingen dygdig person med rudimentär kunskap om amerikansk kultur och historia spela ett sådant spel. Anledningen är att i den amerikanska sociala kontexten så används representationer av svarta som äter vattenmelon i avhumaniserande syfte. Den rasistiska innebörden är så starkt knuten till denna

representation att det inte går att representera svarta med vattenmeloner utan att också kommunicera att svarta är mindre värda än vita. Alltså visar den som iscensätter Obamas promenad genom fältet av vattenmeloner okänslighet för den rasism som verklighetens svarta utsätts för.

Även om Patridge lyckas förklara varför det är fel att spela Obama-spelet så är det oklart om en analog förklaring kan ges till varför det är otillåtet att iscensätta virtuell pedofili. Det som ger representationen av svarta tillsammans med vattenmeloner dess sociala innebörd tycks vara någon form av konvention. I den amerikanska sociala kontexten finns det en konvention som möjliggör kommunikation av rasism genom att representera svarta tillsammans med vattenmeloner. Det är eftersom en amerikan förväntas ha kunskap om denna konvention som hon uppvisar okänslighet inför verklig rasism om hon spelar Obama-spelet.

Men det är oklart om det i den amerikanska kontexten finns en konvention som gör att det virtuella iscensättandet av övergrepp på barn kommunicerar acceptans för sådana övergrepp. Dessutom, om det skulle finnas en sådan konvention så är det oklart varför det inte finns en liknande konvention som gör att det virtuella iscensättandet av mord kommunicerar acceptans för verkliga mord.

Skadeprincipen och äckel

YTTERLIGARE EN INVÄNDNING mot Patridge och McCormick är att även de misslyckas ge rätt svar på *varför*-frågan. Enligt dygdetiken uppvisar den som virtuellt iscensätter pedofili okänslighet för verkliga övergrepp. Detta medför i sin tur att spelaren, genom att urholka sin moraliska karaktär, förhindras att uppnå ett tillstånd av *eudaimonia*. Så i slutändan är alltså svaret på *varför*-frågan att det är dåligt för spelaren själv.

Men det svaret, att det är otillåtet därför att spelaren skadar sig själv, tycks gå stick i stäv med mångas initiala uppfattning att virtuell pedofili är moraliskt otillåtet därför att det på något sätt skadar barn. Ett annat sätt att uttrycka invändningen är att den dygdetiska förklaringen hamnar i konflikt med *skadeprincipen*,⁶

enligt vilken en handling måste skada någon *annan* för att den ska vara moraliskt otillåten. Att moraliskt fördöma handlingar som enbart skadar agenten själv är ett uttryck för paternalism.

Om skadepincipen är korrekt, och virtuell pedofili faktiskt inte skadar någon annan, så innebär det att virtuell pedofili trots allt inte är moraliskt otillåten. De som förespråkar skadepincipen kan alltså upplösa dilemmat genom att helt enkelt ge upp påstående 2, att virtuell pedofili är moraliskt otillåten.

Problemet för skadepincipen är så klart att många anser att virtuell pedofili är moraliskt otillåtet trots att det inte skadar någon annan. Till exempel så har alla filosofer som gett sig in i diskussionen om nördens dilemma accepterat att virtuell pedofili är just *moraliskt* otillåten. Till stöd för påståendet att virtuell pedofili är *moraliskt* otillåten anges att de flesta människor anser att virtuell pedofili är just *moraliskt* otillåten.⁷ De filosofer som intresserat sig för frågan har behandlat detta som ett datum som alla rimliga teorier om virtuella handlingars moraliska status måste göra reda för.

Men så vitt jag vet har det inte genomförts någon systematisk undersökning av människors övertygelser vad gäller den moraliska statusen hos virtuella mord och virtuell pedofili. Det är beklagligt då det är möjligt att övertygelsen att virtuell pedofili är moraliskt otillåtet inte alls är så vida spridd som det påståtts. Och är inte övertygelsen vida spridd så skulle en försvarare av skadepincipen kunna argumentera att kostnaden för att ge upp premiss 2 är relativt liten.

Det kan tyckas löjligt att avkräva moralfilosofer evidens för deras påståenden om vilka moraliska intuitioner vi har. Moralfilosofer hänvisar trots allt ideligen till än den ena och än den andra moraliska intuitionen, så varför ifrågasätta just den här? Vissa intuitioner, såsom intuitionen att det är moraliskt fel att utsätta barn för övergrep, finns det liten anledning att ifrågasätta. Denna intuition och det moraliska omdöme den ger upphov till passar väl ihop med andra väl övervägda moraliska intuitioner och övertygelser.

Problemet med den påstådda övertygelsen att *virtuella* övergrepp är moraliskt otillåtna är just att den kommer i konflikt med till

exempel skadeprincipen. Även om detta inte är ett konklusivt skäl att ge upp övertygelsen så visar det att det innebär en kostnad att acceptera att virtuell pedofili är moraliskt otillåten.

En anledning att ifrågasätta att intuitionen är vida spridd är att vänner och bekanta till mig, efter att ha fått exemplet presenterat för sig, ifrågasätter påståendet att virtuell pedofili är moraliskt otillåtet. Även om detta kanske inte är ett skäl att förkasta påståendet – det är trots allt möjligt att det säger mer om min umgängeskrets än om virtuell pedofili – så väcker det ändå visst tvivel om påståendet att de flesta människor anser att virtuell pedofili är moraliskt otillåten.

Men anta att virtuell pedofili inte är moraliskt otillåten. Då kvarstår ändå utmaningen att förklara varför många misstagit sig. En möjlig förklaring är att vår omedelbara intuition om virtuell pedofili har en hel del gemensamt med andra intuitioner som vi trots är moraliska men i själva verket är uttryck för evolutionärt programmerat äckel.

Ta till exempel Jonathan Haidts (2001) studie där han låtit deltagare ta ställning till ett tankeexperiment som involverar syskonen Julie och Mark som under en semester i Frankrike bestämmer sig för att ha sex med varandra. Tankeexperimentet är formulerat så att det ska förekomma de vanligaste invändningarna mot incest: de är myndiga och vid sina sinnens fulla bruk, så båda samtycker; de använder preventivmedel, så det finns ingen risk att systemen blir gravid; ingen kommer någonsin att få reda på det, så ingen kommer att bli upprörd; det är en engångsgrej och det kommer inte att skada deras framtida relation, och så vidare. Haidt rapporterar att de flesta deltagarna i studien svarar att det var »fel», »otillåtet», eller »inte ok» för syskonen att ha sex med varandra. Haidt rapporterar också att deltagarna håller fast vid sitt omdöme (»It's just wrong!») även efter experimentledaren påpekat att ingen av deras föreslagna förklaringar till varför det är fel fungerar i det här fallet.

Enligt Haidt illustrerar experimentet att David Hume hade rätt om att förnuftet är underkastat känslorna, även när det gäller formandet av moraliska omdömen. Haidt menar att när vi stöter

på en situation (t. ex. tankeexperimentet) så uppstår en intuition – en omedelbar reaktion (t. ex., »usch!«). Intuitionen ger sedan upphov till ett moraliskt omdöme (t. ex. »det är fel av syskonen att ha sex!«). Sedan, först i tredje ledet när omdömet redan är format, försöker vi hitta ett rättfärdigande (t. ex. »det är fel eftersom det kan ge upphov till missbildade barn!«).

Även om inte Haidt diskuterar kvalitetsskillnader så verkar det rimligt att behandla vissa intuitioner som mindre pålitliga än andra intuitioner med avseende på deras förmåga att ge upphov till korrekta moraliska omdömen. Detta skulle förklara att vi anser att moraliska omdömen som formats på basis av intuitioner som tillkommit genom indoktrinering eller hjärntvätt bör behandlas som mindre tillförlitliga än omdömen som tillkommit på ett mer normalt sätt.

Vidare kan man misstänka att i de fall vi har svårt att rättfärdiga ett omdöme så är det baserat på en intuition som spårar något annat än just moraliska attribut. Så i dessa fall kan det vara en god idé att undersöka intuitionen så att vi slipper söka efter ett rättfärdigande som inte existerar.

Vad gäller intuitionen som ger upphov till omdömet att det är moraliskt otillåtet för syskonen att ha sex så verkar det rimligt att behandla det som ett uttryck för en evolutionärt programmerad avsmak inför tanken på incest. Då det har varit reproduktivt fördelaktigt för våra förfäder att inte skaffa barn med sina syskon så har det också varit en fördel för dem att känna avsmak inför tanken på incest. Att det var bra för våra förfäder att vara disponerade att känna avsmak inför incest förklarar varför denna disposition är vida spridd idag. Dispositionen fyller alltså samma funktion som vår disposition att känna äckel inför tanken att till exempel äta glass ur en pissoar – den förhindrar oss att göra saker som är dåliga för oss (eller för spridandet av våra gener). Men även om intuitionen ger upphov till ett moraliserande omdöme där vi säger att det är »otillåtet« med incest och glassätande ur pissoarer, så är omdömena uttryck för evolutionärt programmerat äckel snarare än intuitioner som spårar moraliska attribut.

Om vår reaktion på incest mellan samtyckande vuxna är ett uttryck för evolutionärt programmerat äckel så är det inte orimligt att tro att även vår reaktion på virtuell pedofili är ett uttryck för evolutionärt programmerat äckel. På samma sätt som vi är evolutionärt programmerade att känna äckel inför tanken på incest (oavsett om det är virtuellt eller faktiskt) så är det inte orimligt att tro att vi är programmerade att känna äckel inför övergrepp på barn (oavsett om dessa är virtuella eller faktiska). Båda dessa dispositioner var, och är, evolutionärt fördelaktiga.

Om den här analysen är korrekt så är det möjligt för en förespråkare av skadeprincipen att göra reda för dilemmat. Både virtuella mord och virtuell pedofili är *moraliskt* tillåtna (i den mån de inte innebär att någon skadas) men virtuell pedofili är på grund av den djupa avsmak vi känner »oacceptabelt» eller »socialt otillåtet». Därmed försvinner motsägelsen:

1. Virtuella mord är moraliskt tillåtna.
- 2*. Virtuell pedofili är *socialt* otillåten.
3. Om virtuella mord är moraliskt tillåtna så är virtuell pedofili moraliskt tillåten.

Sammanfattning

DÅ KOSTNADEN ATT ge upp skadeprincipen är relativt hög, och då intuitionen som ligger till grund för omdömet att virtuell pedofili är otillåten inte tycks spåra moraliska attribut, så tycks det som att det bästa sättet att ta sig an nördens dilemma är att förneka påstående 2 och ersätta det med påstående 2*, som är fullt förenligt med påstående 1 och 3.

Detta innebär förvisso att vi måste acceptera att det inte är moraliskt otillåtet att utföra virtuella övergrepp på barn. Det kan då invändas att om denna insikt sprids så kommer efterfrågan och utbud på spel med virtuell pedofili skjuta i höjden, vilket skulle ha ovälkomna konsekvenser. Men för det första så är detta inte

en invändning mot slutsatsen utan snarare en invändning mot att informera folk om slutsatsen. För det andra så bygger den på den felaktiga premissen att insikten om att något vi trodde var moraliskt otillåtet trots allt är moraliskt tillåtet leder till att vi börjar ägna oss åt det. Men bara för att vi inser att incest mellan samtyckande vuxna eller glassätande ur pissoarer är *moraliskt* tillåtet så innebär detta knappast att vi kommer att börja ägna oss åt det. Dispositionen att känna avsmak inför själva aktiviteten är så pass stark att själva moralomdömet blir överflödigt. Samma sak tycks gälla virtuell pedofili. Även om vi inser att det är moraliskt tillåtet så kommer knappast marknaden att explodera för spel som involverar virtuell pedofili. Då vi människor är disponerade att känna stark avsmak inför tanken på både faktisk och virtuell pedofili så skulle dessa spel knappast sälja.

Min huvudpoäng är dock att nördens dilemma har varit ett villospår för dem som intresserat sig för virtuella handlingars moraliska status. För även om varken virtuella mord eller virtuell pedofili orsakar skada på andra så kan det finnas andra virtuella handlingar som skadar andra och därigenom är moraliskt otillåtna. Ett sätt att göra reda för detta skulle vara att använda sig av Patridges påstående att representationer kan ha obotliga sociala meningar. Detta kan kanske utarbetas för att förklara hur vissa virtuella iscensättningar i vissa kontexter kommunicerar acceptans för rasism eller sexism.⁸

→

Nicolas Olsson Yaouzis är fil. dr i praktisk filosofi och forskare vid Filosofiska institutionen, Stockholms universitet.

Noter

1 Lyckligtvis finns det inga (mainstream-)spel där det är möjligt att förgripa sig på barn.

2 Morgan Luck (2009) formulerade problemet som just det dilemma som en stor del av diskussionen har utgått ifrån. Problemet med virtuell pedofili diskuterades först (vad jag vet) av Matt McCormick (2001)

VAD ÄR VIRTUELLA HANDLINGARS MORALISKA STATUS? NÖRDENS DILEMMA OCH SKADEPRINCIPEN

3 Egentligen »the gamer's dilemma». Men jag tar mig friheten att översätta det till »nördens dilemma» då det har en bättre klang än »spelarens dilemma» och »gamerns dilemma».

4 Etchells m. fl. (2016).

5 »Incorrigible social meaning».

6 Skadeprincipen har sitt ursprung i J.S. Mill (1985: 68).

7 Exempelvis skriver Luck (2009: 31) att »most people feel that virtual paedophilia is not morally permissible.»

8 Uppsatsen har tillkommit som en del av Stockholms universitets projekt om Digital Humanvetenskap (DHV).

Referenser

- ARISTOTLE (2000) *Nicomachean Ethics*, Hackett Publishing.
- BARTEL, CHRISTOPHER (2012) »Resolving the gamers dilemma», *Ethics and Information Technology* 14(1), ss. 11–16.
- MCCORMICK, MATT (2001) »Is it wrong to play violent video games?» *Ethics and Information Technology* 3(4), ss. 277–287.
- ETCHELLS, P.J., GAGE, S.H., RUTHERFORD, A.D., MUNAFÒ, M.R. (2016) »Prospective Investigation of Video Game Use in Children and Subsequent Conduct Disorder and Depression Using Data from the Avon Longitudinal Study of Parents and Children», *PLOS ONE* 11(1): e0147732.
- HAIDT, JONATHAN (2013) *The Righteous Mind: Why Good People are Divided by Politics and Religion*, Penguin Books.
- LUCK, MORGAN & ELLERBY, NATHAN (2013) »Has Bartel resolved the gamer's dilemma?» *Ethics and Information Technology* 15(3), ss. 229–233.
- LUCK, MORGAN (2009) »The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia», *Ethics and Information Technology* 11(1), ss. 31–36.
- MILL, JOHN STUART (1985) *On Liberty*, Penguin Classics.
- PATRIDGE, STEPHANIE (2011) »The incorrigible social meaning of video game imagery», *Ethics and Information Technology* 13(4), ss. 303–312.
- PATRIDGE, STEPHANIE L. (2013) »Pornography, ethics, and video games» *Ethics and Information Technology* 15(1), ss. 25–34.
- SINGER, PETER (2016) »Virtual Vices», in: Peter Singer, *Essays in the Real World: 82 Brief Essays on Things that Matter*, Princeton University Press.
- SINGER, PETER (1972) »Famine, Affluence, and Morality», *Philosophy & Public Affairs* 1(3), ss. 229–243.